УДК 657.1:336.717.18

ОБЛІКОВО-ЗВІТНІ АСПЕКТИ МОНЕТИЗАЦІЇ ПРОДУКТІВ ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ З ВИКОРИСТАННЯМ ЕЛЕКТРОННИХ ГРОШЕЙ

© 2016 **КРУТОВА А. С., НЕСТЕРЕНКО О. О.**

УДК 657.1:336.717.18

Крутова А. С., Нестеренко О. О. Обліково-звітні аспекти монетизації продуктів ігрової індустрії з використанням електронних грошей

Метою статті є напрацювання теоретичних засад і розробка практичного інструментарію обліку та відображення у звітності монетизації продуктів ігрової індустрії з використанням електронних грошей. Проаналізовано сучасний стан і перспективи розвитку ігрової кіберіндустрії у світі та в Україні. Обґрунтовано актуальність використання таких засобів монетизації продуктів ігрової індустрії, як прогеймінг, коментування та аналітичні огляди, стрімінг, створення внутрішньоігрового контенту та мувімейкінг, продаж артефактів та персонажів, організація тоталізаторів та турнірів. Доведено, що в умовах, коли доходи розробників комп'ютерних ігор здебільшого бувають вираженими не у звичній грошовій формі, а у формі нефіатних електронних грошей, питання розробки обліково-звітної методології таких розрахунків набувають особливої актуальності. Розроблено алгоритм використання електронних грошей як засобу розрахунків підприємства з користувачами та контрагентами, який задовольняє потреби облікового відображення операцій з електронними грошима, а також враховує тип емітента (банківська або небанківська фінансова установа) та тип користувача (фізична або юридична особа). Розроблено методику обліку розрахунків за реалізовані продукти ігрової індустрії з використанням сучасних електронних платіжних інструментів та пропозиції щодо відображення електронних грошей у звітності підприємств, які нададуть можливість відображати операції в системі кібербізнесу з урахуванням норм законодавства та вимог практики.

Ключові слова: *кіберпростір, облік, фінансова звітність, монетизація продуктів ігрової індустрії, електронні гроші.*
Рис.: *1.* ***Бібл.:*** *19.*

Крутова Анжеліка Сергіївна *– доктор економічних наук, професор, завідувачка кафедри фінансів, кредиту та страхування, Харківський державний університет харчування та торгівлі (вул. Клочківська, 333, Харків, 61051, Україна)*
E-mail: *ankrutova@ukr.net*

Нестеренко Оксана Олександрівна *– кандидат економічних наук, доцент, доцент кафедри бухгалтерського обліку, аудиту та оподаткування, Харківський державний університет харчування та торгівлі (вул. Клочківська, 333, Харків, 61051, Україна)*
E-mail: *akseniya_nest@mail.ru*

УДК 657.1:336.717.18

Крутова А. С., Нестеренко О. А. Учетно-отчетные аспекты монетизации продуктов игровой индустрии с использованием электронных денег

Целью статьи является наработка теоретических основ и разработка практического инструментария учета и отражения в отчетности монетизации продуктов игровой индустрии с использованием электронных денег. Проанализировано современное состояние и перспективы развития игровой кибериндустрии в мире и в Украине. Обоснована актуальность использования таких средств монетизации продуктов игровой индустрии, как прогейминг, комментирование и аналитические обзоры, стриминг, создание внутриигрового контента и мувимейкинга, продажа артефактов и персонажей, организация тотализаторов и турниров. Доказано, что в условиях, когда доходы разработчиков компьютерных игр в основном бывают выражены не в привычной денежной форме, а в форме нефиатных электронных денег, вопрос разработки учетно-отчетной методологии таких расчетов приобретают особую актуальность. Разработан алгоритм использования электронных денег как средства расчетов предприятия с пользователями и контрагентами, который удовлетворяет потребности учетного отражения операций с электронными деньгами, а также учитывает тип эмитента (банковское или небанковское финансовое учреждение) и тип пользователя (физическое или юридическое лицо). Разработаны методика учета расчетов за реализованные продукты игровой индустрии с использованием современных электронных платежных инструментов и предложения по отражению электронных денег в отчетности предприятий, которые предоставят возможность отражать операции в системе кибербизнеса с учетом норм законодательства и требований практики.

