

会计的“游戏”，“游戏”的会计¹

摘要：张玥为 A 上市公司的审计师。该公司两年前通过业务转型，从传统的制造业进入了游戏等娱乐行业。转型后，公司进行了大量的公司投资、并购等交易行为，其间产生的问题让审计师遇到不少挑战。比如，来自于该子公司开展的投资项目产生的相关投资收益是否符合经常性损益定义的认定；在公司通过产业并购基金进行收购的情形下，如何确认公司在并购基金中的投资及披露基金的并购行为；频繁收购轻资产类型的游戏公司形成了大额的账面商誉，如何合理判断商誉是否发生减值，并寻求被审计单位的认可等等。

关键词：游戏行业，投资收益，商誉减值，非经常性损益

岭南的三月，对于审计师张玥来说，正如一首诗所说，“夏天到了，春天还没有来”²。一如既往的繁忙，让年轻的审计师对春花烂漫的季节失去了感觉。湿热的天气，提醒着后面还有一段难熬的时光。

张玥自从毕业后就加入一家岭南有名的大型会计师事务所，从事审计行业已经超过十年，虽然业务日益纯熟，商业环境的快速变化却不断带来新的挑战。最近就有一个客户（A 公司）的情况始终困扰着张玥。作为一家在深圳交易所挂牌的中小板上市公司，A 公司上市已经超过四年。从其 IPO 阶段，张玥就介入审计，经过几年的接触，对于该公司的审计已经是轻车熟路，然而公司在两年前进行了一次彻底的业务转型，进入了一个全新的行业，张玥虽也有该行业的审计经验，但伴随业务转型而产生的大量公司投资、并购等交易行为，也让这名老审计遇到不少挑战。

A 公司 2016 年年报的外勤审计工作已经基本完成，今天，张玥难得有时间坐到了自己的办公桌前。“在和公司的管理层最后沟通之前，我得把项目组在审计碰到的主要问题好好梳理一下了”，张玥自言自语道。

一、公司的华丽转型

A 公司 2014 年之前的主业为传统化工制造业，由于宏观经济下行，行业态

¹案例中的公司及审计师均为虚构。

²王芎远：《布袋里的信仰》，长江文艺出版社，2013。

势持续疲软，公司生产规模偏小，生产产品的品种单一，公司主业增长缓慢，盈利能力差，甚至在 2013 年出现了严重亏损。为了尽快脱困，公司一方面扩大新产品的市场研发和推广，推进降本增效工作，强化在人工与材料费用上的预算控制，争取在传统主产业上有所突破，另一方面积极寻求新的产业发展机会。

2014 年，公司的战略转型开始启动。这一年，公司通过发行股份及支付现金的方式收购了一家游戏公司 100%的股权，从此跨界进入游戏行业。本次总的支付对价为 45,600 万元，同时发行对象承诺收购的标的在 2014 年度、2015 年度和 2016 年度实现的净利润分别不低于 4,000 万元、5,200 万元、6,500 万元。这里的净利润是指合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的税后净利润，不包括与经营业务无直接关系、性质特殊和偶发性的非经常性因素产生的利润。在承诺期届满后三个月内，上市公司应聘请会计师事务所对标的股权出具《减值测试报告》。如果标的股权发生减值，则交易对手应在期末减值额超过承诺期内因实际利润未达承诺利润已支付补偿的金额内，以股份或现金予以补偿。

2015 年公司对原来盈利比较差的部分主业进行了剥离，在相关产业进行了一些并购投资。2016 年继续通过投资与收购的方式在游戏业务方面拓展疆土，又完成了几次比较大型的并购。目前公司游戏业务主要专注于网页网络游戏、移动网络游戏的研发和运营，通过页游、手游双产品线并行发展的产业布局，发展成为国内比较领先的集研发、发行和运营于一体大型游戏平台型企业。

从 2014 年开始，为协同游戏板块做大做强，公司设立了专门的投资公司，通过股权投资或产业基金的方式进行投资，围绕整个游戏产业链以及相关的娱乐行业进行布局，打造泛娱乐生态圈，逐渐形成了独立的投资板块。

公司的战略转型在短期内取得了良好的财务效果和市场影响。公司在 2014 年顺利扭亏为盈，2015 年的净利润增长率超过 60%。根据公司 2016 年年度数据预告，2016 年公司的利润增长也将近 50%（参见附表 1、2）。公司股价三年内的累计涨幅高达 150%，远远超过了市场的水平。

