

【研究ノート】

FASB における映像コンテンツ制作費の会計処理と情報開示 —ビジネスモデルの変化に基づく新たな動向—

武 田 紀 仁

1. はじめに

メディア・エンタテインメント産業は、日本においてはコンテンツ産業とも称され、映画・アニメーション・ゲーム・音楽・漫画・小説等の文化的・娯楽的作品を製品として生産、流通、販売していく営利産業（河島・生稲, 2013, i 頁）である。日本のコンテンツ産業の市場規模は 2020 年では 11 兆 6,975 億円である。

コンテンツ産業が流通させるコンテンツとは、一般的には、「動画・静止画・音声・文字・プログラムなどによって構成され、あらゆる流通メディアで提供される“情報の中身”」（デジタルコンテンツ協会編（2018）22 頁）と説明されることが多い。「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律」によれば、コンテンツとは、「映画、音楽、演劇、文芸、写真、漫画、アニメーション、コンピュータゲームその他の文字、図形、色彩、音声、動作若しくは映像若しくはこれらを組み合わせたもの又はこれらに係る情報を電子計算機を介して提供するためのプログラム（電子計算機に対する指令であって、一の結果を得ることができるように組み合わせたものをいう。）であって、人間の創造的活動により生み出されるもののうち、教養又は娯楽の範囲に属するもの」（第 2 条 1 項）と定義される。

コンテンツは、無形資産としての経済的性質を備えているとされ（Varian, 1998; Caves, 2000; Lev, 2001; Corrado et al., 2009; Haskel and Westlake, 2018 等）、また、後述するように諸外国では無形資産やコンテンツに関連する会計ルールが一定程度整

備されている。他方、日本ではコンテンツはソフトウェアに隣接する領域として定義されるにとどまり、その会計処理方法は業界の会計慣行に委ねられている現状にある¹⁾。

近年、メディア・エンタテインメント産業では、インターネット接続の高速化、スマートフォンやタブレット端末の普及等により、ストーリーミングサービスやコンテンツライブラリ等の新たな流通チャンネルが拡大するとともに、サブスクリプション方式の収益モデル等の新たなビジネスモデルが生まれている。

このような近年の大きな変化を受け、米国財務会計審議会（Financial Accounting Standards Board; 以下、「FASB」）は、2019 年 3 月、会計基準更新書 2019-02 号（Accounting Standards Update No.2019-02; 以下、ASU2019-02）「Entertainment — Films — Other Assets — Film Costs (Subtopic926-20) and Entertainment — Broadcasters — Intangibles — Goodwill and Other (Subtopic920-350)」を公表した。

本稿では、米国のメディア・エンタテインメント産業における映画制作費の会計処理に関するガイダンスの位置付けと概要を整理し、その鍵概念を確認する。さらに、ASU2019-02 で改訂された論点とその改訂の傾向を実際の開示例を交えて検討することにより、今後、日本における当該領域の会計指針等の策定に向けた基本的視座を提供したい。

2. 米国における映画制作費の会計処理に関するガイダンスの位置付け

米国会計基準コード化体系（Accounting Standards

Codification; 以下, ASC) 926-20「Entertainment — Films — Other Assets — Film Costs」は, FASBがメディア・エンターテインメント産業, 特に映画制作・配給業界のために作成した会計ガイダンス(guidance)である。これは, FASBがSFAS(Statement of Financial Accounting Standards; 以下, SFAS)第53号「映画フィルム制作者又は配給者による財務報告(Financial Reporting by Producers and Distributors of Motion Picture Films)」に代替するものとして, 米国公認会計士協会(AICPA)に策定を要請し, 2000年に公表されたStatement of Position(以下, SOP)00-2「映画の制作者又は配給者に係る会計処理(Accounting by Producers or Distributors of Films)」に由来する。

米国では, 原則として自己創設の無形資産を認識することはなく²⁾, 特許権等の無形資産の創設に要したR&D支出額(Research and Development Costs)等は発生時に全額費用処理することが義務付けられている(ASC730-10-25-1)。その主たる理由は, 当該支出と将来収益との間の因果関係の欠如及び将来収益の獲得に関する不確実性にある(SFAS第2号 paras.39-59)。

その例外の一つとして位置付けられているのが映画制作費(ASC926-20)であり, 資産として認識することが義務付けられる。このほか, 自己創設無形資産の創設に要した支出額で資産計上が義務付けられるものとしては, ソフトウェア制作費(ASC985, ASC350-40), ダイレクト・レスポンス広告費(ASC340-20)等がある。

この点について, 以下のような指摘がある。米国において, 研究開発費に関する会計基準の整備にあたって最も重視された点は, 企業間の財務報告における比較可能性の向上であり, 企業ごとに異なる判断に基づいた会計処理が行われることが比較可能性を損なわせる最大の要因であるとして忌避されている。その結果, 会計処理における企業ごとの恣意性や多様性を排除することを目的として, 研究開発費の発生時全額費用処理という「最も単純な会計処理」が求められた(伊藤,

2006, 72-75頁, 大塚執筆部分)。他方, 米国基準において映画制作費等が例外的に資産計上を義務付けられているのは, きわめて多様な項目から構成される無形資産に, ある会計処理を画一的に適用することで, 逆にその実態を反映できない, 又は期間損益計算を著しく歪める事態が生じるのを避けるため, 個別的に異なる会計処理を適用せざるを得ないという理由による(藤田, 2012, 76頁)。

なお, 国際会計基準(International Accounting Standard; 以下, IAS)第38号「無形資産(Intangible Assets)」においては, 映画フィルムは無形資産に該当し(par.9), 自己創設無形資産に関連する支出額は, 一定の要件に基づいて無形資産として貸借対照表にオンバランスされる。留意すべきは, 資産計上を行うという意味において米国基準と国際会計基準は一見すると整合的であり, 企業間の比較可能性が担保されているようにも見えるが, その理論的背景は異なっているという点であろう。

この点, 将来の経済的便益の蓋然性が高い, 言い換えれば有形固定資産に近い性格の無形資産については, できる限り資産として認識しようとする姿という点では共通している(藤田, 2012, 76頁)との指摘がある。映画制作費の資産計上に関して, この指摘に付言するならば, 前述のFASB第53号が公表される以前から, 映画制作費は, 流動資産として分類される棚卸資産(inventories)と非流動資産の二つに区分して貸借対照表上で表示するという方法で取り扱われており, 収益に基づいて費用が配分される手法が実務上採用されてきたという経緯がある点(Vogel, 2020, pp.208-210)についても留意しておきたい。

3. 米国における映画制作費の会計処理の概要

3.1 ASC926-20の対象

ASC926-20は, 従来, 映画やテレビ番組の制作者に対して適用されてきた。そのため, 当該ガイダンスが映像コンテンツを制作・配給する企業に適用されるかどうかについては解釈の余地があ

る。この点について、以下のように解釈できる。

ASC926-20 の適用対象は、一つ以上の市場や地域において、あらゆる種類の「Films」を配給又は利用する権利を所有又は保有するプロデューサー又はディストリビューターであるすべての事業体であり（ASC926-10-15-2, 926-20-15-1）、プロデューサーとは、映画館、テレビ、その他の場所で上映される「Films」を制作し、経済的利益を有する個人又は事業体である（ASC926-20-05-1）と定義されている。