Ключевые слова: *киберпространство, учет, финансовая отчетность, монетизация продуктов игровой индустрии, электронные деньги.*
Рис.: *1.* ***Библ.:*** *19.*

Крутова Анжелика Сергеевна *– доктор экономических наук, профессор, заведующая кафедрой финансов, кредита и страхования, Харьковский государственный университет питания и торговли (ул. Клочковская, 333, Харьков, 61051, Украина)*
E-mail: *ankrutova@ukr.net*

Нестеренко Оксана Александровна *– кандидат экономических наук, доцент, доцент кафедры бухгалтерского учета, аудита и налогообложения, Харьковский государственный университет питания и торговли (ул. Клочковская, 333, Харьков, 61051, Украина)*
E-mail: *akseniya_nest@mail.ru*

UDC 657.1:336.717.18

Krutova A. S., Nesterenko O. O. The Accounting and Reporting Aspects of Monetization of the Gaming Industry Products with the Use of Electronic Money

The article is aimed at elaborating theoretical foundations and developing the practical instrumentarium for accounting and reporting treatment of monetization of the gaming industry products with the use of electronic money. Both the current status and the development prospects of the gaming cyberindustry in the world and in Ukraine have been analyzed. The topicality of such means of monetizing the gaming industry products as progaming, commenting and analytical reviewing, streaming, creating in-game content and movie making, selling artifacts and characters, organizing betting and tournaments. It has been proven that in circumstances where proceeds by the computer games developers mainly are not expressed in the usual monetary form but in the form of non-fiat electronic money, the issue of developing an accounting and reporting methodology for such calculations become especially relevant. An algorithm of using electronic money as means of enterprise's settlements with users and contractors has been developed, which meets the needs of the accounting treatment of the transactions with electronic money, as well as takes into account type of issuer (bank or non-bank financial institution) and type of user (physical or legal person). The article proposes developed methods for accounting the payments for sold products of the gaming industry by using modern electronic payment tools, and suggestions as for treatment of electronic money in the reporting by enterprises, which will provide the opportunity to treat the transactions within the system of cyberbusiness according to the law regulations and requirements of the practice.

Keywords: *cyberspace, accounting, financial reporting, monetization of the gaming industry products, electronic money.*
Fig.: *1.* ***Bibl.:*** *19.*

Krutova Anzhelika S. *– D. Sc. (Economics), Professor, Head of the Department of Finance, Credit and Insurance, Kharkiv State University of Food Technology and Trade (333 Klochkivska Str., Kharkiv, 61051, Ukraine)*
E-mail: *ankrutova@ukr.net*

Nesterenko Oksana O. *– PhD (Economics), Associate Professor, Associate Professor of the Department of Accounting, Auditing and Taxation, Kharkiv State University of Food Technology and Trade (333 Klochkivska Str., Kharkiv, 61051, Ukraine)*
E-mail: *akseniya_nest@mail.ru*

Світовий ринок відеоігор продовжує набирати обертів, хоча темпи зростання за останні роки трохи знизилися, про що свідчать дані компанії Kreston GCG. За прогнозами, у 2015 р. ринок виросте на 10% – до $91,5 млрд, з них третина ($30,1 млрд) припаде на мобільні ігри. В Україні за підсумками 2015 р. дохід від продажу комп'ютерних ігор досяг $143,6 млн, забезпечивши країні 45 місце у світовому рейтингу. Роком раніше наша країна займала 40 місце у світовому рейтингу з показником $118,6 млн [1].

Керуючий партнер Kreston GCG Сергій Атамась припустив, що світовий ринок ігор у 2018 р. зросте до $111,3 млрд [2]. За його словами, на зростання ринку вплинуть такі тренди:

1. Збільшення кількості користувачів смартфонів і планшетів.

2. Подальше розширення інтернет-покриття.

3. Збільшення кількості гравців і платників за ігри.

4. Зміна моделі монетизації: перехід від платних ігор до ігор з прихованими платежами.

5. Проникнення в соціальні мережі, пошук нової аудиторії.

6. Менше використання стратегій копіювання. Розробка не аналогів успішних ігор, а нових унікальних концепцій.

7. Збільшення часу, проведеного за іграми.

8. Збільшення обсягу реклами в ігрових додатках.

Як бачимо, кіберпростір став величезною активною аудиторією любителів комп'ютерних ігор. Маркетологи в багатьох країнах світу вже визнали його привабливість для просування товарів і послуг своїх компаній і навчилися використовувати з метою отримання прибутку. При цьому прибутки геймдева формуються сьогодні здебільшого не з доходів від прямих продажів, а з надходжень, отриманих від інших операцій, які отримали назву *монетизації прибутків ігрової індустрії*. Основними способами монетизації продуктів ігрової індустрії визнано: прогеймінг, коментування та аналітичні огляди, стрімінг, створення внутрішньоігрового контенту та мувіметйкінг, продаж артефактів тап персонажів, організацію тоталізаторів та турнірів і т. ін. Доходи від монетизації іноді значно перевищують дохід від прямого продажу продукту. Так, за перший місяць 2016 р. компанія Velve відзвітувала, що в кишені півтори тисячі сторонніх розробників завдяки використанню різних способів монетизації вже «перетекли» 57 мільйонів доларів. В умовах, коли доходи учасників кібер-бізнесу (від призових фондів турнірів, пожертв глядачів, щомісячної платної підписки користувачів на канали перегляду, різних видів реклами або від продажу в грі речей та послуг) здебільшого бувають вираженими не у звичній грошовій формі, а у формі нефіатних електронних грошей, питання розробки обліково-звітної методології таких розрахунків набувають особливої актуальності. Тому *метою* статті визнано напрацювання теоретичних засад та розробку практичного інструментарію обліку та відображення у звітності монетизації продуктів ігрової індустрії з використанням електронних грошей.