对于公司纷繁复杂的投资布局，财务分析师的评价是“投资板块亮点纷呈，公司未来业绩喜人”，给予强烈买入推荐。然而，其中几片会计的乌云却弥漫在张玥的眼前。

二、投资渐欲迷人眼

正如前面所言，上市公司 2014 年设立了一家 100%控股的投资类子公司（以下简称 I 公司），主要以直接股权投资方式，围绕母公司主业进行投资和相关产业的布局，提升公司的投资能力，促进公司整体战略目标的实现。2016 年该子公司从事的主要投资活动如下：

（1）I 公司 2014 年以 1,600 万元投资了一家网络游戏科技公司，获得其 25% 的股权。为全面推进上市公司的泛娱乐生态圈战略布局，I 公司 2016 年 5 月进一步收购了该网络游戏公司 20% 的股权。本次交易的股权对价为 15,000 万元。交易完成后，公司累计持股 45%，第二大股东持股 15%，其他股东持股相对比较分散。公司认为，股权增持后实现了对该网络游戏公司的控股。公司在下半年尝试通过定向增发进行配套融资的方式收购剩余的全部股份，但由于重大资产重组政策的变动，收购无疾而终。

根据财政部制定颁布的《企业会计准则解释第 4 号》，企业通过多次交易分步实现非同一控制下企业合并的，在合并财务报表中，对于购买日之前持有的被购买方的股权，应当按照该股权在购买日的公允价值进行重新计量，公允价值与其账面价值的差额计入当期投资收益。根据这一规定，之前持有的网络游戏公司 25% 股权在购买日形成了公允价值与账面价值的差额 17,150 元，A 公司将其计入了当期的投资收益。

（2）I 公司 2015 年以 24,500 万元收购了一家影视公司 51% 的股权。该公司主要专注于电视剧的投资、制作、发行和电影的投资制作。尽管 A 公司试图在游戏与电影产业之间实现协同发力的效应，但影视业务的发展并没有达到 A 公司的预期。为进一步凝练公司的总体战略和未来发展路线，支持游戏类的主营业务发展，满足公司在营运、并购及投资上的资金需求，I 公司在 2016 年 7 月向其他交易对手出售了影视公司 25% 股权，同时不再拥有其控制权。本次交易完成后，由于处置股权以及剩余股权的公允价值重估，A 公司在 2016 年报表中确认投资收益约 2,500 万元。

（3）为借助专业投资机构提升公司的投资能力，加快公司外延式发展的步伐，2016 年 9 月，I 公司与深圳一家资本管理有限公司共同发起设立了一只文化娱乐产业并购基金（有限合伙），同时共同出资设立一家有限责任公司担任该产业基金的普通合伙人和基金管理人。产业基金主要投向为文化娱乐产业，包括互

联网文化、网络游戏、体育、影视剧等行业，以及与上述领域相关的互联网项目。产业基金目标总规模 3 亿元人民币，首期规模为 1 亿元。A 公司作为有限合伙人首期出资 3,000 万元，基金管理人首期出资 150 万元，剩余首期出资向其他投资者募集。对于投资的项目，I 公司有优先收购权；产业基金也可以通过将股权转让给第三方、项目上市、由标的公司原股东或管理团队回购等方式退出。

基金管理人注册资本 1,000 万元人民币，其中 I 公司持股 45%、合作的资本管理公司持股 55%。公司设董事会，由 3 名成员组成，其中 2 名（含董事长）由合作的资本管理公司委派，I 公司委派 1 名董事；公司设监事 1 名，由 I 公司委派；公司财务核算由合作方负责管理，设财务负责人 1 名，产业基金的资金由 I 公司委派出纳 1 名负责管理。

该基金设置投资决策委员会，负责基金对外投资决策。投资决策委员会由 5 名委员组成，上市公司及 I 公司派 3 名委员，合作方委派 1 名委员，另 1 人可根据项目情况设一名外部专家委员，投资决策须经四票同意方为通过。该基金尽管首期募资已经完成，但在 2016 年并未进行任何具体项目的投资。

（4）2016 年 10 月，I 公司与无关联的 C 公司共同出资设立一新公司 B。由于看好合作方（网络平台公司）的行业背景，投资协议规定 B 公司的全部货币出资 5,000 万由上市公司投资子公司承担，占 B 公司 80%股权，C 公司无偿占 B 公司 20%股权。上市公司对 B 公司有控制权。

（5）2016 年 11 月，I 公司与无关联的 E 公司共同出资设立一新公司 D。鉴于上市公司在游戏行业里的资源，投资协议规定 I 公司出资 1 元，占 D 公司 19%股权，E 公司出资 4999.9999 万，占 D 公司 81%股权。

