

Critical Accounting Reflections on Clash Royale Through Netnography

By George Adryan Mediony Manas

Abstract

This study examines how calculative practices, monetisation, and accountability are experienced and contested within the digital game ecosystem of Clash Royale. The study adopts a critical accounting perspective and a qualitative netnographic method. The research data consist of public posts, comments, memes, and community-generated investigations from r/ClashRoyale that discuss card levels, progression, evolutions, passes, bundles, gems, digital items, rewards, and developer policies. The data were analysed through contextual reading, coding, theme development, negative-case examination, and theoretical interpretation. The findings show that numbers embedded in the game—such as card levels, resource requirements, prices, time limits, and probabilities—do not merely describe play. They organise access, compare players, create scarcity, and may direct consumption. Players interpret pay-to-win as an experience of competitive inequality when purchasing power accelerates access to resources that affect competition. At the same time, emotes and other digital items acquire symbolic value through scarcity and social use. Community criticism, value comparisons, and independent drop-rate testing function as forms of counter-accounting that challenge information asymmetry. PSAK 115 is used only as a conceptual representation of formal revenue reporting, not as an audit of Supercell's compliance. The study concludes that financial reporting can represent transaction revenue, but broader digital accountability is required to make monetisation design, changes in progression, probabilities, and player consequences more visible.

Keywords: critical accounting, calculative practices, microtransactions, netnography, PSAK 115.

Refleksi Akuntansi Kritis dalam Clash Royale Melalui Netnografi

Oleh George Adryan Mediony Manas

Abstrak

Penelitian ini menganalisis bagaimana praktik kalkulatif, monetisasi, dan akuntabilitas dialami serta diperdebatkan dalam ekosistem permainan digital Clash Royale. Penelitian menggunakan perspektif akuntansi kritis dan metode netnografi kualitatif. Data penelitian berupa unggahan publik, komentar, meme, dan investigasi mandiri komunitas r/ClashRoyale yang membahas level kartu, progres, evolusi, *pass*, *bundle*, *gems*, item digital, hadiah, dan kebijakan pengembang. Data dianalisis melalui pembacaan kontekstual, pengodean, pengembangan tema, pemeriksaan kasus yang berbeda, dan interpretasi teoretis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa angka yang tertanam dalam permainan—seperti level kartu, kebutuhan sumber daya, harga, batas waktu, dan probabilitas—tidak hanya mendeskripsikan permainan, tetapi juga mengatur akses, membandingkan pemain, membentuk kelangkaan, dan dapat mengarahkan konsumsi. Pemain memaknai pay-to-win sebagai pengalaman ketidaksetaraan kompetitif ketika kemampuan membayar mempercepat akses terhadap sumber daya yang memengaruhi kompetisi. Pada saat yang sama, emote dan item digital lain memperoleh nilai simbolik melalui kelangkaan dan penggunaannya dalam relasi sosial. Kritik, perbandingan nilai, dan pengujian *drop rate* secara mandiri berfungsi sebagai *counter-accounting* komunitas dalam menghadapi asimetri informasi. PSAK 115 digunakan secara terbatas sebagai representasi konseptual pelaporan pendapatan formal, bukan sebagai audit kepatuhan Supercell. Penelitian menyimpulkan bahwa pelaporan keuangan dapat merepresentasikan pendapatan transaksi, tetapi akuntabilitas digital yang lebih luas diperlukan untuk menampilkan desain monetisasi, perubahan progres, probabilitas, dan konsekuensi yang dialami pemain.

Kata kunci: akuntansi kritis, praktik kalkulatif, mikrotransaksi, netnografi, PSAK 115.