Електронна економіка, входження України до якої стає найбільш помітним в останнє десятиріччя, висуває певні вимоги до трансформації бізнес-процесів всіх учасників суспільно-економічних відносин. Саме наявність досконалої системи розрахунків у процесі електронної взаємодії споживачів, бізнес-структур і державних органів є необхідною складовою інфраструктури сучасної системи господарювання та інструментом інформатизації сфери обміну, чим і пояснюється виникнення феномену електронних грошей.

Державна податкова адміністрація України повідомляє, що у 2014 р. оборот електронних грошей склав 15 млрд грн, що у 6 разів більше рівня 2011 р. (майже 2,5 млрд грн) та у 60 разів перевищило показник 2007 р. (250 млн грн). При цьому відомчі органи наголошують, що більша частина таких грошей обертається нелегально [3, с. 4]. Незважаючи на суттєві успіхи, отримані Україною в період формування ринкової економіки, український електронний платіжний ринок значно відстає від розвинених країн світу, що, перш за все, пов'язано з недостатнім дослідженням економічної природи електронних грошей, недосконалим правовим регулюванням електронних платіжних систем, нерозробленістю проблем теорії, методики й організації обліку електронних грошей, що, безумовно, позначається на якості інформаційного забезпечення управління суб'єктами господарювання, що функціонують в кіберпросторі, для яких основним інструментом монетизації своєї продукції є використання електронних грошей.

Поняття «електронні гроші» було введено в науковий обіг відносно недавно, але набуло широкого використання завдяки численним перевагам оплати за товари та послуги електронними грошима порівняно з іншими формами оплати. Сучасне визначення терміна «електронні гроші» надано в Директиві Європейського Союзу 2000/46/ЄС «Про започаткування та здійснення діяльності установами – емітентами електронних грошей та пруденційний нагляд за ними». Відповідно до вищезгаданої директиви *електронні гроші* – це грошова вартість, яка являє собою вимогу до емітента [4] та:

1) зберігається на електронному пристрої;

2) емітується після одержання коштів у розмірі не меншому, ніж грошова вартість, що емітується;

3) приймаються як кошти платежу не тільки емітентом, але й іншими фірмами.

Чинне українське законодавство визначає електронні гроші як одиниці вартості, які зберігаються на електронному пристрої, приймаються як засіб платежу іншими, ніж емітент, особами та є грошовим зобов'язанням емітента [5]. Під електронним пристроєм необхідно розуміти чип, що міститься на пластиковій картці або на іншому носії, пам'яті комп'ютера тощо, які використовуються для зберігання утримувачами електронних грошей, а під емітентом – особа, яка здійснює випуск електронних грошей. Отже, електронні гроші (цифрові гроші, цифрова готівка, електронна готівка) – це безстрокові грошові зобов'язання на пред'явника, емітовані у формі захищених цифрових сертифікатів, які можуть бути використані для розрахунків через комп'ютерні мережі й забезпечуються звичайними

коштами в момент пред'явлення зобов'язання його емітента [6].

На сьогоднішній день згідно з п. п. 1.3 «Положення про електронні гроші в Україні»: електронні гроші – одиниці вартості, які зберігаються на електронному пристрої, приймаються як засіб платежу іншими, ніж емітент, особами і є грошовим зобов'язанням емітента [7]. Однак дане поняття на цей час не розглядається доктриною фінансового права.

У нормативно-правових документах, які регулюють бухгалтерський облік в Україні, визначення електронних грошей з'явилося лише у 2013 р., із внесенням змін до деяких нормативно-правових актів з бухгалтерського обліку. Зокрема, в Інструкції про застосування Плану рахунків бухгалтерського обліку активів, капіталу, зобов'язань і господарських операцій підприємств і організацій, наведено майже аналогічне визначення електронних грошей, лише поняття «емітент», замінено на «особа, яка їх випускає» та доповнено, що зобов'язання виконується в готівковій або безготівковій формі [8, с. 114].