三、剪不断、理还乱的困扰

（1）张玥的第一个困扰来自于该子公司开展的投资项目产生的相关投资收益是否符合经常性损益定义的认定，这些投资收益包括转让股权产生的损益及分步并购导致控股时确认的投资收益。公司自己认为上市公司围绕主业开展的投资作为公司的主要业务板块之一，具有独立的功能价值及良好的协调效应，将为公司创造持续稳定的价值及业绩贡献，应作为经常性损益列示。在现场的审计中，张玥已就公司的判断进行多次沟通，公司给出的主要理由是：

1) 投资的专注度比较高。公司投资板块的主业主线概念清晰，只围绕游戏

产业这条主线投资，不投资非相关产业标的（如果是与游戏主线不相关的投资，则不纳入投资板块管理）。投资板块内的标的企业，覆盖手/页游产业链的各个重要环节及关键细分领域，比如 IP 储备、手/页游研发、手游发行以及移动互联网渠道等，与公司游戏板块形成了紧密、互利的协同关系。

2）投资运作规范，专业性比较强。公司组建了专业的投资团队，包括游戏产业专家及投行、财务、法律相关专业人员。建立了规范科学的工作机制，从投前调研、投资决策到投后跟踪及选择退出时机，开展了全流程、流水线式的分工合作。投资团队围绕游戏产业这条主线，有针对性和选择性的对游戏产业链上各个重要环节及关键细分领域内有潜力的标的企业进行搜寻、评估、筛选、决策、投资。投资团队与各投资标的保持了密切、动态的后续沟通，并按会计准则的要求，定期进行减值测试。

3）从近两年的投资回报整体看，投资板块的收益大于损失及费用，实现了比较可观的回报。

4）与其他板块协同效应明显。投资板块的各个标的，基本覆盖了游戏全产业链，对于提高公司游戏板块的研发及发行能力，具有良好的促进效应。

5）投资板块作为公司长期发展的主业之一，已被明确纳入经营范围。同时，包括投资板块在内的各板块概念及发展战略，从该板块成立伊始，即见诸于公司披露的各类文件，比如定期报告、重组或定增的预案草案等。

6）投资板块的社会价值突出。公司投资板块的形成与发展，直接支持了“大众创业、万众创新”，保证了专业的人做专业的事、合适的企业做合适的业务，符合供给侧结构性改革的本质要求，有利于各资源要素实现最优配置。既完善了公司的产业布局、增厚了主业利润，又实现了良好的社会价值。

综上，公司认为，投资板块是公司长期发展规划之一，投资板块的业务开展具有专注度、专业性及连续性，投资板块能够产生持续可观的经济效益及协同价值，满足了正常的回报预期，应属于经常性业务，作为经常损益列示。

对于张玥来说，证监会颁布的《公开发行证券的公司信息披露解释性公告第 1 号——非经常性损益》虽然列举了非经常性损益通常包括的项目，但同时允许公司综合考虑相关损益同公司正常经营业务的关联程度以及可持续性，结合自身实际情况做出合理判断。因此，张玥如果要反驳公司的观点，必须有非常充足的

理由，而且她深知，投资收益性质的认定，虽然不影响公司的净利润数额，但对于公司价值的评价具有非常重要的影响。

（2）公司纷繁的投资行为背后，也带来了一些微妙的会计处理挑战。比如，“PE+上市公司”尽管已经成为上市公司进行产业并购的流行模式，但如何反映公司在产业并购基金中的有限合伙份额，如何披露基金信息及其并购行为，在会计准则及相关制度中似乎并没有明确的规定。另外，A 公司对 B 公司的投资成本 5,000 万与所占份额 4,000 万的差额 1,000 万在合并报表中如何处理？A 公司对 D 公司的投资应按多少金额入账（按照 1 元、还是按照所占份额 950 万元），后续如何计量？

（3）频繁收购轻资产类型的游戏公司不可避免形成大额的账面商誉。目前，在 A 股上市公司中，甚至不乏商誉净额超过企业净资产的公司，形成商誉的悬河。根据企业会计准则规定，并购后形成的商誉不作摊销处理，但需在未来每年度末进行减值测试。A 公司近三年来，商誉金额大幅度增长，尽管公司认为未来如果经营状况恶化，存在商誉减值的风险，但从目前来看，在对包含商誉的相关资产组进行减值测试后，未发现与商誉相关的资产组存在明显减值迹象，故未计提减值准备。不过，在仔细分析公司的报表后，张玥的隐忧却油然而起。

张玥从小没有打游戏的爱好，但上述问题却像数字的“游戏”，让人沉迷其中。然而这些“游戏”不仅关乎输赢，更直击自身、客户、投资者以及其他相关者的利益与风险。张玥深知，下面与客户的沟通将是一场微妙而专业的博弈，必须全力以赴。

