

BİR OYUN FİRMASINDA UYGULANAN YARATICI MUHASEBE UYGULAMALARININ SİSTEM YAKLAŞIMI KAPSAMINDA ANALİZİ*

Doç. Dr. Şuayyip Doğuş DEMİRCİ**

Gözde KARABURUN***

Araştırma Makalesi/*Research Article*

Muhasebe Bilim Dünyası Dergisi
Aralık 2022, 24(4), 771-799

ÖZ

Oyun sektörü küresel salgından etkilenmeyen sektörlerin başında gelmektedir. Milyarlarca dolarlık pazar büyüklüğüne ulaşan sektördeki firmalar da diğer sektörlerde olduğu gibi kâr amacı güden, kendi içinde alt sistemlere sahip olan kuruluşlardır. Bu firmalar da zaman zaman yaratıcı muhasebe uygulamalarından faydalanarak finansal tablolarını daha iyi hale getirmeye uğraşmaktadırlar. Yaratıcı muhasebe uygulamaları sistem yaklaşımı açısından ele alındığında, entropinin yani düzensizliğin muhasebedeki yansımaları karşımıza çıkmaktadır. Yapılan bu çalışmada 2020 yılı içinde yurtdışında faaliyet gösteren bir oyun firmasının hali hazırda tamamlanmamış bir ürününü yıl sonu finansal tablolarını etkileyebilmek için satışa sürmesi yaratıcı muhasebe bağlamında incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Oyun Sektörü, Yaratıcı Muhasebe, Finansal Rapor, Sistem Yaklaşımı, Entropi

JEL Sınıflandırması: M40, M49

* Makale Geliş Tarihi (Date of Submission): 12.08.2021; Makale Kabul Tarihi (Date of Acceptance): 08.11.2021

**İzmir Katip Çelebi Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi, İşletme Bölümü, suayyipdogus.demirci@ikcu.edu.tr, orcid.org/0000-0002-7849-275X

***İzmir Katip Çelebi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, gözdekaraburun@gmail.com, orcid.org/0000-0002-9443-4146

Atıf (Citation): Demirci, Ş.D. ve Karaburun, G. (2022). Bir Oyun Firmasında Uygulanan Yaratıcı Muhasebe Uygulamalarının Sistem Yaklaşımı Kapsamında Analizi. *Muhasebe Bilim Dünyası Dergisi*, 24(4), 771-799. <https://doi.org/10.31460/mbdd.982236>

ANALYSIS OF CREATIVE ACCOUNTING PRACTICES IMPLEMENTED IN A GAMING FIRM WITHIN THE SCOPE OF SYSTEMS APPROACH

ABSTRACT

The gaming industry is one of the sectors that is not affected by the global epidemic. The companies in the sector, which has reached a market size of billions of dollars, are profit-oriented organizations that have sub-systems within themselves, as other sectors. These companies sometimes try to improve their financial statements by creative accounting practices. When creative accounting practices are considered in terms of systems approach, reflections of entropy, or disorder, in accounting appear. In this study, the sale of an unfinished product of a foreign gaming company in 2020 will be examined in the context of creative accounting.

Keywords: Gaming Industry, Creative Accounting, Financial Reports, Systems Approach, Entropy

JEL Classification: M40, M49

EXTENDED SUMMARY

PURPOSE AND MOTIVATION

Corporations are for-profit organizations. Corporation management periodically reports the results of the company operations in financial statements. Therefore, corporations sometimes want to improve their financial statements by applying creative accounting practices. The aim of this study is to examine the practices of a corporation operating in the gaming industry in the context of both creative accounting and systems approach. The software industry is one of the industries that has increased its market volume. Gaming corporations in the sector are also in competition with each other. We think that researching the management-based practices that occur in a publicly held gaming corporation will contribute to the creative accounting and systems approach literatures.

METHODOLOGY

Quantitative analysis method is used in the research. Creative accounting practices that emerged after the latest products released by a software company based in Poland were investigated. Since it is a publicly held corporation, its published financial statements can be examined. The financial statements and footnotes of the software company are included in the analysis between the period 2010 – 2020. As a result of the examination, it has been determined that the company carries out its business activities through the development and sale of a single main product. The statements made by the company management are also examined in the study. In the statements made by the company management, it is stated that the product was not sufficiently tested before it was launched and that the product's

introduction to the market was a priority. As long as the grievances of the customers are eliminated, there is no criminal element in terms of law if the product is released before it is ready for the market. As a matter of fact, the company has announced that users can return their product unconditionally. As a research strategy, both management announcements and financial statements are evaluated concurrently.

RESULTS AND DISCUSSION

As a result of the analysis and examination, it is determined that the company reported a profit in its financial statements profitable at the end of 2020 by making use of creative accounting practices. It is found that in 2020, the company had more cash outflows than cash inflows, revenues and profits decreased, and the earnings per share was at a very low level. Since the company started to make pre-sales related to the product, the amounts received are reported in the balance sheet as deferred income. Since the product was not officially sold, the amounts received could not be reflected in the income statement. For these reasons, it is determined that the company launched the product at the end of the 2020 period, although the product was not yet ready for sale. Afterwards, all deferred revenues related to this product were recognized as revenue. On the other hand, as a result of the complaints of the users who purchased the gaming product, the product was removed from the sales channels until it was ready. Company officials also acknowledged that the product was released before it was ready for sale, and declared that users who want it could return the product unconditionally. From another point of view, the irregularity and chaos revealed by the creative accounting practices in the software company can be interpreted as a reflection of entropy in accounting.

The most important similarity of this study with previous studies in the field of creative accounting is that companies benefit from the flexibility in the accounting standards and laws. As flexibility increases, companies turn to creative accounting practices, with the increase in legal gaps defined as gray areas. Another similarity is the relationship between the chaos environment and creative accounting practices. The irregularity and chaotic environment often bring manipulation.

In terms of differences, other studies have dealt with creative accounting with issues such as independent auditing, ethics, standards and company bankruptcies. This study, on the other hand, examines the management announcements and financial statements together and follows the current developments and their reflection on the financial reports. It differs from other studies in terms of both the sector in which creative accounting practices are examined and the reflections of systems theory in creative accounting practices.

CONCLUSION AND IMPLICATION

In this study, the creative accounting practices applied by a Poland-based gaming company operating in the software industry in its latest released game are examined. The company's release of an insufficiently tested game to record deferred revenues as revenue, and the subsequent events can be cited as examples of creative accounting practices and the reflections of entropy in the field of accounting. It is thought that this study will contribute to accounting and management sciences, both separately and when evaluated together. The financial statements that reflect the results of the management's decisions were improved by the management with creative accounting practices. It is thought that this study will set an example for future studies in terms of both following current developments and determining the reflections of current developments in the financial reports.

1. GİRİŞ

Yaratıcı muhasebe firmalar tarafından yasal çerçeveler içerisinde yapılan işlemlere verilen isimdir. Yaratıcı muhasebe de amaç firmanın mevcut durumunda olduğundan daha iyi ya da kötü olarak göstermektedir. Ancak bunu yaparken hile gibi yasal olmayan yollara başvurmak yerine yasal sınırlar içerisinde kendisine sağlanan esneklik ile hareket etmektedir. Firmaların yaratıcı muhasebe olarak yaptığı işlemler yasal olsa da üçüncü şahısları (yatırımcıyı, müşteriye, kamuyu vb.) yanlış yönlendirdiği için etik değildir.

Sistem yaklaşımı ise firmaların birden fazla alt sisteme sahip olduğu ve bu sistemler arasında işlemleri ifade etmektedir. Entropi ve negatif entropi ile birlikte incelendiğinde sistemler düzene ya da kaosa doğru hareket etmektedirler. Yapılan bu çalışma da yaratıcı muhasebe ve sistem yaklaşımı açısından yurtdışında faaliyette bulunan bir yazılım (oyun) firmasının son on yıllık geçmişi ve son çıkarttığı ürünün öncesi ve sonrasında gelişen durumlar analiz edilecektir. Çalışma da firma yöneticilerinin yapmış olduğu açıklamalar ve firmanın son on yıllık finansal tablo ve dipnotları kullanılarak yapılan işlemlerin yaratıcı muhasebe ve sistem yaklaşımı kapsamında analizi sağlanacaktır. Çalışmada öncelikle oyun sektörü, yaratıcı muhasebe ve sistem yaklaşımı kısaca açıklanacaktır.

2. OYUN SEKTÖRÜNE GENEL BAKIŞ

Oyun sektörü, yetmişli yıllardan günümüze her yıl gelişen bir sektördür. Sektör teknolojik gelişmeleri yakından takip etmekte olup oyun konsolları, oyun bilgisayarları ve oyunlar ile her yıl daha geniş kitlelere ulaşmaktadır. Oyuncular, sektörün dijitalleşme çağına ayak uydurması sayesinde herhangi bir oyunu istedikleri zaman ücreti karşılığında internet üzerinden indirip kullanabilmektedir. Bu kolaylıklar sektörün büyüklüğünü her geçen yıl büyütmektedir. Yediden yetmişe herkese hitap eden

oyun sektöründe faaliyet gösteren şirketler de özü itibarıyla diğer sektörlerdeki şirketlerden farklı, yönetim kuruluna sahip kâr amacı güden kuruluşlardır.

Oyun sektörü genel itibarıyla video oyunları ve mobil oyunlar olarak ikiye ayrılmaktadır. İki alanda da ciddi bir büyüme gösteren oyun sektörüne ilişkin bazı istatistiksel verilere göre 2020 yılında yaklaşık 180 milyar dolar gelir üretmiştir. Tutarın 2025 yılına kadar 257 milyar dolara ulaşması beklenmektedir (Mordor Intelligence, t.y.). Video oyun sektörü ise 2020 yılında 90 milyar dolar gelir üretirken bu gelirin 2024 yılında 100 milyar doları aşması beklenmektedir (WEPC, t.y.). Oyun piyasasında en geniş pazara sahip ülke Çin'dir. 2020 yılında Çin oyun piyasası firmalara 40 milyar dolar gelir sağlarken, Amerika Birleşik Devletleri 37 milyar dolarlık gelir sağlamıştır (Statista, t.y.). Oyun piyasasında pazarın %59'unu mobil oyunlar oluştururken, bilgisayar oyunları 32.3 milyar dolar ile pazarın %19'unu oluşturmaktadır. Kalan %22'lik payı ise konsol oyunları oluşturmaktadır (Takahashi, t.y.). Oyun sektöründe firmalar bilgisayar ve oyun konsolları için aynı oyunu satışa sunmaktadır. Oyun konsolu olarak Xbox 360 ve Playstation 4 eski nesil oyun konsollarına örnek gösterilebilir. Yeni nesil oyun konsollarına ise Play Station 5 ve Xbox Series S – X örnek verilebilir.

3. YARATICI MUHASEBE KAVRAMI VE TEKNİKLERİ

Hesap tutma ihtiyacının bir sonucu olarak başlayan muhasebe uygulamaları, ekonomik hayatla birlikte gelişmeye devam etmiştir (Sevilengül, 2016, s. 6). İşletme faaliyetlerini tanımlama amacıyla kullanılan muhasebe, aynı zamanda işletmenin dili olarak da adlandırılmaktadır (Williams ve diğerleri, 2010, s. 4). İşletmelerin iyiye veya kötüye gittiğinin resmi paydaşlara verilecekse bu durum muhasebe tarafından tutulan kayıtlarla mümkün olacaktır (Jones, 2011, s. 3).

Yaratıcı muhasebe, işletmelerin iyi veya kötü performans gösterdiğinde bu performansı değiştirmek için başvurduğu muhasebe işlemlerini ifade etmektedir (Jones, 2011, s. 3). Yaratıcı muhasebe yönetimin muhasebeyi kullanarak verilerle oynamasıdır (Siegel & Shim, 2000, s. 114). Yaratıcı muhasebe, kural ve yönetmeliklerden sapan muhasebe yöntemleri kullanan uygulamalardır. Bir başka ifadeyle gelirlerin, varlıkların ve borçların aşırı karmaşık ve yenilikçi yollarla raporlanmasıdır. Yaratıcı muhasebe kullanılarak finansal raporlar ve mali tablolar yenilikçi ve agresif bir yolla sunulmaktadır (Gupta & Kumar, 2020, s. 399).

3.1. Yaratıcı Muhasebe Ve Hile Arasındaki İnce Çizginin Ayrımı

Hile, doğru karar vermek için gerekli olan verilerin kasıtlı olarak yanlış beyan edilmesidir (Siegel & Shim, 2000, s. 195). Yaratıcı muhasebe ise şirket yönetiminin ihtiyaçlarını karşılayabilmek adına finansal rakamların manipüle edilmesi ile ilgilidir (Amor & Warner, 2003, s. 3). Hilede kasıt ön planda iken yaratıcı muhasebede esneklikten faydalanma göze çarpmaktadır.

3.2. Yaratıcı Muhasebe Teknikleri

Yaratıcı muhasebe genellikle giderler, yükümlülükler, varlıklar, işletme nakit akışı ve gelirler deđiştirilerek yapılmaktadır. Bu alanlardaki yaratıcı muhasebe uygulamaları aşıđıda yer alan teknikleri içerebilir.