У науковій спільноті питання емісії та перспективи розвитку електронних грошей досліджували М. І. Дзямулич, Н. В. Грищук, П. М. Сеницщ, В. М. Кравець, В. В. Крилова, Л. А. Некрасенко, О. О. Махаєва, В. І. Міщенко, окремі питання обліку розрахунків електронними грішми розглядалися в працях М. В. Корягіна, А. С. Крутової, О. П. Лесика, А. П. Сиротинської, В. В. Скоробогатової, Т. О. Тарасової. Проте до цього часу відсутні комплексні дослідження питань бухгалтерського обліку в емітента електронних грошей, ефективності їх застосування, що значно ускладнює практичне використання їх в діяльності різних груп користувачів та гальмує їх розвиток.

Більшість авторів визначають електронні гроші з юридичного погляду як безстрокові грошові зобов'язання емітента на пред'явника в електронній формі, емісія яких здійснюється емітентом як після отримання грошових коштів, так і у формі надання кредиту [9, с. 326; 10, с. 10]. З економічної точки зору електронні гроші визначають як елемент концепції аналогу готівкових грошей [11, с. 129] або як платіжний інструмент, який володіє властивостями як традиційних готівкових, так і безготівкових розрахунків [12, с. 32], або як платіжний інструмент, що знаходиться на стику безготівкових та готівкових розрахунків [13, с. 21]. Окремі вчені взагалі вважають, що під терміном «електронні гроші» слід розуміти умовну назву грошових коштів, що використовуються на основі електронної системи банківських розрахунків [10, с. 14]. Деякі навіть вважають, що визначення сутності електронних грошей є питанням скоріш ступеня їх грошовитості [14, с. 105]

На думку І. С. Несходовського, поняття «електронні гроші» має три складові:

1. З економічного погляду електронні гроші прив'язані до певної традиційної грошової одиниці або мають установлений фіксований курс обміну, тому їм властиві функції, які притаманні традиційним грошам, а саме – міра вартості та засіб обігу.

2. З технічного погляду електронні гроші – це електронний запис про певний обсяг вартості, який захищений відповідними криптографічними алгоритмами. Відповідно до сучасного стану розвитку інформаційних систем і технологій електронні гроші можуть функціонувати на основі карток та на програмній основі.

3. З юридичного погляду електронні гроші є грошовим зобов'язанням емітента, який повинен обміняти їх на традиційні гроші за вимогою пред'явника [15, с. 49–53].

Таким чином, сутність поняття «електронні гроші» доцільно розкривати з застосуванням функціонального підходу, тобто через зміст функцій, які ними виконуються, оскільки саме функціональне наповнення даної економічної категорії в першу чергу реагує на зміни економічної формації.

Налагодження ефективної системи управління розрахунковими операціями суб'єктів господарювання потребує напрацювання методики відображення в обліку операцій з емісії та використання електронних грошей. Стосовно користувачів систем електронних грошей, то важливим кроком у напрямку вирішення даного питання стало прийняття у 2013 р. змін до Інструкції про застосування Плану рахунків бухгалтерського обліку активів, капіталу, зобов'язань і господарських операцій підприємств і організацій. Для обліку операцій з електронними грошима, котрі здійснюються комерційними агентами й користувачами відповідно до нормативно-правових актів НБУ та правил використання електронних грошей, узгоджених із НБУ, передбачено рахунок 33 «Інші кошти», який доповнено субрахунком 335 «Електронні гроші, номіновані в національній валюті».

Отже, питання відображення в обліку розрахунків з використанням електронних грошей є здебільшого вирішеними, а практика може удосконалюватися в основному за рахунок розширення аналітичних можливостей обліку з використанням сучасних інформаційно-комунікаційних технологій. Разом з тим питання відображення випуску електронних грошей в обліку небанківських фінансових установ, до яких і відносяться суб'єкти ігрової індустрії, які здійснюють емісію електронних грошей, дотепер залишається без необхідної уваги з боку науковців та практиків.

Незважаючи на те, до якої групи належать електронні гроші, вони мають єдиний алгоритм використання. Такий підхід не враховує обмежень, які накладає чинне законодавство стосовно емісії та використання електронних грошей. Тому вважаємо, що для облікового відображення операцій з електронними грошима при розробці алгоритму їх використання необхідно враховувати тип емітента (банківська або небанківська фінансова установа) та тип користувача (фізична або юридична особа) (*рис. 1*).

