

**WYCENA WARTOŚCI PRAW NIEMATERIALNYCH
W POSTACI LICENCJI WYŁĄCZNEJ DO GRY
KOMPUTEROWEJ PT. „ENCYKLOPEDIA KOSMOSU”
WCHODZĄCYCH W SKŁAD MASY UPADŁOŚCI
FUNDACJI TYGODNIKA WPROST
Z SIEDZIBĄ W WARSZAWIE**

WYNIK WYCENY:

Oszacowana wartość rynkowa praw niematerialnych w postaci licencji wyłącznej do gry komputerowej pt. „Encyklopedia Kosmosu”, wchodzących w skład masy upadłości Fundacji Tygodnika Wprost z siedzibą w Warszawie, według oszacowania na dzień sporządzenia opracowania, wyniosła 25.000,00 zł (słownie: dwadzieścia pięć tysięcy złotych 00/100).

Oszacowana wartość dla wymuszonej sprzedaży praw niematerialnych w postaci licencji wyłącznej do gry komputerowej pt. „Encyklopedia Kosmosu”, wchodzących w skład masy upadłości Fundacji Tygodnika Wprost z siedzibą w Warszawie, według oszacowania na dzień sporządzenia opracowania, wyniosła 18.750,00 zł (słownie: osiemnaście tysięcy siedemset pięćdziesiąt złotych 00/100).

Autor:

Karol Łagowski

Warszawa, dnia 4 lipca 2025 roku

Rozdział 1

Zlecenie oszacowania

Oszacowanie wartości praw niematerialnych w postaci licencji wyłącznej do gry komputerowej pt. „Encyklopedia Kosmosu”, wchodzących w skład masy upadłości Fundacji Tygodnika Wprost z siedzibą w Warszawie, sporządzone na zlecenie Katarzyny Uszak – syndyka masy upadłości Fundacji Tygodnika Wprost z siedzibą w Warszawie, w ramach postępowania upadłościowego prowadzonego przed Sądem Rejonowym dla m. st. Warszawy w Warszawie, XVIII Wydział Gospodarczy dla spraw upadłościowych i restrukturyzacyjnych z dnia 01 kwietnia 2025 r. sygn. WA1M/GU/500/2024.

Rozdział 2

Wykonawca oszacowania

Oszacowanie wartości praw niematerialnych w postaci licencji wyłącznej do gry komputerowej pt. „Encyklopedia Kosmosu” sporządzone przez Karola Łagowskiego – eksperta o ugruntowanej praktyce w zakresie wyceny, analizy, finansów, zarządzania oraz organizacji przedsiębiorstw w specjalności: wycena przedsiębiorstw oraz ich poszczególnych składników, w szczególności ruchomości, należności oraz praw niematerialnych; analiza zdolności upadłościowej. Autor aktualnie wpisany na listę biegłych sądowych przy:

- Sądzie Okręgowym w Warszawie;
- Sądzie Okręgowym w Płocku;
- Sądzie Okręgowym w Piotrkowie Trybunalskim.

Rozdział 3

Zakres oszacowania

Oszacowanie wartości praw niematerialnych w postaci licencji wyłącznej do gry komputerowej pt. „Encyklopedia Kosmosu”, wchodzących w skład masy upadłości Fundacji Tygodnika Wprost z siedzibą w Warszawie, według stanu i cen na datę sporządzenia oszacowania.

Rozdział 4

Podstawa sporządzenia oszacowania

Niniejszą opinię prywatną sporządzono na podstawie:

1. Postanowienia Sądu Rejonowego dla m. st. Warszawy w Warszawie, XVIII Wydział Gospodarczy do spraw upadłościowych i restrukturyzacyjnych z dnia 01 kwietnia 2025 r. sygn. WA1M/GU/500/2024;
2. Danych, dotyczących charakterystyki i stanu przedmiotu wyceny, przekazanych wykonawcy oszacowania przez zamawiającego w formie dokumentów elektronicznych;
3. Wyjaśnień i informacji zamawiającego przekazanych drogą telefoniczną oraz pocztą elektroniczną;
4. Zasobów internetowych:
 - a) <https://www.google.pl/maps>
 - b) <https://ems.ms.gov.pl>
 - c) <http://www.pb.pl>
 - d) <https://www.uprp.pl>
 - e) <https://pl.wikipedia.org>
 - f) <http://stat.gov.pl/>
 - g) <http://fundacjarepublikanska.org>
 - h) <http://www.nbp.pl>
 - i) <https://allegro.pl;>
 - j) <http://www.lento.pl;>
 - k) <https://www.olx.pl;>
5. Standardów branżowych i opracowania specjalistycznego:
 - Powszechne Krajowe Zasady Wyceny (PKZW) Krajowy Standard Wyceny Specjalistyczny KSWŚ Ogólne Zasady Wyceny Przedsiębiorstw Polska Federacja Stowarzyszeń Rzeczoznawców Majątkowych;
6. Literatury:
 - a) *Pozycje książkowe*