3.2.1. Giderleri Azaltmak

İşletmeler, ihtiyatlılık kavramına uymayarak karşılık veya kâr yedekleri ayırmayabilirler. Karşılıkların iptali durumunda ise gelir artışı yaşanacaktır. İşletmeler kâr veya zararlarını her iki yönde de ayarlamak için karşılıkları kullanmaktadırlar (Cugova & Cug, 2020, s. 5). Bir şirket için kâr hem silah hem de kalkan anlamına gelmektedir. Büyük kârlar elde etmek, hisse fiyatlarını ve temettü ödemelerini artırır. Aynı zamanda daha yüksek vergi ve işgücünden daha fazla ücret talebi anlamına da gelmektedir. Bu da şirketlerin çok iyi görünmeden iyi görünme ikilemi yaşayacağını göstermektedir. Bu durumda şirketler meşru muhasebe tekniklerini kullanarak finansal raporlarını sunabilirler (Birchall, 2014, s. 55). Vergiden kaçınma da yaratıcı muhasebe uygulamalarından kaynaklanmaktadır (Ababneh & Aga, 2019, s. 3).

Gelecek aylara/yıllara ait giderlerde muhasebeleştirilmesi gereken harcamaların ilgili yılda hemen muhasebeleştirilmesi giderleri yüksek göstermek adına yapılmaktadır. Peşin ödenmiş kiralar bu duruma örnek gösterilmektedir. Özellikle kâr amacı gütmeyen ve hayır kurumları olarak da adlandırılan kuruluşlarda kârı en aza indirme amacıyla uygulanmaktadır (Trussel, 2003, s. 619). Bu yönetime büyük temizlik adı verilmektedir. Zararlar ilgili yılda kalırken odak noktası gelecek yıllar olmaktadır.

Yönetimler mevcut envanter deđerleme yöntemleri arasında seçim yaparak kapanış envanterini artırabilir. Fazla deđerlendirilmiş envanterle birlikte gelir de artmış olacaktır (Al Momani & Obeidat, 2013, s. 120). Giderlerin aktifleştirilmesi, işletme giderlerinin amortismanına tabi varlık olarak aktive kaydedilmesidir (Arnis ve diđerleri, 2019, s. 233). Doğrudan gider yazmak yerine yapılan aktifleştirme ile birlikte giderler azaltılmıştır.

Giderleri azaltmak için muhasebe standartlarında yer alan esneklikten faydalanılarak mevcut amortisman yöntemleri arasında yönetim tarafından bir seçim yapılabilir. Bu sayede gelir miktarı da artırılmaktadır (Al Momani & Obeidat, 2013, s. 120). Yönetim, birçok alanda önemli tahminlerde bulunabilecek bilgiye sahiptir. Finansal istikrarı sağlamak amacıyla konumunu kullanabilir. Yöneticiler tarafından şüpheli alacak karşılıklarının artırılmasına veya azaltılmasına karar verebilmek de bu duruma örnek olarak gösterilmektedir (Akpanuko & Umoren, 2018, s. 7). Yöneticiler şirket zararlarını ve borçlarını gizleyerek şirket performansını manipüle edebilmektedir (Ueno ve diđerleri, 2015, s. 4).

3.2.2. Yükümlülükleri Azaltmak

Bilanço dışı faaliyetlerin rol oynadığı yaratıcı muhasebe uygulamalarında varlıkların değişkenliği ve kredilerin risk değerlemesinin yetersiz olması, etik dışı uygulamaları kolaylaştırmada önemli rol oynamaktadır (Otusanya & Uadiale, 2014, s. 203). Buna rağmen bilanço dışı finansman tekniklerinin fark edilmesi zordur. Finansal riskin karşılanması ile bağlantılı olan bu tekniklerle amaçlanan, bir yükümlülük olarak görünmeyen ancak şirketin dış kaynaklardan fon almasına neden olan bir finansman yolu bulmaktır (Cugova & Cug, 2020, s. 5). Öz sermaye bilançoda net varlıklara eş değerken borç sermayesi kurumsal borçlanmayı ifade etmektedir. Öz kaynakların borca oranı yüksek olan işletmeler yüksek faiz ödemesi yapacağından daha risklidir. Bu yüzden işletmeler borcu öz sermaye olarak yeniden sınıflandırarak işletmenin yükümlülüklerini azaltabilmektedir (Jones, 2011, s. 60).

3.2.3. Varlıkları Artırmak

Şerefiye; işletmeye rekabet üstünlüğü sağlayan, kazanç üreten, şirketin adını, itibarını, müşteri ilişkilerini ve diğer faktörleri ifade etmektedir. Şerefiye maddi olmayan duran varlıklara örnek gösterilir (Siegel & Shim, 2000, s. 207). Bir işletmenin satın alınma fiyatı doğrudan şerefiye ile ilgilidir. Aynı zamanda satın alınma fiyatı yönetimin kararına bağlıdır. Yöneticiler şerefiyenin değerine karar verebilmektedir. Bu yüzden şerefiyenin değeri artırılarak manipüle edilebilir. Satın alma tarihinden sonra meydana gelen değer düşüklükleri yansıtılmadığı takdirde şerefiye değeri manipüle edilmektedir (Ueno ve diğerleri, 2015, s. 3).

Varlıkları artırmanın bir diğer yolu maddi olmayan varlıkların değerini artırmaktır. Özellikle amortisman sürelerinin uzatılmasıyla amortisman giderleri azaltılır. Nakit akışında bir değişiklik olmamasına rağmen bu yolla varlıkların değeri yükseltilmektedir (Mulford & Comiskey, 2005a, s. 288). Duran varlıkları yeniden değerleyerek varlıkları artırmak mümkündür. Yeniden değerlemeden kaynaklanan artışlar öz kaynaklarda artışa neden olacak şekilde kaydedilmektedir (Ruddy & Everingham, 2008, s. 78). Piyasaya göre değerlendirme, bilançoda varlıkları tarihi maliyet dışında göstermenin haklı görülebileceği durumlardan biri olarak gösterilmektedir. Finansal araçlar alınıp satılırken benzersiz ve karmaşık modeller kullanılarak manipüle edilebilmektedir. Kullanılan bu modelleri yapanlar dışında anlayan olmaması, bağımsız denetimlerde tespit edilmesini de zorlaştırmaktadır (Amor & Warner, 2003, s. 78).

3.2.4. İşletme Nakit Akışını Artırmak

Takastan kaynaklanan nakit akışını işletme faaliyetlerinden nakit girişi olarak sınıflandırarak işletme faaliyetlerinden nakit girişleri maksimize edilebilmektedir (Mulford & Comiskey, 2005a, s. 235). Nakit çıkışlarını yatırımdan operasyonlara doğru yeniden sınıflandırma işletme faaliyetlerinden nakit

çıkışlarını azaltmaktadır (Mulford & Comiskey, 2005a, s. 246). Nakit girişleri en üst düzeye çıkarılarak veya nakit çıkışları en aza indirilerek nakit akımı manipüle edilmektedir.

3.2.5. Geliri Artırmak

Yönetimde bulunan kişiler muhasebe standartlarında bulunan esneklikten yararlanarak gelir miktarını artırabilmektedir. Mevcut yöntemler arasında yapılan seçimle beraber gelir miktarı da artmaktadır (Al Momani & Obeidat, 2013, s. 120). Yaratıcı muhasebe uygulamaları gelir manipülasyonu yönünden incelendiğinde büyük firmaların kârlarını artırma küçük firmalarınsa karlarını olduğundan daha düşük gösterme eğiliminde oldukları tespit edilmiştir. Büyük firmalardaki kârı artırma eğiliminin nedeni dış finansman talebi iken küçük firmalardaki kârı düşük gösterme eğiliminin nedeni gelir vergisini azaltma isteği olarak belirtilmiştir (Baralexis, 2004, s. 454). Geliri artırmanın temel uygulamaları; satışları erken tanımak, alacak faizini artırmak, faaliyet dışı gelirleri kâra dahil etmek, kredileri satış olarak değerlendirmek ve swap başlıkları altında ayrıntılı olarak incelenecektir.

3.3. Geliri Artırmanın Temel Uygulamaları

Bu bölümde işletmeler tarafından yaratıcı muhasebe kullanılarak gelir artışı sağlamanın beş temel uygulaması ele alınmıştır.

3.3.1. Satışları Erken Tanımak

Satış gelirlerinin erken tanınması genel kabul görmüş muhasebe ilkelerinde daha belirsiz ve genel tutulmasından dolayı en çok başvurulan yaratıcı muhasebe yöntemlerindedir (Mutuc ve diğerleri, 2019, s. 3). Ertelenen gelir, peşin alınan gelirler gibi bazı yükümlülükleri temsil etmektedir. Muhasebe manipülasyonunun göstergelerinden ertelenen gelir oranı, ertelenen gelir olarak sınıflandırılan borçların toplam varlıklara bölünmesiyle elde edilmektedir. Gelecek döneme ertelenmesi gereken gelirlerin hemen muhasebeleştirilmesi, bu oranı olduğundan düşük gösterecektir. Gelirlerini abartma eğiliminde olan işletmelerde bu oran ile muhasebe manipülasyonu olasılığı arasında tahmini bir negatif ilişki vardır (Trussel, 2003, s. 621).

3.3.2. Faiz Alacağını Artırmak

Para birimi uyumsuzluğundan yararlanılarak uygulanan bu yöntemle birlikte gelir tablosunda faiz alacağı kaydı yapılarak gelirler artırılmaktadır (Jones, 2011, s. 77). Birden fazla ülkede iş yapan şirketlerde döviz dalgalanmaları varlık değerlemesi üzerinde büyük bir etkiye sahiptir. Başka bir ülkeye kredili bir satış yapıldığında ve ödemenin diğer ülkenin para biriminde yapılması durumunda döviz kuru hareketi kâra veya zarara neden olmaktadır. Yaratıcı muhasebe kullanılarak gelir tablosunda gösterilen yüksek faiz alacakları paydaşları yanıltmaktadır. Böylece paydaşlar şirketin gerçek anlamda kâr etmediğini fark edemeyebilirler (Amor & Warner, 2003, s. 75).

3.3.3. Faaliyet Dışı Gelirleri Faaliyet Kârına Dahil Etmek

Faaliyet dışı gelirleri kâra dâhil etme, işlemlerin nasıl kaydedildiğinden mali tablolarda nasıl sunulduğu ile ilgilidir. Kazançlarını yüksek göstermek isteyen şirketler tekrar etmeyen bir kazancı işletme faaliyeti gibi görünecek şekilde sınıflandırabilir. Bunun yanı sıra işletme faaliyetlerinden doğan bir gider veya zarar tekrar etmeyen gider veya zarar olarak sınıflandırılabilir. Bu durumda işletmenin kâr etme gücü manipüle edilebilmektedir (Mulford & Comiskey, 2005b, s. 37). Şirketler tek seferlik veya faaliyet dışı kârlarını faaliyet kârı gibi gösterme eğilimindedir. Denetçiler ise tek seferlik faaliyet dışı işlemlerden ziyade faaliyet kârlarıyla daha fazla ilgilenme eğilimindedir (Jones, 2011, s. 48). Bu durum faaliyet dışı gelirleri faaliyet kârına dâhil eden yaratıcı muhasebe uygulamalarının tespitini zorlaştırmaktadır.

3.3.4. Kredileri Satış Olarak Değerlendirmek

Kredi kullanılarak yapılan alımların satış olarak değerlendirilmesi gelir artırıcı yaratıcı muhasebe uygulamalarından biridir. Borç almada meydana gelen yükümlülük ve satışta meydana gelen gelir birbirinden farklı sonuçlardır. Borçlanma ve satış birbirinden farklı işlemler olmasına rağmen her iki olayda da kullanılan hesaplar alacak tarafına kayıtlanmaktadır. Böylece yaratıcı muhasebe uygulanacak ortam oluşmaktadır (Türk & Coşkun Arslan, 2017, s. 104).

3.3.5. Takas İşlemlerini Hasılat Olarak Değerlendirmek

Bir mal ve hizmet benzer özellik ve değerlere sahipse ve değiştirilmesi (takası) söz konusu ise bu işlem hasılat yaratıcı işlem olarak sınıflandırılmamaktadır. Varlıklar açısından değerlendirildiğinde bulunduğu yer ve zaman farklılık göstermektedir. Bu da sadece alt hesaplarda izlenmesi gereken bir değişiklik olduğu anlamına gelmektedir (Özerhan & Yanık, 2015, s. 122). Takas işlemlerini alt hesaplarda izlemek yerine hasılat meydana getiren bir işlem olarak değerlendirmek gelirleri artırmada kullanılan bir başka yaratıcı muhasebe uygulamasıdır.

4. SİSTEM YAKLAŞIMI VE ŞİRKETLERDE ENTROPİ

Bu bölümde sistem yaklaşımına dair temel kavramlara, sistem yaklaşımının şirkete bakış açısına ve entropi kavramının muhasebedeki yansımalarına yer verilmiştir.

