

仰星ニュースレター

ワンポイント会計基準

vol. 261 「会計制度委員会研究資料第7号「ソフトウェア制作費等に係る会計処理及び開示に関する研究資料 ～DX環境下におけるソフトウェア関連取引への対応～」及び「公開草案に対するコメントの概要及び対応」の公表」について

日本公認会計士協会は、2022年6月30日に会計制度委員会研究資料第7号「ソフトウェア制作費等に係る会計処理及び開示に関する研究資料～DX環境下におけるソフトウェア関連取引への対応～」を公表しました。主な内容は以下の通りです。

「研究開発費等に係る会計基準」（1998年3月公表）及び会計制度委員会報告第12号「研究開発費及びソフトウェアの会計処理に関する実務指針」（1999年3月公表）の公表から20年以上が経過しており、その間の社会背景の変化に伴って、企業が導入するITの形態も改革が進み、クラウドサービスが普及しています。このようなデジタルトランスフォーメーション（DX）の加速化を背景に、当初の会計基準等の設定時に想定されていない多様なソフトウェアに関連する取引が生じていますが、それらの変化に対応した会計基準等の改正は行われてきていないものと考えられます。本研究資料は、実態調査を踏まえて従来の国内会計基準で示されていないものについて、実務上の課題を抽出し、会計処理に当たり一定の指針となる考え方を示す会計基準の開発に資する提言がされています。課題及び提言は以下の通りです。

1. 市場販売目的ソフトウェアと自社利用ソフトウェアの区分
2. ソフトウェアの区分に基づく会計処理の相違による問題点
3. ソフトウェア制作費の資産計上要件
4. クラウドを通じてソフトウェアを利用するサービスを受ける場合の処理
5. コンピューターゲーム・ソフトウェアの制作費

1～4については、

- (1)クラウドを通じて不特定多数の利用者に向けてサービス提供を行うソフトウェアに該当する場合
 - (2)使用ライセンスを付与する場合
- の2つの取引を想定し、(1)については実務上、自社利用のソフトウェアのうち「ソフ

トウェアを用いて外部へ業務処理等のサービスを提供する契約等が締結されているような場合」に含まれるものとして、自社利用ソフトウェアとし、(2)については市場販売目的のソフトウェアとして会計処理しているケースが多いです。しかし、契約の形式の相異により会計処理が大きく異なることを疑問視し、取引の実態と整合するようなソフトウェアの区分方法のガイドラインを設定する必要性を説いています。

5については、オンラインアップデートを行わない従来のパッケージ販売と性質が同じであるオンラインを通じたダウンロード販売の場合、市場販売目的のソフトウェアに区分されるものと考えられます。一方、オンラインを通じてゲームサービスを提供するサービスの場合、クラウドサービスのベンダーと同様に、市場販売目的のソフトウェアと自社利用のソフトウェアのいずれに区分して処理するのが実態に合うのか考え方を明確にする必要があるものと考えられます。

以上