また、ASC926-20 における「Films」とは、販売、ライセンス、展示される長編映画・テレビ特番・テレビシリーズ又はこれらに類するアニメーション映画・テレビ番組等の映像作品と定義される。これらは、磁気フィルム・ビデオテープ等の記録媒体に記録されたものに限定されず、デジタル化されたもの、その他のビデオフォーマットによって制作されたもの等を含む（ASC926-20-20）。したがって、「Films」には、従来型の映画フィルムのみならず、広く映像コンテンツが該当するとともに、上述の映像コンテンツを制作・配信する企業は ASC926-20 の適用の対象となると解される。そのため以下では、会計ガイダンス上の特定の用語を説明する場合を除き「Films」を一般的な用語である「コンテンツ」と読み替えて記述することとする。

3.2 Film Costs の資産計上

ASC926-20 における「Film Costs」とは、原則として「Films」を制作するために要したすべてのコストであり、脚本家・監督・スタッフ・エキストラ等の人件費、セット・衣装・音響設備等の制作費用、利息費用等が含まれる（ASC926-20-20）³⁾。

さらに、ASC926-20 では「映画作品に係る権利（Rights to Film Properties）」という概念が示されている。これは、映画や映像制作のため翻案・脚色しなければならない財産（書籍や舞台演劇の映像化権、オリジナル脚本等）に対する支出と定義

され、このような原作の映像化権取得等のための費用も、一定の制限の下で「Film Costs」に含まれる（ASC926-20-20）⁴⁾。また、「Films」に生じた重要な変更のための費用も「Film Costs」に含まれる（ASC926-20-25-8）。ただし、吹き替えや字幕の追加、再フォーマット等は重要な変更に該当しない（ASC926-20-25-9）。

この「Film Costs」は、貸借対照表上で独立した資産としての計上が求められ（ASC926-20-25-1）、さらにその構成要素について、放送済のもの、完成済で未放送のもの、制作中のもの、企画中のもの、の4つに区分して開示しなければならない（ASC926-20-50-2）。実際の開示例を図1（a）に示す。

なお、ASC926-20 では、「Film Costs」を資産計上すべきタイミングについて、明確な記述は存在しない。しかし、特定のプロジェクトとの関連性を特定できない包括契約のコストについては、発生時の費用として処理すべきとされている（ASC926-720-25-1）。

3.3 Film Costs の費用配分

SFAS 第 53 号が公表される以前は、映画制作費の償却方法として2つ方法が一般的であった。一つは、ある企業が各映画について予測収益を用いる方法であり、他の一つは、多くの映画の集計結果に基づいた平均償却表（amortization tables）を用いる方法（現在は認められていない）であった（Vogel, 2020, pp.209）。前者の「個別フィルム予測計算法（Individual-Film-Forecast-Computation Method）」は、映画制作費の会計処理における最も特徴的な機能の一つとして SOP 00-2 により標準化され、現在も ASC926-20-35-1 で示されている。

資産計上された「Film Costs」は、資産として認識された後、「個別フィルム予測計算法」により、作品ごとの収益予測に基づいて償却（amortization）される（ASC926-20-35-1）。「個別フィルム予測計算法」に基づいて償却する場合の各期の償却額の計算式は、以下（1）式のとおり

$$\text{各期の償却額} = \frac{\text{当期首の「Film Costs」} \times \text{当期の実績収益 (actual revenue)}}{\text{未償却残高} \times \frac{\text{予測総収益 (estimated ultimate revenue) - 過去の実際収益の累積}}{\text{}}}$$

(式1)

である。当期の実績収益 (actual revenue) を分子に、当期首において残存する未認識の最終的な収益予測額 (estimated ultimate revenue) を分母にした比率を期首の「Film Costs」残高に乗じて、当期の償却費を計算する。実際の計算例を(計算例1)と(計算例2)に示す。

この方法は、McGee (1985, p.15) によりソフトウェアの償却に適用することが提案されている。新江 (1993, 203 頁) によれば、この方法は、償却を開始する前にあらかじめ最終的な総収益を予測しなければならないため、減価が主として販売に応じて発生し、かつ、最終的な総収益が合理的に予測しうる場合にのみ適用することができる。ただし、必ずしも当初の収益予測に基づいて償却を行うわけではなく、途中で収益の予測が変化した場合にも適用することができる。そのため、当初の予測が現実と乖離するおそれがある場合でも、毎期の各報告日に入手可能な最新の情報を反映して見直し、最終的な収益の予測を変更すれば、適切な償却を行うことができるという。

「個別フィルム予測計算法」では、収益の予測の合理性と信頼性を担保するため、最終的な総収益 (ultimate revenue) の予測に制約が設けられており、以下 (1) ~ (4) の詳細なガイダンスが示されている。なお、予測された収益は現在価値に割り引いてはならない (ASC926-20-35-6)。

(1) 収益の予測範囲

収益の予測は、過去に実績のある市場・地域における配給、利用、販売から獲得される収益のみが集計対象であり、説得力のある証拠 (persuasive evidence) に基づくことが求められる。収益が獲得できるかどうか不確実な市場・地域 (例えば新規

のメディアや今後進出予定の地域等) からの収益で説得力のある証拠に基づかないものは、収益の予測に含めることができない (ASC926-20-35-5(b))。

(2) 収益の予測期間

新作の映像作品の場合、収益の予測は、その公開日から10年を超えない範囲で行う必要がある。フィルム・ライブラリの一部 (3年以上前に公開された過去の名作の権利) を取得した場合には、20年を超えない期間について将来収益を見積もることができる (ASC926-20-35-5 (a))⁵⁾。

(3) 関連する収益

収益の予測には、映像コンテンツ作品に関連したライセンス契約による収益予測 (ASC926-20-35-5 (c))、玩具やアパレル等の関連商品の販売 (そのうち関連テーマ・キャラクター等に起因して生じる部分) による収益予測 (ASC926-20-35-5 (d)) が含まれるが、説得力のある証拠 (契約や返金不要の最低保証金等) が存在する場合に限られる。

(4) 収益の予測に含めてはならないもの

収益の予測には、未実証又は未開発の技術に基づくもの、(2) の期間より後の権利の売却に関連する収益は含めることができない (ASC926-20-35-5 (e)・(g))。また、プロモーション費用・広告費用等は資産計上されず発生時に費用処理されるため、その払戻しの見積りも含めてはならない (ASC926-20-35-5 (f))。

このように、「個別フィルム予測計算法」は、その算定式の分母は数次利用 (マルチユース) を

含めた予測総収益であり、その分子は実際獲得収益であるため、将来キャッシュ・フローの流列に基づく配分方法であるといえる。

なお、資産計上されたコンテンツ制作費の償却方法については、「個別フィルム予測計算法」のほかに、企業の見積りによる償却期間に基づく償却方法も認められている（ASC926-20-35-2）。これは、当該2つの償却方法が、財務情報においてコンテンツの利用状況を最もよく反映すると考えられるためであり、合理的に信頼できる見積りに基づくことが要求される。