Якщо спиратися на визначення електронних грошей, прийняте в Європейському Союзі, а саме як: «...грошова вартість, що представлена у формі вимоги до емітента, які зберігаються на електронному пристрої, у тому числі магнітному, та випускаються після отримання коштів з метою здійснення платіжних операцій та при-

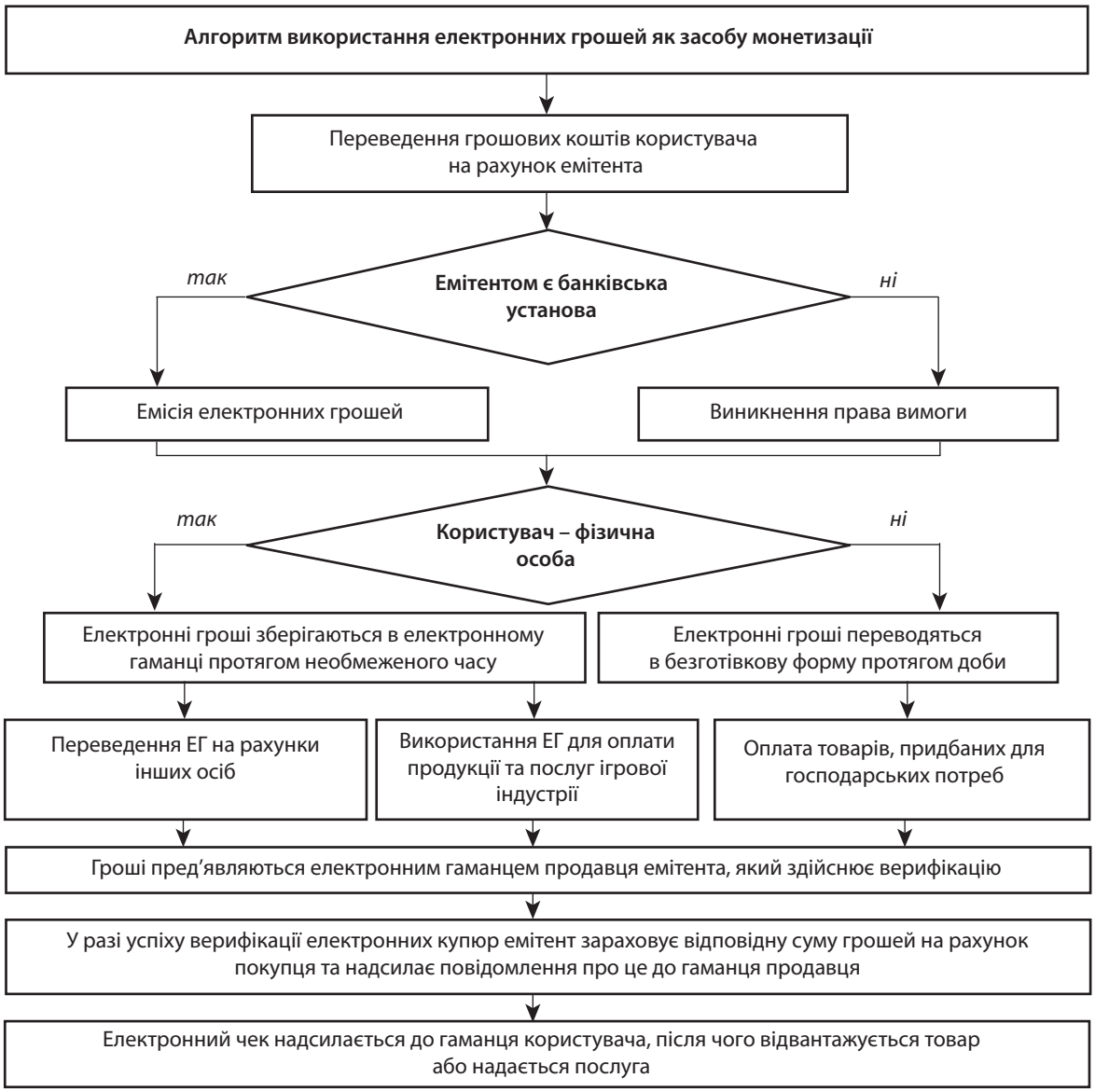

Рис. 1. Алгоритм емісії та використання електронних грошей

ймаються фізичною або юридичною особою, відмінною від установи емітента електронних грошей» [16] та подібне до нього в Сполучених Штатах Америки, то електронні гроші повинні мати такі характеристики [17]:

- мати здатність до накопичення та підрахунку балансу, а отже, мати певну монетарну вартість (тобто вартість, виражену в певній валюті);
- прийматися економічними агентами (як фізичними, так і юридичними особами) для розрахунків;
- бути зобов'язанням емітента, що надходить в обіг лише після його обміну на традиційні гроші в обсязі, не меншому, ніж емітована грошова вартість, а також бути об'єктом зворотного обміну за першою вимогою їх власника.
- зберігатися в електронному вигляді або на фізичному пристрої (такому, як смарт-картка, телефон або комп'ютер тощо) у володінні власника таких грошей, або віддалено на сервері.