4.1. Sistem Ve Alt Sistemler

Sistem yaklaşımının kuramsal bir hale gelmesi, Ludwig Von Bertalanffy tarafından 1968 yılında ele alınan “Genel Sistem Kuramı” kitabı ile mümkün olmuştur. Sistem kuramının ayrıntılı bir şekilde incelendiği bu kitap, aynı zamanda sistem kuramının ana hatlarını çizmektedir (Ustakara & Yıldız, 2020, s. 184). Kendisini oluşturan bileşenlerin sorunsuz, tek bir birim gibi uyumlu ve bütün halde çalıştığı

yapıya sistem adı verilmektedir (Kurian, 2013, s. 266). Sistemi yani bir bütünü oluşturan her bir parçaya da alt sistem adı verilmektedir (Tecim, 2004, s. 82).

4.2. Sistem Türleri

Sistemler dış çevreleriyle ilişkilerine göre açık sistem ve kapalı sistem olarak ele alınmaktadır. Diğer sistemlerle ilişki içinde olan ve bu ilişkiyi devam ettiren sistemlere açık sistem denmektedir. Kapalı sistemler ise diğer sistemlerle bağlantı kurmayan sistemlerdir (Işıldak & Keskinlik, 2006, s. 133). Diğer sistemlerle ilişki içinde olan açık sistem yaklaşımı, parça-bütün ilişkisinin yanı sıra örgüt-çevre ilişkisini de konu edinmiştir (Ustakara & Yıldız, 2020, s. 185). Sistem yaklaşımı örgüt sınırlarının geçirgenliğine önem veren ve örgütü açık sistem başlığı altında değerlendiren bir yaklaşımdır. Bu yaklaşımın etkileri modern örgüt kuramlarının gelişmesi açısından da önemlidir (Çetin & Şeşen, 2015, s. 83).

4.3. Sistemin Dört Temel Ögesi Ve Çevre Kavramı

Basit bir sistem girdi, dönüşüm (süreç), çıktı, geri besleme ve çevre unsurlarından oluşmaktadır. Açık sistemler, başka açık sistemlerden ya da çevreden girdi olarak aldığı bilgiyi, maddeyi ve enerjiyi belirli bir süreç içerisinde mal veya hizmet olarak farklı çıktılara dönüştürmektedir. Bu çıktılar dış çevreye olduğu gibi başka açık sistemlere de girdi olarak gönderilmektedir. Burada bahsi geçen çevre, sistemin içinde bulunduğu ekonomik, sosyal ve politik değerler olarak gösterilebilir. Geri besleme ise girdilerin dönüşüm süreci sonucunda çıktılara dönüşmesi sonucunda elde edilen bilgi sayesinde girdi olarak ele alınan kavramaların tekrar düzenlenmesidir (Tecim, 2004, s. 84 – 86).

4.4. Sistem Yaklaşımına Göre Şirket, Entropi Ve Negatif Entropi Kavramları

Sistem yaklaşımına göre şirketler bir sistem olarak ele alınabilir. Sistemlerin alt sistemleri olduğu gibi şirketlerin de alt sistemleri bulunmaktadır. Yönetim de bu alt sistemlerden biridir. Yönetim alt sistemi, diğer alt sistemlerin birbiriyle etkileşimini, ilişkilerini ve sorunlarını tespit edebilmektedir. Alt sistemlerde meydana gelebilecek bir sorunun tespit edilmesi yöneticilerin karar alma sürecini de etkilemektedir (Akkuş & Alevok İzci, 2018, s. 236). Sistem yaklaşımına göre organizasyon çeşitli alt sistemlerden oluşan bir bütündür. Bu alt sistemlere satış, pazarlama, AR-GE, üretim, muhasebe örnek gösterilebilir (Tecim, 2004, s. 81).

Entropi, tıpkı alt sistem ve geri bildirim gibi sistem yaklaşımı tarafından literatüre kazandırılmış kavramlardan biridir (Ustakara & Yıldız, 2020, s. 186). Aslında entropi, termodinamiğin ikinci yasası olarak bilinmektedir. Entropiye göre evrendeki tüm enerji geri dönülemez bir şekilde bozulmaktadır. Bu bozulma yani düzensizlik hem bireysel sistemlerde hem de iki sistemin bir araya getirildiği bileşik sistemlerde görülmektedir. Farklı olan bileşik sistem entropisinin bireysel sistemlerdeki entropilerin toplamından büyük olmasıdır (Skyttner, 2001, s. 18).

Entropi kavramı farklı şekillerde yorumlanabilmektedir. İnsanın yaşlanması ve ölümü entropinin pedagojik bir örneği olarak gösterilebilir. Deterministik yorumda entropinin görünür etkilerine dünyada hüküm süren kaos ve genel çöküş, düşen doğum oranı ve hastalıkların yayılması gibi örnekler gösterilmektedir (Skyttner, 2001, s. 18-20). Tıpkı entropi gibi negatif entropi kavramı da sistem yaklaşımındaki kavramlardan biridir. Bir sistemin hayatta kalabilmesi bilgi akışına, ekipmanlara, insan sermayesine bağlıdır. Sistem tüm bunları negatif entropi (negentropi) yoluyla elde etmektedir. Bir başka ifade ile negentropi, sistem tarafından toplanan fazla enerjiye denilmektedir. Sistemin ömrünün uzunluğu negatif entropi olarak adlandırılan bilgi artışıyla mümkün olmaktadır (Yalçınkaya, 2002, s. 107).

4.5. Muhasebede Entropinin Yansımaları

Yaratıcılık yeni fikirlerin önemli kaynağıdır. Buna rağmen geleceğin başarılı bir şekilde planlanması ve sosyal standardizasyon gibi düzen ve uyum içeren durumlar söz konusu olduğunda destek görmemektedir. Bunun nedeni yaratıcılığın öngörülemez, düzensiz ve kaotik bir dünyaya yol açabilme ihtimalidir. Aynı zamanda yaratıcılık, düzensizlik ve kaosun düzen ve uyumun önkoşulları olduğunu gösterir (Skyttner, 2001, s. 261). Düzensizlik ve kaos ortamında negatif entropi uygulanmasıyla birlikte entropi tersine çevrilebilir; sistem düzenli, uyumlu ve dengeli hale gelebilir.

Tablo 1. Muhasebede Entropinin Yansımaları

Düzen	Düzensizliğe		
	Beyaz Alan	Gri Alan	Siyah Alan
- Kanunlar ve Yönetmelikler - Uluslararası Finansal Raporlama Standartları - Genel Kabul Görmüş Muhasebe İlkeleri - Şirket Sözleşmeleri	Hata	Yaratıcı Muhasebe Uygulamaları	Hile

Kaynak: Skyttner (2001, s. 20-261) ve Durmuş (2017, s. 96)'tan uyarlanmıştır.

Tablo 1'de standartlar, ilkeler, kanunlar, yönetmelikler ve sözleşmeler düzen başlığı altında değerlendirilmiş olup hata, yaratıcı muhasebe uygulamaları ve hile ise düzensizlik başlığı altında ele alınmıştır. Düzenli düzensizliğe olan bu eğilim, entropi kavramının muhasebeye uygulanmasına örnek gösterilebilir. Hata, yaratıcı muhasebe uygulamaları ve hilenin tespiti için kullanılan modeller ise entropiyi tersine çevirebildiği için negatif entropiye örnek gösterilebilir.

5. LİTERATÜR TARAMASI

Literatür incelendiğinde yaratıcı muhasebe uygulamaları ve muhasebe manipülasyonu birçok araştırmannın temelini oluşturmuştur. Yaratıcı muhasebe uygulamaları temel alınarak yapılan çalışmalara dair bilgilere kronolojik sırayla yer verilmiştir.

Saltoğlu (2003) çalışmasında özel amaçlı şirketlerin finansman aracı olarak kullanılmasını ve finansal tabloların gerçeği yansıtmayan şekilde sunulmasındaki rolünü incelemiştir. Değerlendirmesi sonucunda standartların ve yasal düzenlemelerin yapıldığına ve finansal raporlamaya güvenin artması için çalışmaların olduğunu kanaatine ulaşmıştır. Akyel ve Karaca (2005) çalışmalarında yaratıcı muhasebe uygulamaları ve etik kavramlarını bağımsız denetim açısından ele almışlardır. Sonuç olarak etiğin muhasebe için gerekli olduğunu ve denetimde uluslararası mesleki kuralların ve standartların ülke şartlarına göre uyumlaştırılması gerektiğini savunmuşlardır. Demir ve Bahadır (2007) çalışmalarında yöntemler ve teknikler açısından muhasebe manipülasyonunu ele almışlar ve örneklerle bu kavramları açıklamışlardır. Sonuç olarak muhasebe ilkelerinin ve standartlarının uygulama alanlarının çoğaltılması gerektiğini belirtmişlerdir. Çıtak (2009) çalışmasında yaratıcı muhasebe uygulamalarının hileli finansal raporlama olup olmadığını tartışmıştır. Sonuç olarak standartlardaki ve yasalardaki boşluktan yararlanarak yapılan uygulamaların gerçeğe uygun olmayan bilgiler sunduğu için hileli finansal raporlama olarak da adlandırıldığını ifade etmiştir. Bekçi ve Avşarlıgil (2011) çalışmalarında finansal bilgi manipülasyonunu ele almış ve Amerika Birleşik Devletleri ve Türkiye’de halka açık şirketlerin hassasiyetlerini ve manipülasyon dinamiklerini incelemiştir. Sonuç olarak, Türkiye’de aynı sektörde faaliyet gösteren şirketler arasındaki farkların Amerika Birleşik Devletleri’ndeki şirketlere göre daha fazla olduğuna ve bunun Türkiye’de kabul edilebilirken Amerika Birleşik Devletleri’nde kabul edilemez olduğuna dikkat çekmişlerdir. Gacar (2012) çalışmasında yaratıcı muhasebe ve şirket iflasları arasındaki ilişkiyi ekonomik krizler sonrasındaki dönemde incelemiştir. Ekonomik krizlerin temelini şirketlerin sunduğu bilgilerin paydaşlara doğru şekilde sunulmaması olduğu sonucuna ulaşmış ve şeffaf, hesap verilebilir ve adil sunumun kriz sonrası dönemde söz konusu olduğunu belirtmiştir. Aygün (2013) çalışmasında muhasebe alanındaki esneklikten faydalanarak yapılan yaratıcı muhasebe uygulamalarını stratejiler üzerinden incelemiş ve etkilerini açıklamıştır. Varıcı ve Er (2013) çalışmalarında İMKB’de faaliyet gösteren imalat işletmeleri üzerinden firma performansı ile muhasebe manipülasyonu ilişkisini incelemiştir. Yapılan inceleme sonucunda 39 şirketten 20 tanesinde manipülasyon ihtimali ortaya çıkmıştır. Elitaş (2013) çalışmasında muhasebe bilgi kalitesini ve buna etki eden muhasebe manipülasyonunu ele almıştır. Bu etkiler sezgisel yöntemle incelenmiş olup olumsuz etkiler ayrıca belirtilmiştir. Ocak ve Güçlü (2014) çalışmalarında muhasebe manipülasyonu konusunda kavramsal çerçeve oturtma amacıyla yaratıcı muhasebe, hile vb. kavramları ayrıştırmaya çalışmışlardır. Çalışmanın sonucunda bu kavramlar detaylandırılmış ve tasnif edilmiştir. Tepeli ve Kayıhan (2016) çalışmalarında Borsa İstanbul’da işlem gören ve gıda maddeler sanayinde yer alan şirketlerin manipülasyon yapma ihtimallerini Beneish TR modeli ile araştırmışlardır. İncelenen 25 şirketten 7 tanesinin şüpheye yer kalmayacak şekilde yaratıcı muhasebe uygulamalarına başvurduğu belirlenmiştir. Dölen (2016) çalışmasında Beneish TR modelinden faydalanarak Borsa İstanbul’da işlem gören ve gıda sektöründe yer alan şirketlerin manipülasyona başvurup başvurmadıklarını incelemiştir. 13 şirketin 2013-2014