3.4 Film Costs の減損

ASC926-20 では、コンテンツ作品が完成しているかどうかにかかわらず、経常的な減損テストが求められている。「Film Costs」の公正価値が未償却の「Film Costs」を下回っている可能性を示す事象又は状況の変化があった場合には、減損テストを行わなければならない（ASC926-20-35-12）。そのような事象又は状況の変化としては、例えば、公開前の映画に期待されるパフォーマンスが不利に変化した場合、完成又は公開スケジュールが大幅に遅延した場合、技術的・規制的・法律的・経済的・社会的要因に著しい変化が生じる等の理由により予測される最終的な収益が大幅に減少した場合、主たる収益化戦略の変更が生じた場合等が例示されている（ASC926-20-35-12A・B）。

その場合、未償却の「Film Costs」がその公正価値を上回る額は、ASC926-720-25-2～3に基づき発生時の費用として処理され、戻入は認められない（ASC926-20-35-13）。

ここで、公正価値を用いて減損損失を把握する考え方は、対象資産の売却と公正価値による資産の再購入という二つの取引の擬制のもと、新たな資産への投資が行われた前提で用いられる測定属性である。減損処理により一つの資本循環過程が終了し、公正価値を当初投資額とする新たな別の資本循環過程が開始されると考える（齋藤，2007，43・48頁）。すなわち、減損を認識した段

階で、同一資産に対する事実上の再投資を行なったとみなすのであり、経営上の判断を行ったことと同様である（SFAS 第121号第69項；古庄，2007，24頁）。そのため、別の資本循環過程で把握された減損損失を戻し入れる可能性はないのである。

「Film Costs」の公正価値は、基本的に割引現在価値モデル（discounted cash flow approach）で評価する（ASC926-20-35-16～17）。この際、特に考慮する事項として、以下のものが挙げられている。すなわち、(a) 作品が過去にリリースされた時の実績、(b) 作品のストーリー・キャスト・監督・演出家・プロデューサー等に対するの世間の評価・認知度、(c) 類似のタイプの作品の過去の実績、(d) キャスト・監督・演出家・プロデューサー等の過去の実績、(e) 作品の上映期間、を考慮して作品が生み出す将来キャッシュ・イン・フローの見積りを行うことが要求されている（ASC926-20-35-15）。

3.5 米国における映画制作費の会計処理の特徴

以上のように、米国で従来から利用されてきた映画制作費の会計処理は、最終的な総収益の予測・見積りのプロセスにおいて、経営上の判断を必要としている。総収益の予測・見積りは以下の2つの時点で重要である。第1に資産計上したコンテンツ制作費を費用配分するプロセスにおいて、第2に資産計上したコンテンツ制作費について公正価値に基づく減損損失を把握するプロセスにおいてである。

これらは以下のように考察できる。このような経営上の判断を必要とする映画制作費の会計処理が実務上認められてきたのは、数次利用（マルチユース）による収益獲得構造を有し、ライフサイクルに多様性が存在するコンテンツの特徴に対応するためではないかと考えられる。これは、財務諸表利用者にとって有用性が高い情報を提供するためには、コンテンツ制作費を全額費用処理するのではなく、資産計上を行ったうえでコンテンツ

の特徴を財務情報として反映することの重要性を示唆していると考えられる。

4. ASC926-20の改訂に関する主たる論点

SOP 00-2が公表されて以来、メディア・エンタテインメント産業は、当初 SOP 00-2が作成された時には想定されていなかった制作・配給モデルの大きな変化を経験してきた。

この変化を考慮して、2018年3月28日、FASBは、映画制作費及び番組コンテンツのライセンス契約に関する会計処理について再検討するプロジェクトを緊急問題専門委員会（Emerging Issues Task Force；以下、EITF）の議題に追加し、2018年9月27日の会合で公開に向けた合意に達した。その後、2018年11月7日に改訂案を提出、2019年1月17日の会合を経て、ASU2019-02の公表に至った。この改訂は、2020年12月15日以降に開始する会計年度から適用される。

EITFは、ASU2019-02が、メディア・エンタテインメント産業の企業が提供する財務諸表情報の関連性（relevance）と比較可能性（comparability）を高めることにより、財務諸表の利用者に利益をもたらすとしている（Background Information and Basis for Conclusions；以下、BC；BC8）。以下では、ASU2019-02で改訂された主たる論点を整理し、その傾向について考察する。

4.1 資産計上ガイダンスにおける制作コンテンツの区分の撤廃

改定前のASC926-20は、制作されるコンテンツの種類に応じて異なる資産化要件を規定していた。すなわち、映画の場合は原則としてすべての制作費が資産計上されるが、エピソード型テレビシリーズ番組コンテンツの場合、契約上の収益額を上限として資産計上されるという制約が設けられていた（契約上の収益を超える制作費は費用化される）。

このコンテンツの種類による区分と資産計上の制約は、エピソード型テレビシリーズ番組コンテ

ンツの制作に伴う資金調達リスクに由来する。エピソード型テレビシリーズ番組コンテンツに関する収益の多くは二次市場で発生し、一次市場（当該コンテンツを最初に配信するネットワークが支払うライセンス料）では、コンテンツ制作費を賄うことができなかったためである。EITFは、インターネット上で配信される形態が変化し、多くの配信チャネルやサービスが存在し利用可能であり、コンテンツの流通形態が変化していることに鑑みて、資産計上におけるコンテンツの種類による区分を撤廃することとした（BC9）。

これにより、エピソード型テレビシリーズ番組コンテンツの制作費の会計処理と映画制作費の会計処理とが整合することとなった。EITFは、エピソード型テレビシリーズ番組コンテンツの制作費を資産計上することは、メディア・エンタテインメント業界のビジネスモデルの変化を考慮したコンテンツ制作の経済性をよりよく反映しているため、財務諸表の利用者に対して、より適切な財務情報を提供すると指摘している（BC10）。

これは以下のように考察できる。制作されるコンテンツの種類による区分の撤廃は、コンテンツの流通の変化に由来し、制作されるコンテンツの垣根が曖昧になっているためである。そのため、会計ルールの策定のためには、より統一的な視点から、コンテンツの経済的性質に着目した議論や検討が行われるべきであると考えられる。また、ASC926-20において、コンテンツ制作費の資産性について明確な記述はない点についても、留意する必要があると考えられる。

4.2 ASC926-20（映画制作費）とASC350-20（のれん以外の無形資産）・ASC920-350（放送番組に係るライセンス契約）との整合

4.2.1 償却方法の無形資産のガイダンスとの整合

デジタル配信コンテンツの制作者にとって、コンテンツが単独で収益化されない場合や、コンテンツの利用に直接関係する収入がない場合など、「個別フィルム予測法」の適用は困難である場合

があった。最終的な総収益を「個別に」見積ることができないためである。そのため ASC926-20 は、例えば視聴率データ等の指標を用いた合理的に信頼できる見積り（reasonably reliable estimate）による償却方法に関するガイダンスも設けていた（ASC926-20-35-2）。

これに関して、EITF は、より厳格なガイダンスを提供することも検討したが、結果としてガイダンスの柔軟性と経営上の判断の必要性を認め、企業がコンテンツの利用状況を最もよく反映する合理的な方法に基づいて償却する方法が維持されることとなった（BC11）⁶⁾。さらに、残存耐用期間の見積りについては、入手可能な最新の情報を反映して見直し、再評価することを要求するとともに、その変更を将来に向かって会計処理することで合意に達した（ASC926-20-35-3A）。これにより、ASC350-30「Intangibles — Goodwill and Other — General Intangibles Other Than Goodwill —」における無形資産の残存耐用期間の見積りの変更に関するガイダンスと整合することとなった。