Як бачимо, «титульні знаки WMU» відповідають всім зазначеним характеристикам, тому вважаємо, що користувачам системи WebMoney необхідно їх враховувати в бухгалтерському обліку як електронні гроші, а емітента як кредиторську заборгованість перед користувачем системи. В системі WebMoney кожен користувач створює свій особовий рахунок, який є аналогом електронного гаманця, при цьому гаманці можуть створюватися для різних валют. Для поповнення електронного гаманця, користувач повинен перевести готівкові чи безготівкові кошти на рахунок ТОВ «Українського гарантійного агентства», натомість баланс його електронного гаманця поповнюється на відповідну суму WMU. Коли власник хоче отримати назад свої кошти, він здійснює обмін WMU на готівкові чи безготівкові кошти.

На сьогоднішній день згідно з обліковою політикою ТОВ «Українського гарантійного агентства», який є гарантом системи WebMoney в Україні, для обліку емісії та використання електронних грошей передбачено ві-

дображати електронні гроші як право відступу із застосовуванням наступних бухгалтерських рахунків:

- 949 – для відображення собівартості уступки вимоги;
- 18 – для відображення частки коштів депозитного рахунку, яка належить підприємству та допоміжного рахунку,
- 025 – для відображення частки коштів депозитного рахунку, яка належить третім особам;
- на субрахунку 361 «Розрахунки з вітчизняними покупцями» вести обліквідступлення прав вимоги фізичним особам;
- на субрахунку 363 «Розрахунки з учасниками ПФГ» вести обліквідступлення прав вимоги юридичним особам;
- на субрахунку 364 «Розрахунки з вітчизняними покупцями» вести облік з покупцями за іншими операціями;
- на субрахунку 3711 «Розрахунки за виданими авансами» вести облік авансів, наданих іншимпідприємствам;
- на субрахунку 3771 «Розрахунки з іншими дебіторами» вести облік розрахунків за операціями відступлення прав вимоги (викуп прав вимоги за номінальною вартістю);
- на субрахунку 6851 «Розрахунки з іншими кредиторами» вести облік помилкових операцій;
- на субрахунку 6852 «Розрахунки з іншими кредиторами» вести облік операцій, наданих іншими підприємствами.

Поширена практика побудови облікової системи передбачає облік електронних грошей без врахування особливостей їх емісії. Така ситуація відповідає вимогам НБУ, але суперечить міжнародній практиці та економічному змісту показників. Як було доведено, системи типу WebMoney фактично є емітентами електронних грошей і тому мають відображати в обліку виникнення даних грошових еквівалентів як емісію. При цьому аналітичний облік розрахунків з дебіторами та кредиторами в обліку емітента слід вести окремо за підприємствами, організаціями, установами та фізичними особами, з якими здійснюються розрахунки.

З погляду бухгалтерського обліку та оподаткування, платежі електронними грошима мають свої особливості, які полягають у тому, що за правилами платіжної системи, які становлять невід'ємну складову договірних відносин між платіжною системою та її учасниками, «електронні гроші» являють собою еквівалент реальних грошей. Більшість вчених-економістів пропонують ураховувати виручку, що надходить до «електронного рахунку» на субрахунку 333 «Грошові кошти в дорозі в національній валюті», мотивуючи це тим, що «електронний рахунок» є транзитним на шляху грошової маси на поточний рахунок підприємства [18, с. 148; 19, с. 68]. Ця методика є дискусійною, тому що основною перевагою розрахунків електронними грошима є максимальне наближення в часі моментів сплати та зарахування грошей на поточний рахунок підприємства електронної торгівлі. На це вказує і норма законодавства. Згідно зі ст. 4 «Положення про електронні гроші в Україні», затвердженого Постановою Правління Національного банку України № 481 від 04.11.2010 р.,погашення електронних грошей являє собою послугу з вилучення електронних грошей з обігу з одночасним наданням їх пред'явнику готівкових або безготівкових коштів. Тому для узагальнення інформації про наявність та рух на підприємстві електронних грошей рекомендуємо доповнити діючий план рахунків бухгалтерського обліку субрахунками 303 «Електронні гроші в національній валюті» та 304 «Електронні гроші в іноземній валюті». За дебетом субрахунків 303 та 304 слід відображати надходження електронних грошових коштів при поповненні банком-емітентом електронного пристрою підприємства або як засіб платежу за товари або послуги, за кредитом – переказ електронних грошей іншим користувачам або погашення банком-емітентом електронних грошей на вимогу підприємства в готівкових коштах або шляхом переказу на поточний рахунок пред'явника.