yılları arasındaki verileri üzerinde yapılan araştırma sonucunda 11 şirketin manipülasyon yapma olasılığının bulunduğu tespit edilmiştir. Aslanoğlu ve diğerleri (2016) çalışmalarında panel veri regresyon analizini kullanarak yaratıcı muhasebe ve bağımsız denetim kalitesi ilişkisini incelemişlerdir. Araştırmaları sonucunda değişkenler arasında anlamlı ilişki bulmadıklarını belirtmişlerdir. Kızıl ve diğerleri (2016) çalışmalarında profesyonel meslek mensuplarına finansal bilgilerin manipülasyonu ve yaratıcı muhasebe yöntemleri üzerine mülakat soruları sormuşlardır. Çalışmaları sonucunda muhasebe manipülasyonunun sebeplerini ortaya koymuşlardır. Durmuş (2017) çalışmasında gri alan olarak ifade ettiği yaratıcı muhasebenin sınırlarını belirlemeye çalışmıştır. Her manipülasyonun hileli muhasebe olmadığını, yaratıcı muhasebe ile yapılanın makyajlama olarak adlandırılabilceğini belirtmiştir. Türk ve diğerleri (2017) çalışmasında yaratıcı muhasebe uygulamalarını yöneticiler açısından ele almıştır. Yöneticileri yaratıcı muhasebeye iten nedenleri bir şirket üzerinden araştırmışlardır. Yönetim kurulu tarafından konulan büyüme hedefine ulaşma, yeni gelen yöneticinin başarılı imajını devam ettirme isteği gibi nedenlere ulaşmışlardır. Genç (2018) çalışmasında yaratıcı muhasebe uygulamalarını denetim şirketlerinde çalışmakta olan denetçiler açısından incelemiştir. Anket çalışmasıyla elde edilen verilerden hareketle denetçilerin en çok karşılaştıkları yaratıcı muhasebe uygulamasının giderlerin azaltılması olduğu ortaya koyulmuştur. Öztürk ve Yılmaz (2019) çalışmalarında muhasebe manipülasyonu için Beneish M skoru ve finansal sıkıntı için Altman Z skoru aracılığıyla iki değişkenin ilişkisini incelemiştir. BİST gelişen işletmeler piyasasında yer alan şirketlerin verileri kullanılarak yapılan bu çalışma sonucunda iki değişken arasında güçlü bir ilişki tespit edilmiştir. Akdoğan ve Süklüm (2019) yaratıcı muhasebe uygulamalarına algı düzeylerini ölçmek için muhasebe meslek mensuplarıyla birlikte bir çalışma yürütmüşlerdir. Anket yoluyla elde edilen veriler sonucunda kadın muhasebecilerin yaratıcı muhasebe uygulamalarıyla daha çok karşılaştığı sonucuna ulaşmışlardır. Çıtak (2019) çalışmasında yaratıcı muhasebe uygulamaları sonucunda aldatici bilgilerin sunulduğunu, bu sebeple de yaratıcı muhasebenin aldatici görüldüğünü belirtmiştir. Mert ve Derya Başkan (2020) çalışmalarında BİST 50 endeksinde yer alan şirketlerin verilerinden hareketle firma bileşenleri ile yaratıcı muhasebe ilişkisini panel veri analiziyle incelemişlerdir. Firma büyüklüğünün yaratıcı muhasebeyi etkilediği sonucuna ulaşmışlardır. Güner ve Kurnaz (2020) çalışmalarında Beneish TR modelini kullanarak BİST kimya, petrol, plastik endekslerinde işlem gören şirketlerden elde ettikleri verileri analiz etmişlerdir. Sonuç olarak belirtilen sektörlerdeki şirketlerde manipülasyon olasılığının yüksek olduğu ortaya koyulmuştur. Durak ve Esmeray (2020) çalışmalarında muhasebe meslek mensuplarının yaratıcı muhasebe hakkındaki bilgi düzeylerini belirleme amacıyla anket yöntemini kullanarak veri elde etmişlerdir. Bu çalışma sonucunda en çok teklif edilen yaratıcı muhasebe uygulamasının vergi matrahını düşük gösterme olduğu tespit edilmiştir. Nazlıoğlu ve Gürdal (2020) çalışmalarında bankalar üzerinden yaratıcı muhasebe uygulamalarını ele almışlardır. Borsa İstanbul'da işlem gören bankalardan elde edilen

veriler sonucunda karı istikrarlı göstermek amacıyla kayıp kredi karşılıkları ile vergi ve karşılık öncesi kar kalemleri arasında pozitif yönlü anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir.

6. UYGULAMA

Çalışmanın uygulama kısmında Polonya merkezli bir yazılım firmasının piyasaya sürdüğü son ürünlerinde ortaya çıkan yaratıcı muhasebe uygulamaları incelenmiştir. Uygulamada öncelikle firmanın tarihçesine yer verilmiştir. Firmanın finansal tabloları ve dipnotları 2010 – 2020 dönemi arasında analize dâhil edilmiştir. Ayrıca firma yönetimi tarafından yapılan açıklamalar da çalışmada incelenmiştir.

6.1. Cd Project Red Tarihçesi

CD Project Red firması 1994 yılında iki ortak ile Polonya’da 2.000 Dolar sermaye ile kurulmuştur. Başlangıçta yurt dışında üretilen ürünlerin ithalatı ile uğraşan firma ilerleyen dönemlerde başka firmalar adına yazılım işleri yapmıştır. 1999 yılında bazı oyunlara dublaj faaliyetleri yapmışlardır. Yapılan işler sayesinde Polonya’da yüzbinlerce ürün satışı gerçekleştirilmiştir. Firma 2002 yılında orijinal eserlerini oluşturmak için kendi yazılım şirketini kurmuştur (CD Project Red, t.y.).

6.2. Cd Pr Oyun Kronolojisi

6.2.1. Witcher Serisi

Firma ilk çalışması olarak hali hazırda bir kitap serisi olan ve oyun hakları satılık olan Witcher’in oyun haklarını almıştır. İlk oyun çalışmaları için yaklaşık 5 milyon \$’lık bir bütçeleri bulunmaktadır. 2003 yılında başlanan ilk oyun çalışmasında yaklaşık yüz personel beş yıl çalışarak oyunu geliştirmiştir. Bu oyun çalışmasında firma açısından mali bir kazançtan ziyade gerek oyun geliştirme süreci öğrenilmiş gerekse de firmaya yazılım alanında kendi eserini oluşturma hususunda güven gelmiştir. Ayrıca firma bu oyun çalışmasından sonra yetenekli personelleri bünyesine katmıştır. 2007 yılında piyasaya sürülen oyun Polonya’da 35.000 kopya satmış ve yüzden fazla uluslararası ödül alarak firmanın uluslararası düzeyde tanınırlığını sağlamıştır (CD Project Red, t.y.).

2009 yılında Polonya borsasına kote olan Optimus S.A. firması ile şirket birleşmesi üzerine anlaşılmış ve 2010 yılında CDP hisselerinin tamamı satın alınmıştır. Bu birleşmenin neticesinde firmanın ismi CD Project RED S.A. olmuştur. 2007 yılının sonlarına doğru firma Witcher 2 oyunu için çalışmaya başlamış, ilgili ürün için yeni oyun motoru RED geliştirilmiştir. 17 Mayıs 2011 tarihinde Witcher 2 oyununun bilgisayar versiyonu satışa sunulmuştur. Oyun Nisan 2012’de Microsoft firmasına ait Xbox 360 oyun konsolunda, 2012 sonlarında da Apple versiyonu için satışa sunulmuştur. Firma ilgili oyunda iki milyondan fazla kopya satış yaptığını açıklamıştır. Firma ayrıca yeni bir oyun serisi olacak Cyberpunk 2077 oyununu ilk kez 2012 yılında duyurmuştur (CD Project Red, t.y.).

Firma 19 Mayıs 2015 tarihinde oyun serisinin üçüncü ürünü olan Witcher 3: Vahşi Av'ı 15 farklı dil seçeneği ile bilgisayar, Microsoft Xbox 360 ve Sony Playstation 4'e eş zamanlı olarak çıkartmıştır. İlk altı haftada ürün dünya çapında altı milyondan fazla satmış ve üç yüzden fazla ödül almıştır. 13 Ekim 2015 tarihinde oyun için ilk, 31 Mayıs 2016 tarihinde de ikinci genişleme paketi satışa sunulmuştur. Firma 2019 yılında Witcher oyun serisinin kırk milyondan fazla kopya sattığını açıklamıştır. Firmanın oyun serisindeki başarısı finansal başarıyı da getirmiştir. Firma 16 Mart 2018 tarihinde Varşova borsasında en büyük 20 şirketin listelendiği WIG20 indeksine dâhil edilmiştir (CD Project Red, t.y.).

6.2.2. Cyberpunk 2077

6.2.2.1. Oyun Gelişim Süreci

Witcher serisinde ortaya çıkan başarının ardından firma 2012 tarihinde ilk defa duyurulan Cyberpunk 2077'ı geliştirmeye başlamıştır. Oyun ile ilgili hazırlanan ilk tanıtım videosu kısa sürede yirmi milyon izlenmeye ulaşmıştır. E3 oyun fuarında oyunun bir saatlik oynanabilir halinin tanıtımı yapılmıştır. 2018 yılında oyun basın ve E3 fuarında en iyi oyun olarak görülmüştür. Oyuna 2019 yılındaki E3 fuarında yayınlanan yeni tanıtım videosu da 2019 yılı sonuna kadar elli milyondan fazla izlenmeye ulaştı (CD Project Red, t.y.). Firmanın Witcher serisinde sağlamış olduğu başarı ile yeni oyun projelerine olan ilgi yüksek seviyede idi. 2016 yılından itibaren üzerine çalışılan oyunun ilk çıkış tarihi firmanın 2019/14 numaralı bilgilendirme raporunda 16 Nisan 2020 olarak belirlenmiştir (CD Project Red S.A. 2019/14, t.y.). 2020 Ocak ayında oyunun çıkış tarihi Nisan ayından 17 Eylül 2020 tarihine ertelenmiştir. Raporda erteleme sebebi olarak stüdyonun ürünü test etmek, hataları ve oyunun görselini düzeltmek için süreye ihtiyacı olduğu belirtilmiştir. Oyun stüdyosuna göre oyundan sağlanacak ekonomik başarının arkasında oyunun kaliteli ve sorunsuz bir şekilde çıkması gerektiğinin yattığı, yönetim kurulunun da üretim stüdyosunun bu talebini şirket için en uygun tercih olarak kabul ettiğini açıklamıştır. Yönetim kuruluna göre çıkan ürünün kalitesi uzun ve kısa vadede satış rakamlarına yansiyacaktır (CD Project Red S.A. 2020/1, t.y.).

Oyunun geliştirme süreci devam ederken 19 Haziran 2020 tarihinde ikinci bir erteleme gelmiş ve oyunun çıkış tarihi 19 Kasım 2020 olarak güncellenmiştir. İkinci erteleme de ürünün içerik ve oynanabilirlik açısından tamamlandığı ancak her şeyin üzerinden geçebilmek, oyun mekaniklerini dengelemek ve pek çok hatayı düzeltmek için bir kez daha ertelendiği duyurusu yapılmıştır (CD Project Red S.A. 2020/5, t.y.). 5 Ekim 2020'de yayınlanan 51/2020 sayılı raporda ürünün Microsoft Xbox 360 ve Sony Playstation 4 için sertifika sürecinin tamamlandığı, satışa hazır hale gelip fiziksel üretimine geçildiği (gone gold) ve 18 Kasım 2020 itibarıyla bu platformlarda satışının yapılacağı açıklanmıştır (Cd Project Red S.A. 2020/51, t.y.). Yani ürün satışa hazır hale getirilmiş ve bu platformlarda sorunsuz çalıştığı beyan edilmiştir.

27 Ekim tarihinde 2020/53 numaralı rapor ile ürünün çıkış tarihi üçüncü kez ertelenerek 10 Aralık 2020 tarihi olarak açıklanmıştır. Bu ertelemeye sebep olarak ürünün son aşamada kullanıma sunulacağı mevcut ve yeni nesil olarak adlandırılan toplam dokuz platformda da sorunsuz çalışması için gereken optimizasyonun karmaşıklığının çözülmesi ve ürünün sorunsuz çalışabilmesi için zamana ihtiyaç olduğu firma tarafından açıklanmıştır (CD Project Red S.A. 2020/53, t.y.).

Ürünün piyasaya çıkış tarihi üç kez ertelenmesine rağmen firma ürünü ön satış (pre order) yoluyla 2019 yılının sonundan itibaren oyun konsolları ve bilgisayar üzerinden satmaya başlamıştı. Ön satışı yapılan ürünlerde ürün satışa sunulmadan önce iskontolu fiyat üzerinden satmakta ürün satışa çıktığında ise tam ürün fiyatı tahsil edilmektedir. Ancak ön satış yolu ile temin eden müşteriler ürünü çıkış tarihinden itibaren kullanılabilmektedir. Firma ürünün ön satışı fiyatını 60 \$ (Türkiye’de 359 ₺) olarak belirlemişti. Kullanıcılar ürünün Nisan’da çıkması planlandığı için ön satış yoluyla ürünü temin etmeye başlamışlardır.

Önceki ürünlerindeki başarısı ve firmanın açıklamaları göz önünde bulundurulduğunda müşteriler tarafından beklenti çok yükselmişti. Öyle ki ürünün çıktığı tarihe kadar sekiz milyondan fazla ön satış gerçekleştirmiştir (CD Project Red S.A. 2020/64, t.y.). Firma sadece ön satışları sayesinde ürünün üretim maliyetlerini, pazarlama, satış ve dağıtım giderlerini karşılamıştır (CD Project Red S.A. 2020/65, t.y.). Firma tarafından yayınlanan raporlar incelendiğinde ürünün satışa hazır olduğu söylene de üç kez ürünün çıkış tarihi ertelenmiş ve ertelenme sebebi olarak da ürünü düzeltmek için ek süre ihtiyacı olduğu bildirilmiştir. Ürün firma tarafından belirtilen son tarih olan 10 Aralık 2020’de satışa çıkartılmış, ön satış ile alan müşteriler de ürüne erişim sağlayabilmiştir.