また、これに伴い、後述するように償却に関する開示についても大幅な改訂が行われている。

4.2.2 減損モデルの公正価値モデルとの整合

ASC926-20 の映画制作費の減損ガイダンスでは、企業が公正価値と未償却残高を比較する公正価値モデルが要求されていた。他方、ASC920-350 のライセンス契約（例えばテレビ放映権）の減損ガイドラインでは、企業が正味実現可能価額と未償却残高を比較することが要求されていた。ASU2019-02 では、ASC920-350 の減損モデルを ASC926-20 の公正価値モデルと整合させることで合意に達した。

ASU2019-02 では、制作されたコンテンツが他のライセンス契約されたコンテンツと一緒に収益化されている場合、グループレベルで減損テストを行うことを認めることで合意に達していた。その概念を実現可能にするためには、単一の減損モデルが必要であると判断され、公正価値モデルで一致させることで整合性が図られることとなっ

た。また、公正価値モデルは、有限の耐用年数を有する無形資産に使用されるモデルと類似しているため、適切なモデルであると判断されている（BC27）。

また、これに伴い、後述するように減損グループに係る収益化戦略の開示についても大幅な改訂が行われている。

4.2.3 特定のカテゴリ表示の要求の撤廃

資産計上されたコンテンツは、ASC920-350 のもとでは推定使用期間に基づいて流動資産又は非流動資産として分類表示することが要求され、また、ASC926-20 のもとでは非流動資産として分類表示することが要求されていた。

ASU2019-02 ではこの要件が撤廃され、ASC920-350 と ASC926-20 のガイダンスとが整合することとなった。この理由として、EITF は、企業が異なるライフサイクルをもつコンテンツを制作又はライセンスする可能性（BC29）について指摘している。

また、これに伴い、後述するように償却に関する開示についても大幅な改訂が行われている。

これらは以下のように考察できる。前述 2 のとおり、米国基準は従来、期間損益計算に対する経営者の裁量度の縮小と操作性の排除を目的し、歪みのない適正な期間損益計算が重視されてきた。しかし、今回の改訂では、厳格なガイダンスを設けるよりもガイダンスの柔軟性を重視している点が見てとれる。

EITF は、会計方針の選択肢を狭めていくよりも、前述 3.4 で指摘したコンテンツの特徴や経済性を反映し、多様性に対応した従来の会計ルールを、以下 4.3 で述べるように注記等の充実により改善しようとしている。すなわち、財務諸表利用者の意思決定に有用性が高い情報を提供するためには、内部情報に精通している経営者が経営上の判断に基づいて、会計方針を適切に選択し、収益予測・見積り・費用配分を行い、そのプロセスを財務報告を通じて説明する。EITF は、当該説明に関する開示情報の重要性が高いと判断している

と考えられる。

他方、この点、将来のキャッシュ・フローの流れに関する経営上の予測情報が費用配分計算の分母に織り込まれることによって、財務情報本体に記載される利益情報に影響を及ぼすことになる。この利益計算に影響する部分に関して、収益予測・見積り・配分のプロセスを、どこで、どのように開示し説明するかが重要であると考えられる。これについては、以下の4.3開示要求の改訂において検討する。

4.3 開示要求の改訂

ASU2019-02では、以下のような開示要求が新たに追加又は修正されている。

4.3.1 制作とライセンス契約の区分に関する注記

制作したコンテンツと、ライセンス契約されたコンテンツは区分して注記により開示する(ASC926-20-45-2)。これは、制作したコンテンツとライセンス契約により取得したコンテンツは異なる特徴を有しているためであり、区分して開示することにより、財務諸表利用者への情報の透明性を高め、意思決定に有用な情報を提供することができる(BC29)と説明されている。また、この区分を決定するために、企業が経営上の判断を行う必要がある点についても指摘されている。

実際の開示例を図1(b)及び図2(a)に示す(下線筆者挿入)。ここでは、制作されたコンテンツとテレビ放映権を区分し、それらが単独で収益を獲得するか又は他のコンテンツと組み合わせて収益を獲得するかが判断されたうえで、注記により開示されている。

4.3.2 償却に関する注記

償却の計算に使用される方法の開示が要求されている(ASC926-20-50-1A)。実際の開示例では、「主要な会計方針」の注記において定性的に説明されている(図3(a))。

また、制作したコンテンツと、ライセンス契約されたコンテンツとは区分して、償却に関する以下(a)～(c)の項目を注記により開示する。

- (a) 各期間の償却費の総額と償却費が計上されている損益計算書の項目を、単独で収益化が主となるコンテンツと、他のコンテンツやライセンス契約により取得したコンテンツと併せた収益化が主となるコンテンツとに分けて開示する(ASC926-20-50-4A)。
- (b) 完成したコンテンツと未公開のコンテンツ：完成したコンテンツ制作費のうち、企業が今後の営業サイクルの間に償却すると予想される部分の金額を開示する(営業サイクルは12カ月と推定されており、営業サイクルが12カ月以外の場合は、その営業サイクルを開示する)(ASC926-20-50-4B)。
- (c) 公開済のコンテンツ：直近の貸借対照表の日付において認識された公開済コンテンツの原価のうち、企業が今後3回の営業サイクルのそれぞれにおいて償却すると予想される部分を開示する(ASC926-20-50-4B)。

実際の開示例を図1(c)と図4に示す。注記では、単独で収益化されるコンテンツと他の作品と併せて収益化されるコンテンツの償却額、未公開作品に係る費用化情報、3年分の償却予定情報等の詳細な情報が示されている(図1(c))。また、「経営者による財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析」における「重要な会計方針及び見積り」において、費用配分プロセスにおけるコンテンツのライフサイクルの多様性及び影響についても言及されている(図4)。

このように、企業が採用している償却の計算に使用される方法に加えて、費用配分に関する情報の開示が要求されるのは、より詳細な情報を提供することで、財務諸表の利用者に有用な情報を提供するため(BC31)と説明されている。また、後述4.4のように収益戦略ごとにコンテンツの原価と償却費の構成要素を開示することが要求されるのは、異なる収益化戦略をもつコンテンツのリスク、発生したコストの程度、償却パターンに関する情報を財務諸表利用者へ提供できるため(BC32)と説明されている。この収益化戦略は、

減損に関するグループ単位の判定にも関係する。

4.3.3 減損に関する注記

減損テストに使用した勘定科目の単位と、公正価値を決定するために使用した方法の説明を開示することが要求される (ASC926-20-50-1A)。

実際の開示例を図3 (b), 図4, 図5に示す。注記では公正価値の見積りの概要が (図3 (b)), 「経営者による財政状態, 経営成績及びキャッシュフローの状況の分析」における「重要な会計方針及び見積り」では, その情報が定性的に説明され, 公正価値の算定における予想総収益の見積りの基礎となる指標 (同種の過去の作品, 主演俳優や女優の人気度等) についても言及されている (図4)。さらに, 「営業権及びその他の無形固定資産」では, 減損の判定とそのプロセスに加えて, 感応度分析の結果についても説明が行われている (図5)。

また, コンテンツ単独又はグループ単位で認識された減損金額について, 減損が認識された期間を含む財務諸表の注記において, 以下の情報を開示しなければならない (ASC926-20-50-4C)。

