

# TheMarker

עיתון הכלכלה והעסקים של הארץ

יום שני 30 באוקטובר 2006  
ח' בחשוון תשס"ז

יאיר בנימיני

## עברייני מס לא וירטואליים



באחרונה פורסמו שתי ידיעות שעסקו בממשק בין העולם העסקי הממשי לבין העיר לם הווירטואלי: סוכנות הידיעות "רויטרס" פתחה משרד חדשות וירטואלי בתוך משחק "Second Life", שתדווח על המתרחש בתוך עולם המשחק; במקביל, דווח ב-y.net כי הקר נגרט האמריקאי בוחן דרכים למסות את הפעילות הכלכלית המתבצעת באינטרנט - שבו מתפתחת והולכת כלכלה של שחקנים באתרי משחקים, הקונים ומוכרים את הרמויות שיצרו והאצרות שאספו תמורת כסף אמיתי באתרים כמו eBay.

הבעיה הראשונה והגדולה העומדת בפני רשויות מס היא שהיקף הסכומים שאפשר להרוויח באינטרנט נתפש לרוב כ"כסף קטן" ברמת המשתמש הבודד. גוגל, למשל, משלמת לאתר רים קטנים ולבלוגים המש לבים את מנגנון המודעות שלה סכומים נמוכים מאוד - עשרות סנטים לכל לחי צה. כשהכנסות החדשניות - גם של משתמשים מושבי עים - מגיעות למאות ספרות של דולרים בחודש, יש להניח שרשויות מס רבות מעדיפות לא להקצות את כוח האדם וללמוד את השלכות הטכנולוגיה בשביל לקבל את הנתח שלהן, אפי לו אם באופן כללי מדובר בפעילות שההיקף הכספי שלה גדל והולך משנה לשנה.

הבעיה המרכזית השנייה היא היעדרו של "בעל בית", שאפשר להטיל עליו את החובה לנכות מס במקור. בשיטה הישראלית, למשל, רשויות מס הכנסה מעבירות את האחריות לגביית מס ברוב המקרים לגופים שמשלמים את ההכנסה ולא למקבלים.

כשמעסיקים מנכים ומעבירים מס בעבור ההכנסה של עובדיהם, ובנקים מנכים מס במקור מפקדונות ומרווחי הון על ניירות ערך, חלק חשוב מנטל האכיפה והגביה עובר לכתפיים של גופים גדולים שמעדיפים לא להסתבך עם הרשויות. באינטרנט, לעומת זאת, ההכנסות של הגיימרים יכרו לוח להתקבל לחשבון הבנק של המשתמש היישר מחבי רות או מגופים משלמים דוגמת PayPal שבמרבית המקרים יושבים מחוץ לישראל (וכמובן שגם האופי חסרי-הגבולות של הפעילות האינטרנטית מהווה מחסום בפני המיסוי), קשה לרשות המסים לדרוש מגופים אלה לעשות בשבילה את העבר דה ולנכות מס ישראלי - גם באותם המקרים שבהם כל הכנסותיו של שחקן מסוים נובעות אך ורק מהאינטרנט. הנותב הוא עו"ד במחלקת המסים במשרד עוה"ד יגאל ארנון ושות'