Проблеми відображення руху грошових коштів у фінансовій звітності за вітчизняними стандартами, засади формування і подання Звіту про рух грошових коштів, як елемента фінансової звітності підприємств України, закладені в Національному Положенні (Стандарті) бухгалтерського обліку 1 «Загальні вимоги до фінансової звітності», затвердженому наказом Мінфіну України від 07.02.2013 р. № 73. Проте в стандарті не наведено визначення електронних грошей, не визначено порядок їх розкриття в звіті, що не відповідає принципу бухгалтерського обліку повне висвітлення, згідно з яким фінансова звітність повинна містити всю інформацію про фактичні та потенційні наслідки господарських операцій і подій, які здатні вплинути на рішення, що приймаються на її основі. Тобто, якщо суб'єкти ігрової індустрії здійснюють емісію електронних грошей, отримують в оплату ігрових послуг електронні гроші та відразу не обмінюють їх на «реальні» гроші, то мають обов'язково відображати їх в фінансовій звітності. Тому необхідно доповнити НП(С)БО 1 «Загальні вимоги до фінансової звітності» визначенням терміна «електронні гроші» та навести порядок розкриття інформації про них в окремих розділах звіту.

На нашу думку, Інформацію про залишки електронних грошейв Балансі (Звіт про фінансовий стан) доцільно наводити в статті «Гроші та їх еквіваленти» (код рядка 1165), а у Звіті про рух грошових коштів за статтями – залежно від виду діяльності, в яких вони використовуються.

ВИСНОВКИ

На підприємствах, які здійснюють розрахунки з використанням різних видів електронних грошей, запропоновано робочий план рахунків, яким передбачено аналітичні рахунки для обліку надходження та використання кожного виду електронних грошей відповідно до існуючих на сьогодні способів монетизації ігрової продукції. Розроблена методика обліку розрахунків за реалізовані продукти ігрової індустрії з використанням сучасних електронних платіжних інструментів та

пропозиції щодо відображення електронних грошей у звітності підприємств нададуть можливість відображати операції в системі кібер-бізнесу з урахуванням норм законодавства та вимог практики. ■

ЛІТЕРАТУРА

1. Дохід від продажу комп'ютерних ігор в Україні [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://news.finance.ua/ua/news/-/364340/dohid-vid-prodazhu-kompyuternyh-igor-v-ukrayini-za-pidsumkamy-2015-dosyagne-143-6-mln

2. Україна увійшла в топ-50 країн, що заробляють на комп'ютерних іграх [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://www.volynpost.com/news/59212-ukraina-uvijshla-v-top-50-krain-scho-zarobliayut-na-kompyuternyh-igrah

3. Янчев А. В. Розрахунки електронними грошима: документування, облік та контроль : монографія / А. В. Янчев, О. О. Нестеренко, П. О. Сахаров. – Х. : ХДУХТ, 2014. – 230 с.

4. Директива Європейського Союзу 2000/46/ЄС «Про започаткування та здійснення діяльності установами – емітентами електронних грошей та пруденційний нагляд за ними» [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/994_178

5. Положення про електронні гроші в Україні : [затв. Постановою Правління НБУ № 178 від 25.06.2008 р.] [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://zakon.rada.gov.ua

6. Крутова А. С. Облік в системі електронної комерції : монографія / А. С. Крутова. – Х. : ХДУХТ, 2010. – 396 с.

7. Положення про електронні гроші в Україні [затверджене постановою Правління Національного банку України № 481 від 04.11.2010 р.] [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/z1336-10#n19

8. Інструкція про застосування Плану рахунків бухгалтерського обліку активів, капіталу, зобов'язань та господарських операцій підприємств і організацій [затверджена Наказом Міністерства Фінансів України № 291 від 30.11.99 р.] (з наступними змінами і доповненнями) [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://zakon0.rada.gov.ua/laws/show/z0893-99

9. Івасів Б. Історія виникнення та перспективи розвитку електронних грошей / Б. Івасів // Світ фінансів. – 2008. – № 2. – С. 325–326.

10. Тютюнник П. С. Организация системы учета по центрам ответственности / П. С. Тютюнник, П. О. Сахаров // Бізнес Інформ. – 2011. – № 2(2). – С. 86–88.

11. Коваль О. Чи є договір первинним документом? [Електронний ресурс] / О. Коваль . – Режим доступу : http://www.tax-expert.in.ua/index.php/ru

12. Платонов Е. И. Современная интерпретация понятия «электронные деньги»: модель денежных обязательств / Е. И. Платонов, В. А. Кузнецов // Деньги и кредит. – 2002. – № 9. – С. 30–35.

13. Ільницька Н. М. Електронні гроші: аналоги чи замінники «традиційних» грошей? / Н. М. Ільницька // Науковий вісник Ужгородського університету – Ужгород : Говерла, 2008. – Вип. 25. – С. 20–28.

14. Генкин А. С. Планета WEB-денег : сборник научных трудов / А. С. Генкин. – М. : АльпинаПаблишер, 2013. – 509 с.

15. Несходовський І. Електронні гроші / І. Несходовський // Бухгалтерський облік і аудит. – 2009. – № 4. – С. 49–53.