- (a) 減損に至った事実と状況の一般的な説明
- (b) 減損損失の累計額
- (c) 減損損失を計上した損益計算書の項目

これらは, 以下のように考察できる。制作コンテンツとライセンス契約により取得したコンテンツを区分して開示することを要求しているのは, 企業とアナリストがコンテンツを当該二つのタイプに分けて分析・比較を行なっていることに由来する (BC34)。EITF は, 企業やアナリストの分析視点を積極的に取り入れることにより, 財務諸表利用者の意思決定に有用な情報を提供しようとしていると考えられる。

また, 償却や減損に関する項目において, 詳細な情報の開示が求められている。この点, 財務諸表本体との関連性に鑑みれば, 以下のように考察できる。償却方法や減損の判定方法, 予測方法等, 企業に裁量の余地が残されているものについては

企業の選択内容が MD&A (Management's Discussion and Analysis of Financial Condition and Results of Operations) で開示され, 企業の全体像を明らかにするという役割を担っている。他方, 財務諸表本体の計算構造そのものには影響を及ぼさないが, 財務諸表本体に記載される利益情報に影響を及ぼす可能性のある具体的な定量的・定性的な情報については注記での開示が要求され, 財務諸表本体を補足説明する役割を担っていると考えられる。

4.4 収益化戦略 (Monetization Strategy) と収益化戦略の再評価

ASU2019-02 では, 企業がコンテンツの資産計上を開始する際に, 各コンテンツの主要な収益化戦略 (monetization strategy) を決定することを要求している (ASC926-20-35-3B)。すなわち, コンテンツ制作費を資産計上するにあたって, 主要な収益化戦略が個々の作品に基づくものと想定しているのか, 又はストリーミング配信のライブラリに加えるための公開のように, 主に他の制作コンテンツやライセンス契約により取得したコンテンツとを組み合わせたグループで収益化される戦略を想定しているかを, あらかじめ判断しておくなければならない。そして, それは収益による定量的な評価ではなく, 定性的に判断することが要求される (BC19)。

この収益化戦略の判断は減損の判定にも適用され, 収益化戦略ごとにコンテンツ制作費や償却額の開示が求められる。

また, コンテンツの資産計上を開始した際に決定した収益化戦略と比較して重要な変更 (significant changes) があった場合には, その収益化戦略を再評価しなければならない (ASC926-20-35-3C)。重要な変更があったかどうかは定性的な評価により行われる。重要な変更該当するのは, コンテンツの配信方法が当初計画されていなかった新しい配信チャンネルに変更された場合や, 当初計画されていた主要な配信チャンネルを放

棄する場合などが該当する。

EITFは、収益化戦略の大幅な変更は一般的ではないと考えており、コンテンツの収益化戦略を企業があらかじめ決定していることを前提としている(BC19・21)。そのため、単に期待していた結果とは異なっていたことを理由とした収益化戦略の変更は、重要な変更には該当せず、再評価する必要は生じないとしている(BC21)。例えば、映画を劇場で公開後に自社のストリーミング・プラットフォームで配信する計画を立てていたとする。しかし、劇場での興行成績が芳しくなかったために当初の予定よりも早い段階でストリーミング・プラットフォームでの配信を開始した。このような場合は、重要な変更には該当しないことになる。

実際の開示例では、収益化戦略とともに、償却額、繰延映画制作費の金額が注記で開示されている(図1(c)(d)、図3(c))。これらの情報が注記で開示されるのは、収益化戦略の前提が減損のグループ単位に係る等、利益情報への影響が大きいためだと考えられる。

5. おわりに

本稿では、従来より米国のメディア・エンタテインメント産業で利用されてきた映画制作費の会計処理に関するガイダンスの位置付けと概要を整理し、その鍵概念を確認するとともに、ASU2019-02で改訂された論点と改訂の傾向を実際の開示例を交えて検討した。

ASC926-20では、コンテンツ制作費を資産計上した上で、それを予測収益に基づいて配分し、減損がある場合は公正価値モデルに基づいて計上される。そこでは、財務諸表利用者の意思決定に有用な情報を提供することを目的とし、数次利用(マルチユース)を前提とした収益獲得構造やライフサイクルの多様性等のコンテンツの特徴に対応するため、アナリストの分析視点や経営上の判断が取り入れられている。そのため、判断内容の妥当性や予測収益等の見積りを行うためのプロセ

スが適切であるかどうかを定量的・定性的に説明することが重要性の高い事項として位置付けられている。

本稿における検討から導出されたインプリケーションは、以下のとおりである。

まず、本稿では、ASC926-20はコンテンツの特徴や経済性を反映するものであることを得た。さらにASU2019-02により、制作されるコンテンツの種類による区分が撤廃されたことは、メディア・エンタテインメント産業のビジネスモデルの変化を考慮したコンテンツ制作の経済性をよりよく反映する方向に改訂されたと考えられる。

しかし、ASC926-20において、コンテンツ制作費の資産性について明確な記述はなく、ASC926-20がコンテンツ制作費を資産計上しているのは、管見するに従来の会計慣行を踏襲しているためであると考えられる。そのため、コンテンツがそもそも資産計上の対象となるかどうかを含め、コンテンツの特徴について、会計的な視点から統一的に考察することは意義があると考えられる。

次に、ASC926-20では、(1)制作コンテンツとライセンスにより取得するコンテンツの区分、(2)配分プロセスにおける予測総収益の見積り、(3)減損における公正価値の算定プロセス、(4)資産計上開始時の収益化戦略の設定及びその再評価、において経営上の判断が要求されるという点である。(2)と(3)についてはASU2019-02による改訂前から存在する特徴であり、(1)と(4)についてはAU2019-02による改訂により追加された。

本稿では、ASU2019-20の改訂の傾向が、(1)～(4)の経営上の判断が要求される項目について、会計方針等の選択肢を狭めるのではなく、注記等の開示の拡充により従来の会計ガイダンスを改善する方向性にあることを確認した。注記に対する検討に比重を置く姿勢は、日本において同様の基準又は指針等を検討する際の示唆も大きいと考えられる。また、本稿では、実際の開示例を交えて検討することにより、財務諸表本体に記載される利益情報に影響を及ぼす可能性のある情報は

注記により開示されていることを得た。

最後に、改定後の ASC926-20 が、諸外国の会計基準と整合性があるかどうかを検査することが必

要であると考えられる。このことは、前述のコンテンツの資産性の検討とともに、今後の検討課題として残されている。

図 1

連結財務諸表注記

5 繰延映画製作費

繰延映画製作費の内訳は次のとおりです。

	2020年3月31日	2021年3月31日
項目	金額(百万円)	金額(百万円)
映画製作:		
既公開	99,482	68,302
完成、未公開	18,776	20,148
(a) 製作・開発中	67,199	141,268
テレビ製作:		
既公開	186,344	126,236
製作・開発中	25,093	33,712
(d) 主として単独で収益化される作品の繰延映画製作費合計	396,894	389,666
(b) メディアネットワークにおける作品の繰延映画製作費 *1	61,959	69,760
控除: 棚卸資産に含まれる1年以内償却予定のテレビ放映権等 *2	△31,517	-
計	427,336	459,426

(注) *1 メディアネットワークにおける作品の繰延映画製作費は、ほぼ全てテレビ放映権に係るもので、主として他の作品と併せて収益化されます。
*2 ソニーは、2020年4月1日からASU 2019-02を適用しており、棚卸資産に含まれていた映画分野におけるテレビ放映権及び音楽分野におけるアニメーション作品製作費を繰延映画製作費に含めて開示しています。