6.2.2.2. Ürünün Satışa Sunulmasından Sonraki Süreç

Firma tarafından ürün satışa sunulduğunda hali hazırda sekiz milyon ön satış gerçekleşmiştir. Firma tarafından 2020/67 nolu raporda açıklanan rakama göre 20 Aralık tarihinde toplam satış rakamı on üç milyon kopyaya ulaşmıştır (CD Project RED S.A. 2020/67, t.y.). Ürün kısa sürede uluslararası çapta büyük bir satış başarısını yakalamıştır. Ancak kullanıcılar tarafından ürün kullanılmak istendiğinde yazılım ile ilgili sorunlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Tüm mevcut ve yeni nesil konsollara ve bilgisayara aynı anda çıkartılan ürün Sony Playstation 4 ve Microsoft Xbox konsollarda düzgün çalışmaz bir şekilde olduğu tüketiciler tarafından firmaya bildirilmeye başlanmıştır. Firma hataların en çok Play Station 4 ve bilgisayarlarda görüldüğünü ve belirtilen hataları düzeltmeye başladığını açıklamıştır. Ancak düzeltilen hatalara karşı daha fazla hata firmaya bildirilmeye devam etmiştir. Ürüne gelen kullanıcı tepkileri neticesinde firma 14 Aralık 2020 tarihinde ürün ile ilgili açıklama yapmıştır.

Firmanın açıklamasında ürünün yeni nesil konsollarda da çalışması için yoğunlaştığı, mevcut konsollarda ve bilgisayarlarda düzgün çalışıp çalışmayacağı konusunun üzerine çok düşünülmeyeceği itiraf edilmiş ve ürünü satın alan konsol kullanıcılarından özür dilenmiştir. Açıklamada ayrıca ürünün

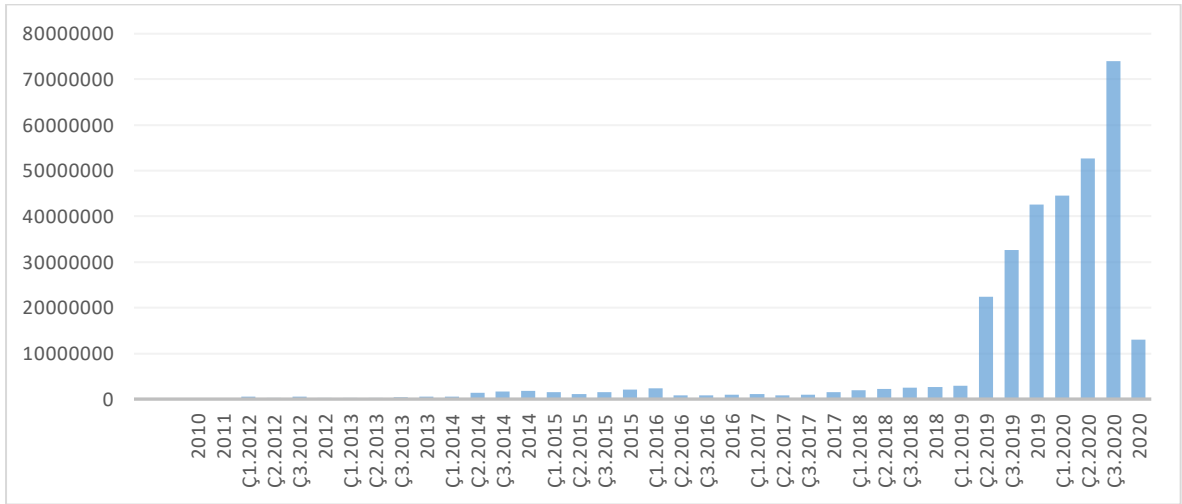
düzenli bir şekilde çalışabilmesi için yeni iki büyük güncelleme hazırlanacağı ve bu güncellemelerin 2021 yılında yayınlanacağı belirtilmiştir. Ürünü iade etmek isteyen kullanıcıların olması durumunda da tüm para iadelerini yapacaklarını beyan etmişlerdir (CD Project Red S.A., t.y.). Aynı gün firmanın yönetim kurulu adına kurucusu ve eş genel müdürü konuyla ilgili açıklama yapmıştır. Açıklamada firmanın yönetim kurulu olarak oyunun bir an önce satışa sunulmasına çok fazla odaklandıklarını, konsollardaki konunun ölçeğini ve karışıklığını hafife aldıklarını, oyunun mevcut konsollarda çalışması için daha fazla süreye ihtiyaç olduğuna dair işaretleri görmezlikten geldiklerini açıklamışlardır. Yaptıklarının işletmenin felsefesine aykırı olduğunu belirttikleri açıklamalarında oyunun çıkış sürecindeki pazarlama sürecinde de ürün ile ilgili gösterilen videoların bilgisayar üzerinden çekildiği konsolların kullanılmadığını bildirmişlerdir. Verilen kararlardan dolayı firmanın müşteriler üzerinde uzun bir zamanda oluşturduğu güven duygusu ve itibarın kaybolduğunu, güveni yeniden tesis edebilmek için önceliklerinin mevcut konsollarda ürünlerdeki hataları hızlı bir şekilde düzenlemeyi öncelik olarak belirlediklerini açıklamışlardır. Ayrıca ürünün piyasaya sürülmeden önce yapılması gereken test sürecinin de COVID 19 pandemisi sürecinde efektif bir şekilde yapılmadığı ifade edilmiştir. (Kiciński, t.y.). Firmanın diğer kurucusu ve eş genel müdürü aynı toplantıda yaptığı açıklamada firmanın ürünün mevcut konsollarda düzenli çalışabilmesi için son güne kadar güncellemeler yaptıklarını ürünün çıkış tarihine kadar ürünün hazır olacağına inandıklarını belirtmiştir. Bu olaylarda da hatanın tamamen kendilerinde olduğunu kabul etmiştir (Iwiński, t.y.). Kullanıcılardan gelen pek çok tepkiyle birlikte Sony şirketi ürünün Play Station 4 konsollarına uyumlu bir şekilde hazırlanmadığı ve kullanıcılarını korumak maksatlı ürünün satışını internet mağazasından belirsiz süreliğine kaldırdığını, ürüne sahip olan kullanıcıların para iadesi için başvuru yapmaları gerektiğini bildirmiştir (Sony Play Station, t.y.). Sony'nin açıklamasının ardından firma da ürünün belirsiz süreli olarak satıştan kaldırıldığını açıklamıştır ve ürünü dijital yollardan satın alan tüm müşterilerine ürün bedelinin tamamını iade etmeyi kabul etmiştir (CD Project RED S.A. 2020/66, t.y.).

Sistem yaklaşımı açısından incelendiğinde alt sistem olan yönetim birimi yazılım ve diğer birimler üzerinde yetkisini kullanarak kullanıma hazır halde olmayan bir ürünü piyasaya sürmüştür. Yöneticilerin açıklamalarında da görüleceği üzere firma yönetiminin öncelikli hedefi ürünün 2020 yılı içinde çıkmasıdır. Ürün geliştirme aşamasında yönetim tarafından sorunsuz olarak belirlenen ürünün çıkışından sonra ürünü yeterince test etmemişlik diye belirtilmesi firmanın ürünü dönem sonunda çıkarmak için yaratıcı muhasebeden faydalandığını göstermektedir. Yapılan işlemler Tablo 1 açısından incelendiğinde düzenden - yani kanunlar açısından- herhangi bir suç unsuru bulunmamaktadır. Ancak beyaz alan diye belirtilen hata ya da siyah alan diye belirtilen hile kısmıyla da ilgili değildir. Çünkü firma yönetimi tarafından yapılan açıklamalarda ürünün piyasaya sürülmeden yeterince test edilmediği, ürünün piyasaya çıkmasının öncelikli olduğu belirtilmiştir. Açıklamaya göre ortada yanlışlıkla yapılan bir durum yoktur. Hile olarak adlandırılacak boyutta bir uygulama da söz konusu değildir. Firma gri

alanda yer alan yaratıcı muhasebe uygulamalarından faydalanarak finansal tablolarını 2020 yılı sonunda kârlı bir hale getirmiştir. Firmanın buradaki yaklaşımı entropinin muhasebe alanında kullanımına örnek olarak gösterilebilir.

6.3. Cyberpunk 2077 Yıllık Gelir, Kar Ve Zarar Durumu

Ürünün çıkış süreci ve çıkışı sonrasında yaşananlar önceki bölümde açıklanmıştır. Açıklamalardan da görüldüğü üzere firma ürünün çıkışını üç kez ertelemiş, üçüncü ertelemeden sonra ürünün tüm kullanıcılar tarafından kullanılabilecek düzeye geldiğini belirtmiş ve ürünü Aralık 2020’de piyasaya sürmüştür. Piyasaya sürüldüğünde ise ürünün oyun konsollarında düzgün çalışmadığı görülmüş ve kullanıcılar ürünün iadesini talep etmiştir. Firma yetkilileri de öncesinde ürünün sorunsuz olduğunu beyan ederken ürünü mevcut konsollarda test etmeden piyasaya sürdüklerini ve hatalarını kabul ettiklerini itiraf etmişlerdir. Yapılan açıklamalarda ayrıca yönetim kurulunun ürünü yıl içinde çıkarmaya odaklandığı da belirtilmiştir. Böylece ürün için yapılan avans ödemeleri ürün satışı haline gelmiş ve gelir tablosunda hasılat olarak yazılmıştır. Çalışmanın bu kısmında firmanın son on yıl süresince finansal verileri incelenecek ve firmanın ürünü hazır olmadan piyasaya sürmesinin sebepleri muhasebe alanı üzerinden incelenecektir. Firma 2019 yılından itibaren yeni ürünü için ön satış yoluyla sipariş almaya başlamıştı. Firma bu gelirleri ertelenmiş gelir olarak raporlamaktaydı. Firma tarafından hesaplanan kısa ve uzun dönem ertelenmiş gelirleri Şekil 1’de gösterilmiştir.



Şekil 1. Dönemlere Göre Ertelenmiş Gelir Tutarları

Kaynak: CD Project Red, Erişim Tarihi: 10.05.2021

Firmanın ertelenmiş gelir tutarları incelendiğinde 2019 yılına kadar ertelenmiş gelir tutarının 2 milyon \$’ı aşmadığı gözlemlenmektedir. 2019 yılının ikinci çeyreği itibariyle firma sipariş yoluyla ürünün ön satışını gerçekleştirmeye başlamış, ilgili geliri ertelenmiş gelir olarak raporlamaya başlamıştır. Şekil 1’de de görüldüğü gibi ilgili dönemden itibaren ertelenmiş gelir tutarı her dönem artış

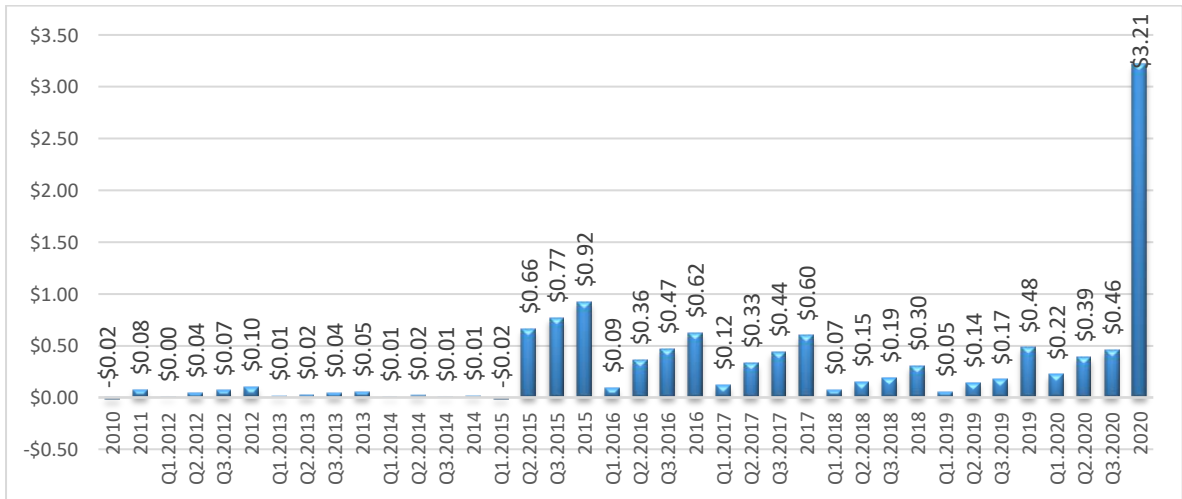
göstermektedir. Ürünün satışa hazır hale getirilip kullanıcıların erişimine açılmaması hem ilgili ertelenmiş gelir tutarlarının hasılat olarak yazılmasını engellemekte hem de gecikmeler sebebiyle müşteriler tarafından ücret iade taleplerini arttırmaktaydı. Firma bu sebeplerden dolayı ürünü 2020 yılı içerisinde satışa çıkartmaya çalışmıştır. Şekilden de görüleceği üzere 2020 yılının son çeyreğinde ürünün satışa çıkmasıyla ertelenmiş gelir tutarı 74 milyon \$'dan 13 milyon \$'a gerilemiştir. Firma da bu sayede ön sipariş yoluyla elde ettiği ertelenmiş gelirleri hasılat olarak raporlayıp dönem gelirini arttırabilmiştir. İlgili gelir tutarı firmanın kuruluşundan itibaren ulaştığı en yüksek satış hasılatı ve dönem karını ortaya çıkarmıştır. Firmanın 2010 yılından 2020 yılına kadar elde ettiği hasılat ve kar rakamları tabloda gösterilmiştir.