窗外淅淅沥沥下起了春雨，“有了小雨才能有远方”，问题终将会得到解决的。张玥的心慢慢放了下来。

讨论问题：

1) 从专业的角度对张玥的困惑进行讨论，给出比较明确的分析性结论；

2) 综合上述的分析结论，结合各方的利益考虑，给出一个可行的沟通方案。

同时根据最新制订的《中国注册会计师审计准则第 1504 号——在审计报告中沟通关键审计事项》，判定上述事项中，哪些可以被认定为关键审计事项，需要在审计报告中披露。

附件 1: A 公司简化合并资产负债表 (2014-2016)

单位: 万元

	2016-12-31*	2015-12-31	2,014-12-31
流动资产:			
货币资金	24,221.42	11,204.35	20,078.70
应收账款	24,476.67	27,705.13	7,713.96
预付款项	5,659.68	12,889.04	6,657.40
其他应收款	4,769.69	4,178.29	1,846.83
存货	11,296.58	28,074.89	15,486.67
流动资产合计	70,674.80	84,303.26	52,673.23
非流动资产:			
可供出售金融资产	4,563.66	3,029.40	715.71
长期股权投资	23,156.98	23,278.91	19,191.76
投资性房地产	1,201.46	1,243.18	1,284.90
固定资产	55,080.92	24,212.51	30,345.09
在建工程	1,594.20	2,729.85	1,567.96
无形资产	34,948.39	4,579.35	15,286.92
开发支出	3,119.08	1,758.86	823.45
商誉	79,055.89	63,942.60	49,203.08
长期待摊费用	2,502.53	2,023.93	1,002.27
递延所得税资产	1,708.42	635.74	710.92
其他非流动资产	2,572.34	1,246.37	1,872.39
非流动资产合计	209,503.86	128,680.70	122,004.46
资产总计	280,178.65	212,983.96	174,677.69
流动负债:			
短期借款	21,210.77	43,864.49	38,115.90
应付账款	24,218.23	4,657.79	7,878.57
预收款项	4,397.17	2,574.20	2,789.63
应付职工薪酬	2,453.53	968.37	1,544.93
应交税费	12,955.22	4,650.99	1,035.21
其他应付款	587.09	32,148.30	16,600.35
流动负债合计	70,788.73	89,020.84	73,267.52
非流动负债:			
长期借款	35,226.24	3,978.81	258.73
应付债券	41,029.92	0.00	0.00
长期应付款	2,791.76	1,929.37	1,929.37
递延所得税负债	2,622.44	0.00	0.00
非流动负债合计	82,273.60	6,448.60	2,684.98
负债合计	153,062.34	95,469.44	75,952.50
所有者权益(或股东权益):			
实收资本(或股本)	68,430.91	68,430.91	31,104.96
资本公积金	3,734.10	250.88	39,324.52

其它综合收益	622.95	2.70	0.00
盈余公积金	115.10	0.00	2,666.87
未分配利润	51,579.05	38,570.54	24,412.66
归属于母公司所有者权益合计	124,482.12	107,255.04	97,369.12
少数股东权益	2,634.19	10,259.48	1,356.06
所有者权益合计	127,116.31	117,514.52	98,725.18
负债和所有者权益总计	280,178.65	212,983.96	174,677.69

*未经审计财务数据。

附件 2：A 公司简化利润表（2014-2016）

单位：万元

	2016 年*	2015 年	2014 年
营业总收入	90,177.00	62,638.35	106,318.88
营业总成本	89,159.60	51,472.44	96,488.82
营业成本	58,423.11	37,679.60	85,220.77
营业税金及附加	337.45	444.59	414.65
销售费用	9,029.05	5,900.27	4,544.88
管理费用	9,917.71	5,099.06	4,580.31
财务费用	4,996.07	1,536.34	1,363.63
资产减值损失	6,456.21	812.58	364.59
其他经营收益	21,993.20	4,250.53	291.85
投资净收益	21,993.20	4,200.36	672.84
营业利润	23,010.60	15,416.44	10,121.91
加：营业外收入	1,433.53	849.35	90.06
减：营业外支出	29.34	127.91	97.59
利润总额	24,414.79	16,137.87	10,114.38
减：所得税	4,147.93	1,589.56	1,403.36
净利润	20,266.86	14,548.32	8,711.02
减：少数股东损益	-143.98	919.74	505.42
归属于母公司所有者的净利润	20,410.84	13,628.58	8,205.60
加：其他综合收益	417.11	129.74	3.54
综合收益总额	20,683.97	14,678.06	8,714.56
减：归属于少数股东的综合收益总额	-143.98	919.74	505.42
归属于母公司普通股股东综合收益总额	20,827.95	13,758.32	8,209.15

*未经审计财务数据。