繰延映画製作費の償却費は、売上原価に含まれています。2019年度及び2020年度の主として単独で収益化される作品の繰延映画製作費の償却費は、それぞれ276,902百万円及び209,674百万円です。2019年度及び2020年度の主として他の作品と併せて収益化される作品の繰延映画製作費の償却費は、それぞれ52,907百万円及び63,370百万円です。

(c) 完成、未公開作品に係る繰延映画製作費の償却費のうち67%は1年以内に償却される予定です。2021年3月31日現在の既公開作品に係る繰延映画製作費及びメディアネットワークにおける作品の繰延映画製作費の未償却残高は、以下のとおり償却されると見込まれています。

年度	主として単独で収益化される作品(既公開)の繰延映画製作費	メディアネットワークにおける作品の繰延映画製作費
2021年度	77%	42%
2022年度	11%	24%
2023年度	3%	14%
合計	91%	80%

また、未払金・未払費用に含まれる未払分配金債務約1,670億円は1年以内に支払われる予定です。

出所) ソニーグループ株式会社 有価証券報告書(2020年度)を基に筆者作成。

図 2

<p>連結財務諸表注記</p> <p>3 主要な会計方針の要約</p> <p>(2) 新会計基準の適用</p> <p>金融商品の信用損失の測定</p> <p>2016年6月、米国財務会計基準審議会 (Financial Accounting Standards Board、以下「FASB」) は金融商品の信用損失の測定に関する基準を変更する会計基準アップデート (Accounting Standards Update、以下「ASU」) 2016-13を公表しました。このASUは、金融商品の信用損失の測定にあたり、過去の損失実績、現在の状況、将来の状況の予測及び予測される信用損失など関連する全ての情報を考慮することを要求しています。ソニーは、2020年4月1日からこのASUを適用しています。このASUの適用がソニーの業績及び財政状態に与える重要な影響はありませんでした。</p> <p>映画製作費及び番組コンテンツのライセンス契約に関する改訂</p> <p>2019年3月、FASBは映画製作費及び番組コンテンツのライセンス契約に関する会計処理を変更するASU 2019-02を公表しました。このASUは、テレビ番組制作費用の資産化にかかるガイダンスを改訂し、テレビ放映権の減損にあたっては正味実現可能価額ではなく、公正価値を用いるように要求しています。また、映画製作費及びテレビ放映権の表示及び開示要求を改訂しています。加えて繰延映画製作費の計上にあたっては、主要な収益戦略が個々の作品か、ストリーミング配信のライブラリに加えるための映画公開のように、他の映画や放映権と合わせた資産グループかを定性的に判断することが要求されます。資産グループの場合、減損は個々の作品ではなく資産グループで判定されます。ソニーは、2020年4月1日から将来に向かってこのASUを適用しています。このASUの適用により、ソニーは棚卸資産に含まれていた映画分野におけるテレビ放映権及び音楽分野におけるアニメーション作品制作費を繰延映画製作費に含めて開示しています。</p>	<p>(a)</p>
--	------------

出所) ソニーグループ株式会社 有価証券報告書 (2020年度) を基に筆者作成。

図 3

<p>連結財務諸表注記</p> <p>3 主要な会計方針の要約</p> <p>(1) 主要な会計方針</p> <p>10 繰延映画製作費</p> <p>繰延映画製作費は、直接製作費、間接製作費及び取得費用を含み、未償却残高あるいは見積公正価値のいずれか低い価額により長期性資産として計上されています。主として単独で収益化される作品の繰延映画製作費の償却及び見積分配金債務の計上は、作品ごとの予想総収益に対する各年度の収益割合に応じて行われます。繰延映画製作費は、ソニーの世界的なチャンネル・ネットワークで放映される買付作品から成るテレビ放映権も含み、ライセンス期間が開始されテレビ放映ができる状態にある場合にこれらの放映権が認識されます。テレビ放映権を含む主として他の作品と併せて収益化される繰延映画製作費は、使用見込みにもとづき又は適切な場合には耐用年数にわたって定額法にもとづき、償却されますが、複数年でのライセンスとなるスポーツイベントのテレビ放映権は、原則として、関連する予想総収益に対する各年度の広告収入及び視聴料収入の割合にもとづき償却されます。繰延映画製作費の公正価値の計算に使用される見積りは、将来の需要と市況に関する前提条件にもとづき設定され、定期的に見直されています。映画分野のうち、テレビ番組制作及び映画製作における作品は、主として単独で収益化され、メディアネットワークにおける作品は主としてその他の作品と併せて収益化されます。(c)</p>	<p>(a)</p>
--	------------

出所) ソニーグループ株式会社 有価証券報告書 (2020年度) を基に筆者作成。

図 4

3【経営者による財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析】

(1) 重要な会計方針及び見積り

映画会計

映画会計においては、作品ごとの予想総収益を見積もる過程でマネジメントの判断が必要となります。この予想総収益の見積りは次の2点において重要となります。第一に、映画作品が製作され関連する費用が資産化される際に、その繰延映画製作費の公正価値が減損し、回収不能と見込まれる額を評価減する必要があるかどうかを決定するため、マネジメントは発生時に費用化される配給関連費用を含む追加で発生する費用を控除した予想総収益を見積もる必要があります。第二に、ある映画作品に関する売上原価として認識される繰延映画製作費の額は、その映画作品がそのライフサイクルにおいて様々な市場で公開されることから、予想総収益に対する当該年度の収益実績額の割合にもとづいています。

マネジメントが各作品の予想総収益を見積もる際に基礎とするのは、同種の過去の作品の収益、主演俳優あるいは女優の人気度、その作品の公開される予測映画館数、BD/DVDなどのパッケージメディアやデジタル販売、テレビ放映及びその他の付随マーケットでの期待収益ならびに将来の売上に関する契約などです。この見積りは、各作品の直近までの実現収益及び将来予測収益にもとづいて定期的に見直されます。例えば、公開当初数週間の劇場収入が予想を下回った場合には、通常、劇場、BD/DVDなどのパッケージメディアやデジタル販売、及びテレビ放映の生涯収益などを下方に修正することになります。そのような下方修正を行わなかった場合、当該期間における映画製作費の償却費の過少計上になる可能性があります。

出所) ソニーグループ株式会社 有価証券報告書(2020年度)を基に筆者作成。

図 5

3【経営者による財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析】

(1) 重要な会計方針及び見積り

営業権及びその他の無形固定資産

営業権及び耐用年数が確定できない非償却性無形固定資産は、年1回第4四半期及び減損の可能性を示す事象又は状況の変化が生じた時点で減損の判定を行います。事象又は状況の変化とは、設定された事業計画の下方修正や実績見込みの大幅な変更、あるいは外的な市場や産業固有の変動などで、それらはマネジメントにより定期的に見直されています。

2020年度第4四半期において、ソニーは営業権の定性的評価を行わず、報告単位の公正価値とその報告単位の営業権を含む帳簿価額の比較による定量的手続を行いました。報告単位とは、ソニーの場合、オペレーティング・セグメントあるいはその一段階下のレベルを指します。報告単位の公正価値がその帳簿価額を上回る場合、その報告単位の営業権について減損損失は認識されません。報告単位の帳簿価額がその公正価値を上回る場合には、報告単位の営業権の総額を超えない範囲で、その超過分を減損損失として認識します。耐用年数が確定できない非償却性無形固定資産の減損判定では、公正価値と帳簿価額を比較し、帳簿価額がその公正価値を超過する場合には、その超過分を減損損失として認識します。