Tablo 2. Firmanın Hasılat/ Faaliyet Kârı/ Dönem Kârı Tutarları

Dönemler	Hasılat	Faaliyet Karı	Dönem Karı
2010	\$ 17.040.658,80	\$ -228.015,00	\$ -1.165.747,80
2011	\$ 39.460.037,00	\$ 8.002.093,40	\$ 6.941.791,40
Q1.2012	\$ 5.695.529,40	\$ 48.974,40	\$ 151.111,80
Q2.2012	\$ 21.325.437,00	\$ 4.119.001,50	\$ 4.122.285,00
Q3.2012	\$ 35.493.290,40	\$ 6.143.262,60	\$ 6.146.086,80
2012	\$ 53.017.728,00	\$ 9.168.214,40	\$ 9.090.000,00
Q1.2013	\$ 8.563.930,60	\$ 801.155,80	\$ 1.253.460,90
Q2.2013	\$ 19.024.598,60	\$ 2.105.866,00	\$ 2.326.408,70
Q3.2013	\$ 33.068.804,40	\$ 3.813.721,20	\$ 3.889.015,20
2013	\$ 47.058.932,00	\$ 4.923.294,00	\$ 4.915.681,00
Q1.2014	\$ 10.177.641,60	\$ 201.213,60	\$ 457.934,40
Q2.2014	\$ 24.554.369,60	\$ 1.315.483,20	\$ 1.520.904,00
Q3.2014	\$ 33.469.858,80	\$ 170.440,80	\$ 349.645,40
2014	\$ 27.145.946,80	\$ 1.735.530,00	\$ 1.320.413,80
Q1.2015	\$ 6.739.615,80	\$ -704.858,40	\$ -1.373.894,40
Q2.2015	\$ 136.258.383,00	\$ 76.695.792,60	\$ 62.795.781,60
Q3.2015	\$ 164.749.250,40	\$ 89.415.620,00	\$ 72.817.175,20
2015	\$ 203.413.768,60	\$ 108.126.795,70	\$ 87.285.407,00
Q1.2016	\$ 23.332.059,00	\$ 10.347.156,00	\$ 8.733.128,40
Q2.2016	\$ 80.929.285,20	\$ 41.383.036,60	\$ 34.168.823,40
Q3.2016	\$ 109.820.464,80	\$ 54.398.412,00	\$ 44.794.552,80
2016	\$ 138.268.230,40	\$ 71.898.873,60	\$ 59.321.715,20
Q1.2017	\$ 25.004.381,40	\$ 13.549.011,00	\$ 11.391.690,30
Q2.2017	\$ 68.827.962,40	\$ 38.691.014,70	\$ 32.047.094,90
Q3.2017	\$ 92.431.226,20	\$ 50.690.717,20	\$ 42.022.236,00
2017	\$ 133.119.081,60	\$ 69.246.156,00	\$ 57.557.598,00
Q1.2018	\$ 22.034.563,50	\$ 8.149.297,90	\$ 6.686.753,20
Q2.2018	\$ 44.567.636,40	\$ 16.220.244,60	\$ 13.872.978,00
Q3.2018	\$ 63.659.390,20	\$ 21.503.056,40	\$ 18.351.173,40
2018	\$ 97.039.727,40	\$ 30.053.620,80	\$ 29.235.911,60
Q1.2019	\$ 21.132.386,00	\$ 5.370.272,00	\$ 4.648.576,40
Q2.2019	\$ 57.032.262,00	\$ 15.958.404,00	\$ 13.746.880,00
Q3.2019	\$ 76.804.725,20	\$ 19.128.231,80	\$ 16.568.889,00
2019	\$ 137.407.299,20	\$ 47.523.389,60	\$ 46.213.034,00
Q1.2020	\$ 46.699.224,00	\$ 23.625.250,00	\$ 22.258.918,00
Q2.2020	\$ 92.055.094,20	\$ 39.473.643,60	\$ 37.114.845,30
Q3.2020	\$ 121.255.046,40	\$ 47.697.098,80	\$ 44.031.973,20
2020	\$ 573.860.162,50	\$ 310.443.759,10	\$ 309.705.934,10

Kaynak: CD Project Red, Erişim Tarihi: 10.05.2021

Tablo 2’de firmanın üç aylık ve yıllık dönemlerde hasılat ve kâr rakamları gösterilmiştir. Daha önce açıklandığı gibi firmanın gelirlerini oyun geliştirip satarak sağlamaktadır. Rakamlar incelendiğinde firma 2010 yılını zararla kapatmıştır ancak 2011 yılında yeni ürünün bilgisayarlar için (Witcher 2) satışından 39,4 milyon \$ hasılat 6,9 milyon \$ kârla dönemi kapatmıştır. Firma ürünü başka bir konsola satışa çıkardığı 2012 yılında da geliri 53 milyon \$, kârı 9 milyon \$ olmuştur. Yeni ürün piyasaya çıkarılmadığı 2013 – 2014 döneminde gelir ve kârları düşme eğilimine girmiştir. Firma 2015 birinci çeyreğini 6,7 milyon \$ hasılat, 1,3 milyon \$ zararla kapatmıştır. İkinci çeyreğinde yeni ürünün piyasaya sürülmesiyle (Witcher 3) firma 130 milyon \$ hasılat ve 64 milyon \$ kâr ile dönemi kapatmıştır. Tablodan da görüleceği üzere firmanın ürünü çıkartmadan önceki dönemde gelirleri ve kârı iyice düşmüş, ürünün piyasaya sürülmesiyle firma geliri ve kârında ciddi bir artış gözlemlenmiştir. Ürünün ek paketlerinin de çıktığı 2015 ve 2016 dönemlerinden sonra firma yeni projesine (Cyberpunk 2077) başlamıştır. Firmanın son ürünüyle birlikte gelir ve kârı yatay düzlemde devam etmiştir. 2020 yılına gelindiğinde ise ertelemeler sonucunda Aralık ayında çıkan ürün ile birlikte firma ön satıştan elde ettiği avansları da gelir olarak yazmıştır. 2020 yılı 3.ve 4. Çeyrekleri arasındaki fark incelendiğinde hasılat 450 milyon \$, kâr ise 255 milyon \$ artış göstermiştir. 2020 yılı sonunda firmanın toplam geliri 573 milyon \$, kâr rakamı ise 309,7 milyon \$ olmuştur. Firma 10 yıl içinde üretmiş olduğu üç ürün ile ciddi bir gelir ve kâr elde etmiştir. Son ürünün 2020 yılı sonunda çıkartılması ile de 2020 yılı dönem sonu finansal tablolarının ciddi anlamda iyileştiği görülmektedir. Firmanın bu kârlılığı hisse fiyatlarını da etkilemiştir. Bu süreçte Hisse Başına Kâr rakamları da Şekil 2’de gösterilmiştir.

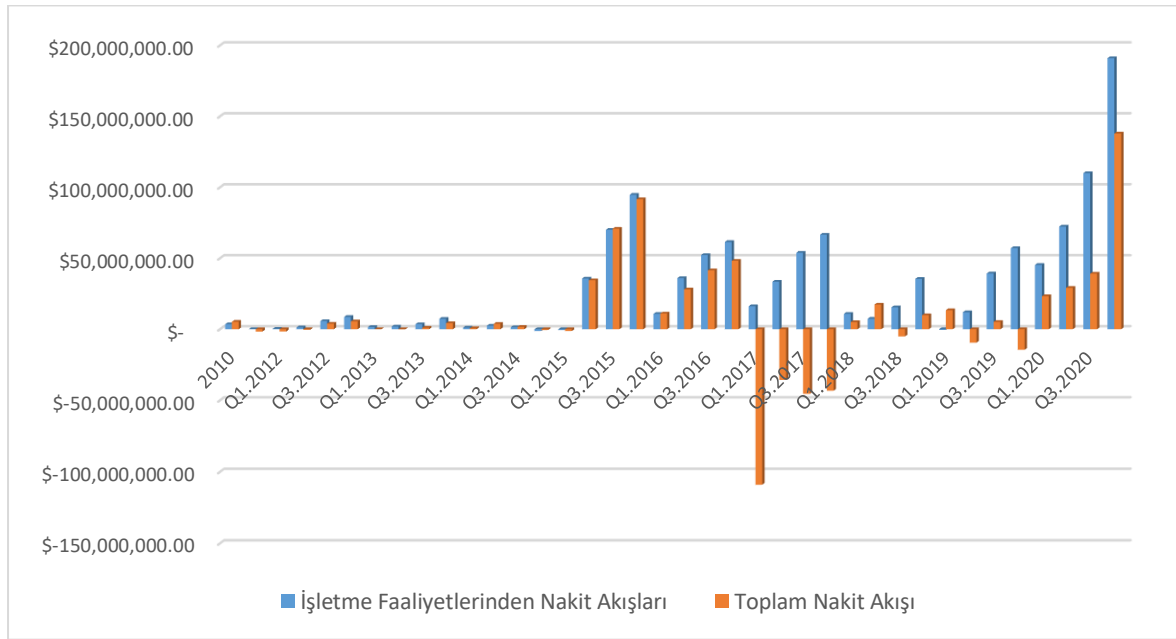


Şekil 2. Yıllara Göre Hisse Başına Kâr Rakamları

Kaynak: CD Project Red, Erişim Tarihi: 10.05.2021

Şekil 2’de görüldüğü üzere firmanın 2010 yılı sonunda hisse başına 0,02 \$ zararı bulunmaktadır. 2011 yılından 2014 yılının son çeyreğine kadar 0,01 \$ – 0,10 \$ arasında hisse başına kar rakamı açıklanmıştır. 2015 yılının ilk çeyreğinde zarar eden firma hisse başına 0,02 \$ zarar açıklamıştır. 2015

ikinci çeyreğinde firmanın yeni ürünün satışıyla birlikte hisse başına kâr 0,66 \$ şeklinde gerçekleşmiştir. 2015 yılının sonunda firmanın HBK'sı 0,92 \$ olmuştur. 2016 yılı ilk çeyreğinden – 2020 üçüncü çeyreğine kadar firmanın HBK'sı 0,92 \$'ı geçememiştir. Firma tarafından 2020 son çeyreğinde yeni ürünün piyasaya sürülmesi ve 450 milyon \$ hasılat elde edilmesiyle firmanın hisse başına kâr rakamı 3,21 \$ seviyesine yükselmiştir. Bu da yeni ürünün hisse başına kârını bir çeyrek içinde sekiz kat artmasını sağlamıştır. Gelir tablosundaki veriler tahakkuk esasına göre hazırlanıp nakit ve kredili işlemleri birlikte gösterdiği için firmanın yeni ürün geliştirme sürecinde ve sonrasında nakit döngüsünü daha net inceleyebilmek için nakit esasına göre hazırlanan nakit akış tablosu da araştırmaya dâhil edilmiştir. Firmanın ilgili dönemde işletme faaliyetleri ve toplam nakit akışları Şekil 3'de gösterilmiştir.

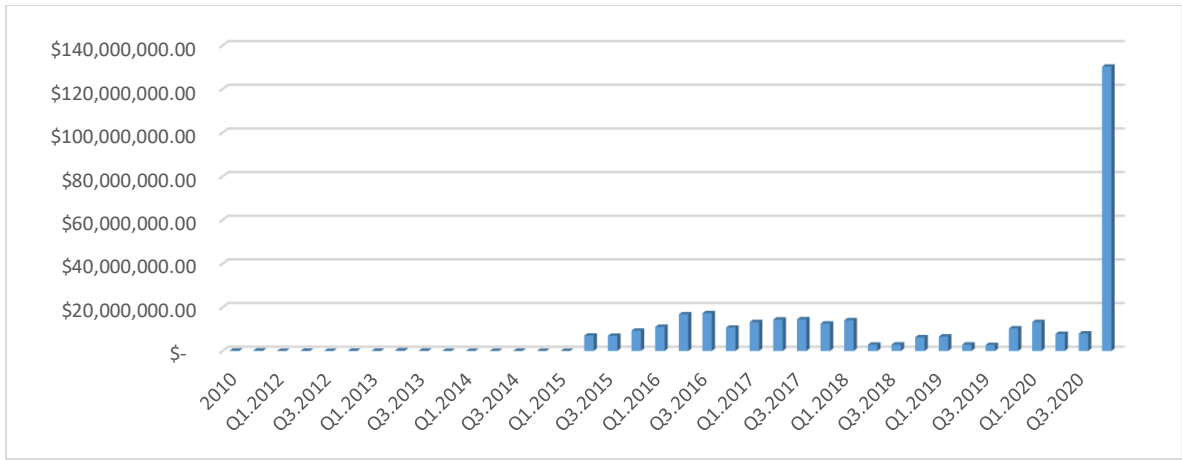


Şekil 3. Firmanın Yıllara Göre Nakit Akışı

Kaynak: CD Project Red, Erişim Tarihi: 10.05.2021

Firmanın nakit akış tablosundan oluşturulan Şekil 3 incelendiğinde firmanın işletme faaliyetlerinden nakit akışının pozitif olmasına rağmen toplam nakit akışının 2017 yılında negatif olduğu gözlemlenmektedir. 2017 birinci çeyreğinde nakit akış tablosuna göre nakit çıkışı yaklaşık 109 milyon \$ olarak belirlenmiştir. İlgili dönemdeki bu nakit çıkışının sebebi yeni ürün geliştirme için yapılan yatırım harcamalarından ve finansman harcamalarından nakit çıkışı olduğu gözlemlenmektedir. Firmanın 2018 yılından işletme faaliyetlerinden nakit girişi 35,4 milyon \$ iken yatırım faaliyetlerinden nakit çıkışı 25,4 milyon \$ ve finansman faaliyetlerinden nakit çıkışı 188,7 bin \$ olmuştur. 2019 yılında işletme faaliyetlerinden nakit girişi 57,1 milyon \$ olurken, yatırım faaliyetlerinden 43,3 milyon \$ ve finansman faaliyetlerinden 28,2 milyon \$ nakit çıkışı olmuştur. 2019 yılı 14,5 milyon \$ net nakit çıkışı ile sonuçlanmıştır. Nakit akış tablosu incelendiğinde görüleceği üzere yeni ürün geliştirme süreci