16. Directive 2000/46/EC of the European Parliament and of the Council on the taking up, pursuit of and prudential supervision of the business of electronic money institutions [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:32000L0046:EN:HTML

17. Laudon K. C. E-commerce: business, technology, society / Kenneth C. Laudon, Carol Guercio Traver. – USA : AddisonWesley, 2012. – 762 p.

18. Облік на підприємствах торгівлі та ресторанного господарства : навч. посібник / [Л. В. Нападовська та ін.] ; за заг. ред. Л. В. Нападовської. – К. : КНТЕУ, 2006. – 378 с.

19. Солошенко Л. Роздрібна торгівля: організація та облік / Л. Солошенко, О. Піроженко, Я. Кавторєва. – 4-те вид., перероб. і доп. – Х. : Фактор, 2003. – 168 с.

REFERENCES

"Dokhid vid prodazhu kompiuternykh ihor v Ukraini" [Income from sales of computer games in Ukraine]. http://news.finance.ua/ua/news/-/364340/dohid-vid-prodazhu-kompyuternyh-igor-v-ukrayini-za-pidsumkamy-2015-dosyagne-143-6-mln

"Dyrektyva Yevropeiskoho Soiuzu 2000/46/YeS «Pro zapochatkuvannia ta zdiisnennia diialnosti ustanovamy - emitentamy elektronnykh hroshei ta prudentsiinyi nahliad za nymy»" [The European Union Directive 2000/46/EC "On the establishment and implementation of institutions issuers of electronic money and prudential supervision"]. http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/994_178

"Directive 2000/46/EC of the European Parliament and of the Council on the taking up, pursuit of and prudential supervision of the business of electronic money institutions" http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:32000L0046:EN:HTML

Genkin, A. S. *Planeta WEB-deneg* [Planet WEB money]. Moscow: Alpina Pablisher, 2013.

Ivasiv, B. "Istoriia vynyknennia ta perspektyvy rozvytku elektronnykh hroshei" [The history of and prospects for the development of electronic money]. *Svit finansiv*, no. 2 (2008): 325-326.

Ilnytska, N. M. "Elektronni hroshi: analohy chy zaminnyky «tradytsiinykh» hroshei?" [Electronic money: the analogues of or substitutes for the "traditional" money?]. *Naukovyi visnyk Uzhhorodskoho universytetu*, no. 25 (2008): 20-28.

Koval, O. "Chy ye dohovir pervynnym dokumentom?" [Is the primary contract document?]. http://www.tax-expert.in.ua/index.php/ru/

Krutova, A. S. *Oblik v systemi elektronnoi komertsii* [The account in system e-Commerce]. Kharkiv: KhDUKhT, 2010.

[Legal Act of Ukraine] (2008). http://zakon.rada.gov.ua

[Legal Act of Ukraine] (2010). http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/z1336-10#n19

[Legal Act of Ukraine] (1999). http://zakon0.rada.gov.ua/laws/show/z0893-99

Laudon, K. C., and Traver, C. G. *E-commerce: business, technology, societu.* USA: Addison Wesley, 2012.

Neskhodovskyi, I. "Elektronni hroshi" [Electronic money]. *Bukhhalterskyi oblik i audyt*, no. 4 (2009): 49-53.

Napadovska, L. V. et al. *Oblik na pidpryiemstvakh torhivli ta restorannoho hospodarstva* [Accounting at the enterprises of trade and restaurant business]. Kyiv: KNTEU, 2006.

Platonov, E. I., and Kuznetsov, V. A. "Sovremennaya interpretatsiya ponyatiya «elektronnyye dengi»: model denezhnykh obyazatelstv" [A modern interpretation of the concept of "electronic money": a model of monetary obligations]. *Dengi i kredit*, no. 9 (2002): 30-35.

Soloshenko, L., Pirozhenko, O., and Kavtorieva, Ya. *Rozdribna torhivlia: orhanizatsiia ta oblik* [Retail: organization and accounting]. Kharkiv: Faktor, 2003.

Tyutyunnik, P. S., and Sakharov, P. O. "Organizatsiya sistemy ucheta po tsentram otvetstvennosti" [Organization of accounting for responsibility centers]. *Biznes Inform*, no. 2 (2) (2011): 86-88.

"Ukraina uviishla v top-50 krain, shcho zarobliaiut na kompiuternykh ihrakh" [Ukraine entered the top 50 countries who make computer games]. http://www.volynpost.com/news/59212-ukraina-uvijshla-v-top-50-krain-scho-zarobliayut-na-kompyuternyh-igrah

Yanchev, A. V., Nesterenko, O. O., and Sakharov, P. O. *Rozrakhunky elektronnymy hroshyma: dokumentuvannia, oblik ta kontrol* [Calculations of electronic money: documentation, accounting and control]. Kharkiv: KhDUKhT, 2014.