営業権の減損判定における報告単位の公正価値の決定は、その性質上、判断をとまなうものであり、多くの場合、重要な見積り・前提を使用します。同様に、非償却性無形固定資産の公正価値の決定においても、見積り・前提が使用されます。これらの見積り・前提は減損が認識されるか否かの判定及び認識される減損金額に重要な影響を及ぼす可能性があります。

これらの減損判定において、ソニーは、社内における評価を行い、またマネジメントが妥当と判断する場合には第三者による評価を活用するとともに、一般に入手可能な市場情報を考慮に入れています。報告単位及び非償却性無形固定資産の公正価値は通常、割引キャッシュ・フロー分析により算定しています。この手法は、将来見積キャッシュ・フロー(その支払・受取時期を含む)、将来キャッシュ・フロー固有のリスクを反映した割引率、永続成長率、利益倍率、類似企業の決定、類似企業に対してプレミアムあるいはディスカウントが適用されるべきかどうかの決定等多くの見積り及び前提を使用します。営業権を持たない報告単位も含めて、報告単位の公正価値の総額に対するソニーの時価総額を考慮し、適切なコントロール・プレミアムとともに、個々の報告単位に配分されない全社に帰属する資産と負債も考慮します。

将来見積キャッシュ・フロー（その支払・受取時期を含む）に使用される前提は、それぞれの報告単位における見込み及び中期計画にもとづいており、過去の経験、市場及び産業データ、現在及び見込まれる経済状況を考慮しています。永続成長率は主に中期計画の3ヵ年予測期間後のターミナル・バリューを決定するために使用されています。映画分野の報告単位など、特定の報告単位においては、より長い見込期間、及び予測期間最終年度の見積キャッシュ・フローに適用される利益倍率を用いた出口価格に、コントロール・プレミアムを加味して算定されたターミナル・バリューを使用しています。割引率は類似企業の加重平均資本コストにより算出されています。

2020年度の減損判定において、営業権を持つ全ての報告単位の公正価値が帳簿価額を超過していたため、営業権の減損損失を認識することはありませんでした。また、重要な営業権を持つ報告単位において公正価値は帳簿価額を少なくとも10%以上超過しています。耐用年数の確定できない非償却性資産においても、公正価値が帳簿価額を超過していたため、減損損失を認識することはありませんでした。

2021年3月31日現在のセグメントごとの営業権の帳簿価額は以下のとおりです。

	金額 (単位：百万円)
G & N S	172,360
音楽	408,823
映画	172,482
E P & S	16,140
I & S S	46,510
金融	10,834
合計	827,149

上述の中期計画を除く、2020年度の減損判定における、ソニーの報告単位の公正価値への影響に関する感応度分析を含む重要な前提の検討は下記のとおりです。

・割引率は5.2%から12.1%の範囲です。他の全ての前提を同一とし、割引率を1ポイント増加させた場合においても、営業権の減損損失を認識することはありませんでした。

・G & N S分野、E P & S分野、I & S S分野及び金融分野の報告単位におけるターミナル・バリューに適用された成長率はおおよそ1.0%から1.5%の範囲です。音楽分野の報告単位における中期計画を超える期間の成長率は0%から7.5%の範囲、映画分野では3.0%から4.5%の範囲です。他の全ての前提を同一とし、成長率を1ポイント減少させた場合においても、営業権の減損損失を認識することはありませんでした。

・映画分野の報告単位におけるターミナル・バリューの算定に使用される利益倍率は10.0です。他の全ての前提を同一とし、利益倍率を1.0減少させた場合においても、営業権の減損損失を認識することはありませんでした。

マネジメントは、営業権の減損判定における公正価値の見積りに用いられた前提は、新型コロナウイルス感染拡大による潜在的な影響などを含め、合理的であると考えています。しかしながら、将来の予測不能なビジネスの前提条件の変化による、将来キャッシュ・フローや公正価値の下落を引き起こすような見積りの変化が、これらの評価に不利に影響し、結果として、将来においてソニーが営業権及びその他の無形固定資産の減損損失を認識することになる可能性があります。

出所) ソニーグループ株式会社 有価証券報告書 (2020年度) を基に筆者作成。

(計算例 1) 個別フィルム予測計算法による償却費の計算

資産計上したコンテンツ制作費は \$ 50,000 である。初年度において予測総収益を \$ 100,000 とする見積りを行い、初年度の実際の収益は \$ 60,000 であった。この場合、初年度に計上するコンテンツ資産の償却費は \$ 30,000 と計算される。

2 年度、予測総収益を見積り直し、初年度からの予測総収益が \$ 90,000 であるという見積りを行った。2 年度の実際の収益は \$ 10,000 であった。この場合、2 年度に計上するコンテンツ資産の償却費は \$ 6,667 と計算される。

計算例 1：個別フィルム予測計算法による償却額の計算

	実績収益 (actual revenue)	予測総収益 (estimated ultimate revenue)	各年度の減価 償却実施額	期末未償却残高
初年度	60,000	100,000	30,000	20,000
2 年度	10,000	90,000	6,667	13,333
初年度における 減価償却額の計算	取得原価 (50,000) × 当年度の実際販売収益 (60,000) / 予測総収益 (100,000) = 30,000			
2 年度における 減価償却費の計算	期首未償却残高 (20,000) × 当年度の実際収益 (10,000) / 予測総収益 (2 年目以降の予測収益ではない) - 過去の累積収益 (90,000-60,000=30,000) = 6,667			

(出所) ASC926-20-55-1 Example2 を基に筆者作成。

(計算例 2) エピソード型テレビシリーズ番組コンテンツの償却費の計算

エピソード型テレビシリーズ番組コンテンツの制作を行い、当該制作費の資産計上を行った。資産計上したコンテンツ制作費は、それぞれ初年度 \$ 16,000 (エピソード Season1)、2 年度 \$ 18,000 (エピソード Season2) である。

初年度において予測総収益を \$ 48,000 とする見積りを行い、初年度の実際の収益は \$ 8,000 であった。この場合、初年度に計上するコンテンツ資産の償却費は \$ 2,667 と計算される。

2 年度、予測総収益を見積り直し、初年度からの予測総収益が \$ 69,000 (Season1 \$ 48,000 + Season2 \$ 21,000 = \$ 69,000) であるという見積りを行った。2 年度の実際の収益は \$ 11,000 であった。この場合、2 年度に計上するコンテンツ資産の償却費は \$ 5,650 と計算される。

なお、エピソード型テレビシリーズ番組コンテンツに「個別フィルム予測計算法」を適用する場合、複数のシーズンは単一のものとみなされる (ASC926-20-35-1)。

- (a) コンテンツ制作費：\$ 16,000 (シーズン 1)、\$ 18,000 (シーズン 2)
- (b-1) 初年度の予測総収益：\$ 48,000 (シーズン 1)、\$ 0 (シーズン 2)
- (b-2) 2 年度の予測総収益：\$ 48,000 (シーズン 1)、\$ 21,000 (シーズン 2)
- (c-1) 初年度の実際収益：\$ 8,000 (シーズン 1)、\$ 0 (シーズン 2)
- (c-2) 2 年度の実際収益：\$ 0 (シーズン 1)、\$ 11,000 (シーズン 2)