uzadıkça firma yabancı kaynaklardan finansman sağlamaya başlamış ve finansman faaliyetlerinden nakit çıkışı artış göstermiştir. 2020 yılı sonunda veriler incelendiğinde ürünün piyasaya sürülmesiyle 190 milyon \$ işletme faaliyetlerinden nakit girişi sağlanmışken 28 milyon \$ yatırım, 24,5 milyon \$ finansman faaliyetlerinden nakit çıkışı ortaya çıkmıştır. Firmanın dönem sonu nakit akış tablosuna göre 137,8 milyon \$ net nakit girişi bulunmaktadır. 2019 ve 2020 yılları birlikte incelendiğinde ürünün çıkışı ile birlikte yatırım faaliyetlerinden nakit çıkışı azalırken, finansman faaliyetlerinden nakit çıkışı aynı oranda gerçekleşmiştir. Ama ürünün satışı ile birlikte nakit girişinde ciddi bir artış ortaya çıkmıştır. Ürün satışında elde edilen gelir tutarının yanında ürünün hatalı çıkması sebebiyle firmaya iade talepleri gelmiştir. 2020 yılının son döneminde ürünün hatalı çıkması sebebiyle ürün iadeleri ile ilgili firmanın ayırmış olduğu karşılıklar Şekil 4’de gösterilmiştir.



Şekil 4. Firma Tarafından Yıllara Göre Ayrılan Karşılıklar

Kaynak: CD Project Red, Erişim Tarihi: 10.05.2021

Şekil 4’de görüldüğü üzere firmanın son on yıllık sürecinde ayırmış olduğu karşılıklar 20 milyon \$’ı aşmamıştır. 2020 yılının son çeyreğinde ürünün satışı sonrasında ise gerek muhasebe standartlarının satılan ürünler ile ilgili karşılık ayrılması gerektiğini belirtmesi gerekse ürünü kullanamayan ve iade etmek isteyen müşterilerin iadeleri için ayrılan karşılık tutarı ise 130 milyon \$’dır. Karşılık rakamından anlaşılacağı üzere firma tarafından piyasaya sürülen ürün müşteriler ürünü kullanılmamış ve firmaya iade etmek istemiştir. Firmanın 2020 son çeyrekte elde etmiş olduğu hasılat 452,6 milyon \$ olurken, iadeler için ayrılan karşılık tutarı ise 123 milyon \$ olmuştur. Ürün için firma tarafından ayrılan karşılıkların hasılatlara oranı %27 olmuştur.

Firmanın verileri incelendiğinde yaratıcı muhasebe uygulamalarından faydalandığı gözlemlenmektedir. Firma bu noktada satışları erken tanımak olarak adlandırılan yöntemi tercih etmiştir. Bu sayede firma ertelenmiş gelir kaleminde toplanan hasılat olarak yazamadığı tutarları dönem sonunda hasılat olarak yazabilmek için ürünü hazır halde değilken satışa sunmuş ve ertelenmiş gelir kalemini hasılat olarak raporlamıştır. Ancak ürünün hatalı olmasından iadeler olmuş ve firma gelirin bir

kısmını karşılık olarak ayırmak durumunda kalmıştır. Tablolar incelendiğinde de ilgili durum gözlemlenmektedir.

7. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Yaratıcı muhasebe uygulamaları firma sahiplerinin veya yöneticilerinin yasal mevzuat çerçevesinde finansal tabloları yeniden düzenlemesiyle ilgili yapılan işlemlere verilen genel isimdir. Firmalar satışları erken gelir yazma, giderlerin tamamını tek bir dönemde giderleştirerek gelecek dönemleri olduğundan daha iyi gösterme, giderleri aktife kaydetme ya da borçları gelir olarak yazmak gibi çeşitli yöntemlerle yaratıcı muhasebe uygulamaları yapmaktadırlar. Firmalar bu işlemleri bazen yeni gelen yönetimin kendini başarılı göstermek istemesi gibi şahsi amaçlarla yapabileceği gibi tamamlanmamış ya da hayali bir ürünü satarak hasılat yazmak ve finansal tablolarını daha iyi duruma getirmek için yönetim kurulları tarafından da uygulayabilmektedirler.

Sistem, bir yapıyı oluşturan unsurların bütün olarak hareket ettiği düzene verilen addır. Şirketler açısından bakıldığı zaman her şirket bir sistem olarak incelenebilir. Sistem yaklaşımındaki unsurlar temel olarak girdi, dönüşüm, çıktı, geri besleme ve çevre olarak ele alınmaktadır. Diğer sistem kavramlarının aksine entropi kavramı ise yaratıcı muhasebe uygulamalarında karşımıza çıkmaktadır. Sistem yaklaşımında entropi, sistemlerde meydana gelen bozulma ve düzensizliğe denilmektedir. Kanunlar, yönetmelikler, standartlar gibi uygulamalarla sistemler düzende tutulmak istenmektedir. Fakat şirketler tarafından bilmeyerek yapılan hatalar, esneklikten faydalanılarak yapılan yaratıcı muhasebe uygulamaları ve bilerek yapılan hileler yüzünden düzensizlik meydana gelmekte veya düzensizlik açığa çıkmaktadır. Bu çalışmada yer alan yazılım firmasında yaratıcı muhasebe uygulamalarıyla göz önüne serilen düzensizlik, muhasebede entropinin yansımaları olarak yorumlanabilir. Hata, yaratıcı muhasebe uygulamaları ve hilenin tespiti için yapılan araştırmalar sonucu elde edilen veriler ise veri artışı sağladığı ve entropiyi tersine çevirebileceği için negatif entropiye örnek gösterilebilir.

Yapılan bu çalışmada bir yazılım firması tarafından satışa hazır hale gelmemesine rağmen dönem sonu finansal tablolarını kârlı bir şekilde gösterebilmek adına bir ürünün piyasaya sürülmesi yaratıcı muhasebe uygulamaları açısından incelenmiştir. Firmanın yıllara göre finansal tabloları incelendiğinde 2020 yılına gelindiğinde firmaya nakit girişinden fazla nakit çıkışı olduğu, hasılat ve kârın dönemler itibariyle düştüğü ve hisse başına kâr rakamının da çok düşük seviyede olduğu gözlemlenmektedir. Tek bir ana ürünün geliştirilmesi ve satışı üzerinden çalışma faaliyetlerini yürüten firma ilgili ürünü 2020 yılının başında çıkaracağını beyan etmiş ve ürün ile ilgili ön satışları yapmaya başlamıştır. Ürün resmi olarak satılmadığı için alınan meblağlar ertelenmiş gelir olarak bilançoda izlenmekte gelir tablosuna yansıtılmamaktadır. 2020 yılı sonunda bu nedenlerden dolayı (daha sonra firma yönetim kurulunun da

rnn hazır olmasından ziyade rnn piyasaya ıkmasına odaklandık) rn satıřa hazır olmamasına rađmen dnem sonunda piyasaya srlmřtr. Bu rn ile ilgili elde edilen tm ertelenmiř gelirlere hasılat olarak muhasebeleřtirilmiř, faaliyet ve dnem krları nceki dnemlere gre ciddi artıř gstermiřtir. Aynı dnemde firma yarım milyar dolardan fazla nakit giriři sađlamıř ve nakit akıřını da dzenli hale getirebilmiřtir. Ancak rn kullanmaya alıřan kullanıcılar rn dzgn bir řekilde kullanamayınca řirkete řikayetler bařlamıř, rn satıř kanallarından hazır hale gelene kadar kaldırılmıř ve firma yetkilileri rnn satıřa hazır halde olmadan piyasaya srldđn kabul edip isteyen kullanıcıların rnn kořulsuz iade edeceđini beyan etmiřtir. Bu nedenle ilgili dnemde ayrılan karřılık tutarları da 130 milyon dolardan fazla bir tutarda olmuřtur. Buna rađmen yaratıcı muhasebe uygulaması olarak grlebilecek iřlem neticesinde firmanın hisse bařına kar rakamları artmıř, nakit akıřı dengelenmiř ve firma kuruluşundan beri ulařabildiđi en yksek kazan ve kar rakamlarına ulařmıřtır. Firma yaratıcı muhasebe uygulamalarına bařvurarak nakit dengesi ve finansal tablolarını yıl sonu itibariyle dzeltmiř oldu. Bu uygulama da yaratıcı muhasebenin firma yneticileri aısından kullanım yntemlerine bir rnek oluřturmuř oldu.

YAZARLARIN BEYANI

Bu alıřmada, Arařtırma ve Yayın Etiđine uyulmuřtur, ıkar atıřması bulunmamaktadır ve de finansal destek alınmamıřtır.

AUTHORS' DECLARATION

This paper complies with Research and Publication Ethics, has no conflict of interest to declare, and has received no financial support.

YAZARLARIN KATKILARI

alıřma Konsepti/Tasarım- řDD; Yazı Taslađı- řDD, GK; İeriđin Eleřtirel İncelemesi- řDD, GK; Son Onay ve Sorumluluk- řDD.

AUTHORS' CONTRIBUTIONS

Conception/Design of Study- řDD; Drafting Manuscript- řDD, GK; Critical Revision of Manuscript- řDD, GK; Final Approval and Accountability- řDD.

KAYNAKÇA

- Ababneh, T., & Aga, M. (2019). The Impact of Sustainable Financial Data Governance, Political Connections, and Creative Accounting Practices on Organizational Outcomes. *Sustainability*, 11(20), 1-16. <https://doi.org/10.3390/su11205676>
- Akdoğan, H.İ & Süklüm, N. (2019). Muhasebe Meslek Mensuplarının Yaratıcı Muhasebe Algı Düzeylerinin Tespiti: Çorum İli Uygulaması. *Uluslararası Ekonomi İşletme ve Politika Dergisi*, 3(2), 219-238. <https://doi.org/10.29216/ueip.582955>
- Akkuş, B., & Alevok İzci, N. (2018). Sistem Yaklaşımı, Kavramları ve Yönetim. *Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(7), 223-237.
- Akpanuko, E., & Umoren, N. (2018). The Influence of Creative Accounting on The Credibility of Accounting. *Journal of Financial Reporting and Accounting*, 1-25. <https://doi.org/10.1108/JFRA-08-2016-0064>
- Akyel, N., & Karaca, N. (2005). Bağımsız Denetim Açısından Etik ve Yaratıcı Muhasebe Uygulamaları. *Mali Çözüm Dergisi*, 72(4), 242-254.
- Al Momani, M., & Obeidat, M. (2013). The Effect of Auditors' Ethics on Their Detection of Creative Accounting Practices: A Field Study. *International Journal of Business and Management*, 8(13), 118-136. <https://doi.org/10.5539/ijbm.v8n13p118>
- Amor, K., & Warner, A. (2003). *Uncovering creative accounting*. London: Financial Times/ Prentice Hall.
- Arnis, N.; Karamanis, K., & Koliass, G. (2019). Detecting Creative Accounting in Businesses in Financial Distress. *Accounting and Finance Research*, 8(2), 232-244. <https://doi.org/10.5430/afr.v8n2p232>
- Aslanoğlu, S.; Cengiz, S.; Dinç, Y., & Dilsiz, M. (2016). Yaratıcı Muhasebe Uygulamalarının Bağımsız Denetim Kalitesi Üzerine Etkisi: BİST’de Bir Uygulama. *Muhasebe ve Finansman Dergisi*, 69, 1-24. <https://doi.org/10.25095/mufad.396655>
- Aygün, D. (2013). Yaratıcı Muhasebe Stratejileri. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 8(2), 49-69.
- Baralexis, S. (2004). Creative Accounting in Small Advancing Countries. *Managerial Auditing Journal*, 440 - 461. <https://doi.org/10.1108/02686900410524427>
- Bekçi, İ., & Avşarlıgil, N. (2011). Finansal Bilgi Manipülasyonu Yöntemlerinden Yaratıcı Muhasebe ve Bir Uygulama. *Muhasebe Bilim Dünyası Dergisi*, 13(2), 131-162.
- Birchall, A. (2014). *Financial analysis and control: Financial awareness for students and managers*. Butterworth-Heinemann.
- CD Project Red. (t.y.). Firm History. <https://www.cdprojekt.com/en/capital-group/history/> (Erişim Tarihi: 05.08.2021)

- CD Project Red S.A. (t.y.). Disclosure of inside information concerning the release date of Cyberpunk 2077. Varşova: CD Project Red S.A. Regulatory Announcements. doi:<https://www.cdprojekt.com/en/investors/regulatory-announcements/current-report-no-14-2019/> (Erişim Tarihi: 10.05.2021)
- CD Project Red. (t.y.). Regulatory Announcements. CD Project Red: <https://www.cdprojekt.com/en/investors/regulatory-announcements/?report-type=periodical> adresinden alındı (Erişim Tarihi: 10.05.2021)
- CD Project Red S.A. (t.y.). Information regarding the estimated return on the Company's investments related to Varşova: Cd Project Red S.A. Regulatory Announcements. <https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2020/12/current-report-no-652020.pdf> (Erişim Tarihi: 10.05.2021)
- CD Project RED S.A. (t.y.). Disclosure of Estimated Sales of Cyberpunk 2077. Varşova: CD Project RED Regulatory Announcements. <https://www.cdprojekt.com/en/investors/regulatory-announcements/?accounting-year=2020> (Erişim Tarihi: 10.05.2021)
- CD Project Red S.A. (t.y.). Disclosure of the Quantity of Preorders of Cyberpunk 2077. Varşova: CD Project RED S.A. Regulatory Announcements. <https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2020/12/current-report-no-642020.pdf> (Erişim Tarihi: 10.05.2021)
- CD Project Red S.A. (t.y.). Finalisation of Certification Process and Commencement of Physical Manufacturing of Varşova: CD Project Red Regulatory Announcements. <https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2020/10/current-report-no-512020.pdf> (Erişim Tarihi: 10.05.2021)
- CD Project Red S.A. (t.y.). Important Update. CD Project Red: <https://en.cdprojektred.com/news/important-update/> (Erişim Tarihi: 10.05.2021)
- CD Project Red S.A. (t.y.). Postponement of Cyberpunk 2077 release. Varşova: CD Project Red Regulatory Announcements. <https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2020/06/rb-5-2020-postponement-of-cyberpunk-2077-release.pdf> (Erişim Tarihi: 10.05.2021)
- CD Project Red S.A. (t.y.). Postponement of Cyberpunk 2077 Release. Varşova: CD Project Red S.A. Regulatory Announcements. <https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2020/10/current-report-no-532020.pdf> (Erişim Tarihi: 10.05.2021)
- CD Project Red S.A. (t.y.). Postponement of The Cyberpunk 2007 release. Cd Project Red Regulatory Announcements. <https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2020/01/rb-1-2020-przesuniecca&cie-daty-premiery.pdf> (Erişim Tarihi: 10.05.2021)
- CD Project RED S.A. (t.y.). Temporary Suspension of the Availability of Cyberpunk 2077 on PlayStation Store. Varşova: CD Project Red Regulatory Announcements.

<https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2020/12/current-report-no-662020.pdf>
(Erişim Tarihi: 10.05.2021)

- Cugova, A., & Cug, J. (2020). Motivation for The Use of Creative Accounting Techniques in The Conditions of The Globalized Business Environment. *SHS Web of Conferences*, (Vol. 74, p. 01004).
- Çetin, F., & Şeşen, H. (2015). Genel Sistem Kuramı ve Örgüt Araştırmaları. In H. C. Sözen, & H. N. (Ed) *Örgüt kuramları*, 55-89. İstanbul: Beta Yayınları.
- Çıtak, N. (2009). Yaratıcı Muhasebe Hileli Finansal Raporlama Mıdır? *Mali Çözüm Dergisi*, (91), 81-109.
- Çıtak, N. (2019). Yaratıcı Muhasebe Mi? Aldatıcı Muhasebe Mi? *TİDE Academia Research*, 1(1), 55-76.
- Demir, V., & Bahadır, O. (2007). Muhasebe Manipülasyonu. *Mali Çözüm Dergisi*, 84(6), 103-119.
- Dölen, T. (2016). Yaratıcı Muhasebe Uygulamaları Açısından Borsa İstanbul'da İşlem Gören Gıda Sektöründeki Şirketler Üzerine Bir Uygulama. *İşletme Araştırmaları Dergisi*, 8(1), 576-591.
- Durak, E., & Esmeray, A. (2020). Yaratıcı Muhasebe Kavramı ve Muhasebe Meslek Mensuplarının Bilgi Düzeylerinin Ölçülmesi: Sivas İli Uygulaması. *İşletme Akademisi Dergisi*, 1(3), 217-234.
- Durmuş, A. (2017). Yaratıcı Muhasebenin Sınırları. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(31), 95-131.
- Elitaş, B.L. (2013). Muhasebe Manipülasyonu ve Muhasebe Bilgi Kalitesine Etkisi. *Muhasebe ve Finansman Dergisi*, (58), 41-54.
- Gacar, A. (2012). Ekonomik Krizler Sonrası Yaşanan Şirket İflasları ve Yaratıcı Muhasebe İlişkisi. *Mali Çözüm Dergisi*, 22(111), 73-83.
- Genç, M. (2018). SPK'dan Bağımsız Denetim Yetkisi Almış Denetim Şirketlerindeki Denetçiler Açısından Yaratıcı Muhasebe Uygulamalarının Değerlendirilmesi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*, 347-368. <https://doi.org/10.18092/ulikidince.430812>
- Gupta, C., & Kumar, D. (2020). Creative Accounting a Tool for Financial Crime: A Review of The Techniques and Its Effects. *Journal of Financial Crime*, 397-411. <https://doi.org/10.1108/JFC-06-2019-0075>
- Güner, M., & Kurnaz, E. (2020). Muhasebe Manipülasyonunun Beneish Modeli Yardımıyla Ölçülmesi: BİST Kimya, Petrol, Plastik Endeksi Şirketleri Üzerine Bir Araştırma. *Muhasebe ve Vergi Uygulamaları Dergisi*, 13(2), 195-214. <https://doi.org/10.29067/muvu.626834>
- Işıldak, S., & Keskinlik, M. (2006). Bilgisayarlı Muhasebe Eğitiminin Sistem Yaklaşımıyla İncelenmesi. *Mali Çözüm Dergisi*, 75, 131-140.
- Iwiński, M. (t.y.). Conferance Call about Cyberpunk 2077. https://www.cdprojekt.com:https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2020/12/call-transcript_en.pdf (Erişim Tarihi:11.05.2021)

- Jones, M. (2011). *Creative accounting, fraud and international accounting scandals*. West Sussex: England.
- Kiciński, A. (t.y.). Conference Call About Cyberpunk 2077. cdprojekt.com: www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2020/12/call-transcript_en.pdf (Erişim Tarihi:11.05.2021)
- Kızıllı, C.; Çelik, İ.; Akman, V., & Şener, S. (2016). Yaratıcı Muhasebe Yöntemleri ve Finansal Bilgilerin Manipülasyonu: Profesyonel Muhasebe Meslek Mensupları Üzerinde Örnek Bir Uygulama. *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(1), 1-18. <https://doi.org/10.18221/bujss.63473>
- Kurian, G. (2013). *The AMA Dictionary of business and management*. Amacom.
- Mert, İ., & Derya Başkan, T. (2020). Firma Bileşenlerinin Yaratıcı Muhasebeye Etkisi: BİST 50 Endeksindeki Firmalarda İnceleme. *İşletme Akademi Dergisi*, 1(1), 17-33. <https://doi.org/10.26677/TR1010.2020.349>
- Mordor Intelligence. (t.y.). Gaming Market - Growth, Trends, Covid-19 Impact, And Forecasts (2021-2026). <https://mordorintelligence.com/industry-reports/global-gaming-market> (Erişim Tarihi:11.08.2021)
- Mulford, C., & Comiskey, E. (2005a). *Creative cash flow Reporting: Uncovering sustainable financial performance*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Mulford, C., & Comiskey, E. (2005b). *The financial numbers game: Detecting creative accounting practices*. New York: John Wiley & Sons.
- Mutuc, E.; Lee, J.-S., & Tsai, F.-S. (2019). Doing Good With Creative Accounting? Linking Corporate Social Responsibility to Earnings Management in Market Economy, Country and Business Sector Contexts. *Sustainability*, 8, 1-20. <https://doi.org/10.3390/su11174568>
- Nazlıoğlu, B., & Gürdal, K. (2020). Yaratıcı Muhasebe ve Bankalar Üzerinde Bir Uygulama. *Üçüncü Sektör Sosyal Ekonomi Dergisi*, 55(2), 1040-1059. <https://doi.org/10.15659/3.sektor-sosyal-ekonomi.20.05.1372>
- Ocak, M., & Güçlü, F. (2014). Muhasebe Manipülasyonu: Hile, Yaratıcı Muhasebe, Kâr ve İzlenim Yönetimine İlişkin Kavramsal Çerçeve. *Uluslararası Alanya İşletme Fakültesi Dergisi*, 6(3), 123-135.
- Otusanya, O., & Uadia, O. (2014). Creative Accounting and Financial Scandals in Nigeria: Structures and Actors Analysis. *International Journal of Economics and Accounting*, 5(3), 191-215.
- Özerhan, Y., & Yanık, S. (2015). *IFRS/IAS ile uyumlu açıklamalı ve örnek uygulamalı Türkiye Muhasebe Standartları/Türkiye Finansal Raporlama Standartları*. Ankara: TÜRMOB Yayınları
- Öztürk, S., & Yılmaz, C. (2019). Finansal Sıkıntının Muhasebe Manipülasyonu ile İlişkisi: BİST Gelişen İşletmeler Piyasası'nda Bir Uygulama. *Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi*, (41), 241-253.
- Ruddy, T., & Everingham, G. (2008). Creative Accounting, Accounting Errors, and The Ability of Users to Detect and Adjust for Them. *South African Journal of Accounting Research*, 22(1), 45-95.

- Saltoğlu, M. (2003). Yaratıcı Muhasebede Özel Amaçlı Şirketlerin Rolü ve Enron Örneği. *Muhasebe ve Denetim Bakış Dergisi*, 10, 107-116.
- Sevilengül, O. (2016). *Genel muhasebe*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Siegel, J., & Shim, J. (2000). *Dictionary of accounting terms*. New York: Barron's Educational Series.
- Skyttner, L. (2001). *General systems theory: Ideas & applications*. World Scientific.
- Sony Play Station. (t.y.). Cyberpunk 2077 Refunds. Playstation Store: <https://www.playstation.com/en-gb/cyberpunk-2077-refunds/> (Erişim Tarihi: 18.12.2020)
- Statista. (t.y.). Leading Gaming Markets Worldwide 2020, by Revenue. [statista.com: https://www.statista.com/statistics/308454/gaming-revenue-countries/](https://www.statista.com/statistics/308454/gaming-revenue-countries/) (Erişim Tarihi: 11.08.2021)
- Takahashi, D. (t.y.). Newzoo: Game Industry Growing Faster Than Expected, up 10.7% to \$116 billion 2017. [venturebeat.com: https://venturebeat.com/2017/11/28/newzoo-game-industry-growing-faster-than-expected-up-10-7-to-116-billion-2017/](https://venturebeat.com/2017/11/28/newzoo-game-industry-growing-faster-than-expected-up-10-7-to-116-billion-2017/) (Erişim Tarihi:11.08.2021)
- Tecim, V. (2004). Sistem Yaklaşımı ve Soft Sistem Düşüncesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi İktisadi İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 19(2), 75-100.
- Tepeli, Y., & Kayhan, B. (2016). Muhasebe Manipülasyonunun Beneish Modeli ile Tespit Edilmesi: BİST Gıda Maddeler Sanayi Sektöründe Bir Uygulama. *Yönetim ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 14(4), 245-264. DOI: 10.11611/yead.285210
- Trussel, J. (2003). Assessing Potential Accounting Manipulation: The Financial Characteristics of Charitable Organizations with Higher Than Expected Program-Spending Ratios. *Nonprofit and Voluntary Sector Quarterly*, 32(4), 616-634. <https://doi.org/10.1177/0899764003257459>
- Türk, M., & Coşkun Arslan, M. (2017). Yöneticileri Yaratıcı Muhasebe Uygulamalarına İten Nedenler ve Bir Şirket Örneği. *Gazi İktisat ve İşletme Dergisi*, 3(3), 91-108.
- Ueno, T.; Sakakibara, G., & Uchino, S. (2015). Accounting for Goodwill and Manipulation. *Journal of Accounting & Marketing*, 1-5.
- Ustakara, F., & Yıldız, Y. (2020). Örgüt Kuramının Bir Parçası Olan Sistem Yaklaşımı Çerçevesinde Bir Yönetim Fonksiyonu Olarak Halkla İlişkiler ve Önemi. *Simetrik İletişim Araştırmaları Dergisi*, 1(4), 180-194.
- Varıcı, İ., & Er, B. (2013). Muhasebe Manipülasyonu ve Firma Performansı İlişkisi: İMKB Uygulaması. *Ege Akademik Bakış*, 13(1), 43-52.
- WEPC. (t.y.). Video Game Industry Statistics, Trends and Data in 2021. [Wepc: https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/](https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/) (Erişim Tarihi: 11.08.2021)
- Williams, J.; Haka, S.; Bettner, M., & Carcello, J. (2010). *Financial accounting*. New York: McGraw-Hill.
- Yalçınkaya, M. 2002. Açık Sistem Teorisi ve Okula Uygulanması. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22(2), 103-116.