計算例2：エピソード型テレビシリーズ番組コンテンツの償却費の計算

	実績収益 (actual revenue)		予測総収益 (estimated ultimate revenue)		各年度の減価 償却実施額	期末未償却残高
	Season1	Season2	Season1	Season2		
初年度	8,000	0	48,000	0	2,667	13,333
2年度	0	11,000	48,000	21,000	5,650	25,683
初年度における減 価償却額の計算	取得原価 (16,000) × 当年度の実際販売収益 (8,000) / 予測総収益 (48,000) = 2,667					
2年度における減 価償却費の計算	期首未償却残高 (13,333 + 18,000 = 31,333) × 当年度の実際収益 (11,000) / 予測総収益 (2年目以降の予測収益ではない) - 過去の累積収益 (69,000 - 8,000 = 61,000) = 5,650					

(出所) ASC926-20-55-13 Example4 を基に筆者作成。

引用文献

Caves, R. E. (2000) *Creative Industries Contracts between Art and Commerce*, Harvard University Press.

Corrado, C. , Hulten, C. , & Sichel, D. (2009) *I. Measuring Capital and Technology: An Expanded Framework*, University of Chicago Press, pp.11-46.

Haskel, J. , & Westlake, S. (2018) *Capitalism without Capital: The Rise of the Intangible Economy*, Princeton University Press.

Lev, B. (2001) *INTANGIBLES: Management, Measurement, and Reporting*, The Brookings Institution. (広瀬義州・桜井久勝監訳 (2002) 『ブランドの経営と会計』, 東洋経済新報社.)

McGee, R. W. (1985) *Accounting for Software*, Dow Jones-Irwin.

Varian, H. R. (1998) *Markets for Information Goods*, University of California. (<http://people.ischool.berkeley.edu/~hal/Papers/japan/>)

Vogel, H, L. (2020). *Entertainment industry economics: A guide for financial analysis TENTH EDITION*. Cambridge University Press.

American Institute of Certified Public Accountants (AICPA) (2000) *Statement of Position No.00-2 "Accounting by Producers or Distributors of Films"*.

Financial Accounting Standards Board (FASB) (1984)

Statement of Financial Accounting Concepts No. 5 "Recognition and Measurement in Financial Statements of Business Enterprises". (平松一夫・広瀬義州訳 (2002) 『FASB 財務会計の諸概念 (増補版)』, 中央経済社)

Financial Accounting Standards Board (FASB) (1974) *Statement of Financial Accounting Standards No. 2 "Accounting for Research and Development Costs"*.

Financial Accounting Standards Board (FASB) (1981) *Statement of Financial Accounting Standards No. 53 "Financial Reporting by Producers and Distributors of Motion Picture Films"*.

Financial Accounting Standards Board (FASB) (1995) *Statement of Financial Accounting Standards No. 121 "Accounting for the Impairment of Long-Lived Assets and for Long-Lived Assets to Be Disposed Of"*.

International Accounting Standards Board (IASB) (2014) *International Accounting Standard No. 38 "Intangible Assets"*.

新江孝 (1993) 「ソフトウェアの減価償却方法」櫻井通晴編著『ソフトウェア会計 ソフトウェア会計実務指針〔案〕の解説と実際例』, 中央経済社, 197-211 頁.

伊藤邦雄編著 (2006) 『無形資産の会計』, 中央経済社.

河島伸子・生稲史彦編著 (2013) 『変貌する日本のコンテンツ産業 - 創造性と多様性の模索 -』, ミネル

ヴァ書房.

齋藤真哉編著 (2007) 『減損会計の税務論点』中央経済社.

武田紀仁 (2020) 「『情報の内容 (コンテンツ)』の会計に関する現状と課題—無形資産会計の再構築を志向して—」, 日本知的資産経営学会誌第6号, 54-66頁.

藤田晶子 (2012) 『無形資産会計のフレームワーク』, 中央経済社.

古庄修 (2007) 「公正価値を用いる考え方—アメリカ基準を中心として—」 齋藤真哉編著 『減損会計の税務論点』中央経済社, 21-27頁.

経済産業省商務情報政策局監修・一般財団法人デジタルコンテンツ協会編 (2018) 『デジタルコンテンツ白書 2018』, 一般財団法人デジタルコンテンツ協会.

ソニーグループ株式会社 (2020) 『有価証券報告書 (2020年度)』.

(注)

- 1) 武田 (2020) は, 日本のコンテンツ産業において多様な会計処理方法が存在していることを調査した. 特に, それらが税務上の通達レベルでの取扱いに引きずられた会計処理方法となっていることを明らかにした.
- 2) 無形資産の定義について, 米国基準「無形資産—のれん及びその他 (Intangibles – Goodwill and Other)」(ASC350), 及び「企業結合 (Business Combinations)」(ASC805) では, 無形資産は「物理的実質を欠く資産 (金融資産を除く)」と定義されている (ASC350-10-20, ASC805-10-20). また, 財務会計概念書 (Statement of Financial Accounting Concepts; 以下, SFAC) 第5号「企業の財務諸表の認識及び測定」では, 資産の認識規準として, ①資産の定義を満たすこと, ②「測定可能性」(当該項目が十分な信頼性を持って測定でき, かつ目的に適合する属性を有すること), ③「目的適合性」(当該項目に関する情報が情報

- 利用者の意思決定に影響を及ぼしうること), ④「信頼性」(当該情報が表現上忠実であり, 検証可能かつ中立であること), とされている (SFAC 第5号 par.63 (平松・広瀬訳, 2002, 239-240頁)).
- 3) なお, 映像の配信に関連して発生した, マーケティング, 広告, 宣伝, プロモーション, 及びその他の配給費用を含む費用 (exploitation costs; ASC926-20-20, ASC926-720-20) は, ASC720-35に従い, すべて発生時の費用として処理される (ASC926-720-25-2~3).
- 4) 原作の映画化権の取得に係る費用については, 使用されないことが明らかになった場合, 又は資産計上から3年経過しても映画・映像作品の制作に使用されない場合には, その時点の処分価格を残した全額を損失処理しなければならないこととされている (ASC926-20-40-1~3).
- 5) 多くの映画は長寿命であり, 10年を超えるライフサイクルを有する可能性はあることは認められるものの, このように収益の予測期間を10年に限定する理由として, 最終的な予測総収益を見積ることに関して業界内で多様性が発生してしまうことについての懸念と, 企業間の比較可能性を確保する必要性が指摘されている. また, 多くの場合, 映画の収益の大部分は10年以内に獲得される点も指摘されている (SOP 00-2 paras.111~112). また, フィルム・ライブラリに含まれる映画の収益の予測期間が20年間に限定されているのは, 企業結合にあたって20年という期間がフィルム・ライブラリに割り当てられる耐用年数として映画業界でよく用いられている点, フィルム・ライブラリに含まれる映画は市場における初期サイクルを経験しているため収益の獲得が安定していると考えられる点が指摘されている (SOP 00-2 paras.114~115).
- 6) なお, エピソード型テレビシリーズ番組コンテンツに「個別フィルム予測算法」を適用する場合, 複数のシーズンは単一のもののみなされる (ASC926-20-35-1).