- *Metody wyceny spółki. Perspektywa klienta i inwestora* – praca zbiorowa pod red. M. Panfila i A. Szablewskiego, wyd. Poltext, Warszawa 2009;
- *Opinia przedsiębiorstwa. Od teorii do praktyki*. Redakcja naukowa. M. Panfila i A. Szablewskiego, wyd. Poltext, Warszawa 2011;
- *Dylematy Wyceny Przedsiębiorstw* Redakcja naukowa. M. Panfila i A. Szablewskiego, wyd. Poltext, Warszawa 2013;
- Damodaran A., *Opinia firmy. Storytelling i liczby*, Wydawnictwo POLTEXT Warszawa 2017;
- International Business and Global Economy 2014, nr. 33, str. 609–622;
- Malinowska U., Mączyńska E., *Opinia przedsiębiorstw*, Stowarzyszenie Księgowych w Polsce, Warszawa 2005;
- P. Zimmerman Prawo Upadłościowe – komentarz wyd. 4, Wydawnictwo Beck, Warszawa 2021.
- Strategiczne zarządzanie zasobami ludzkimi s kształtowanie stosunków pracy, pod redakcją Bogusławy Urbaniak i Anny Rogozińskiej – Pawełczyk, wyd. Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2010;
- R. Hiebeler, T.Kelly, Ch. Kettelman, *Najlepsze wzorce*, Wydawnictwo Studio Emka, Warszawa 2000;
- *Metody organizacji i zarządzania*, Błaszczak W., PWN Warszawa 2002;
- *Zarządzanie produkcją i usługami*, Munhlemann A. P., J.S. Oakland, K. G. Lockyer, PWN Warszawa 2001;
- b) *Akty prawne:*
 - Ustawa z dnia 23 kwietnia 1964 r. – Kodeks Cywilny;
 - Ustawa z dnia 17 listopada 1964 r. – Kodeks postępowania cywilnego;
 - Ustawa z dnia 28 lutego 2003 r. - Prawo upadłościowe (dalej powoływane jako: PU);
 - Ustawa z dnia 23 kwietnia 1964 r. - Kodeks Cywilny (dalej powoływany jako: K.C.);
 - Ustawa z dnia 15 września 2000 r. - Kodeks spółek handlowych (dalej powoływany jako: KSH);
 - Ustawa z dnia 11 marca 2004 r. - o podatku od towarów i usług;
 - Ustawa z dnia 20 sierpnia 1997 r. – o Krajowym Rejestrze Sądowym;
 - Ustawa z dnia 9 września 2000 r. – o podatku od czynności cywilnoprawnych.

Rozdział 5

Cel oszacowania

Oszacowanie wartości rynkowej praw niematerialnych w postaci licencji wyłącznej do gry komputerowej pt. „Encyklopedia Kosmosu”, wchodzących w skład masy upadłości Fundacji Tygodnika Wprost z siedzibą w Warszawie sporządzone celem sprzedaży w postępowaniu upadłościowym, w ramach procedury likwidacji masy upadłości opisanej w treści art. 332 ustawy Prawo upadłościowe.

Rozdział 6

Zastrzeżenia

1. Niniejsze oszacowanie zostało sporządzone w celu określonym szczegółowo w pkt. V opracowania. Nie może być wykorzystywane w żadnym innym celu, dystrybuowane, udostępnianie, upubliczniane, parafrazowane ani kopiowane bez wiedzy i pisemnego zezwolenia biegłego. Zastrzeżenie to nie dotyczy zamawiającego, który może ją kopiować w dowolnych ilościach dla potrzeb własnych.
2. Podstawę sporządzenia oszacowania stanowił przedstawiony ekspertowi materiał źródłowy szczegółowo wskazany w pkt IV. Autor założył, że posiadane przez niego informacje są rzetelne i prawidłowe oraz zostały mu przekazane zgodnie z najlepszą wiedzą zlecającego. Przedmiotem zlecenia nie była zgodność przedłożonych danych z rzeczywistym stanem faktycznym i prawnym.
3. Autor zaznacza, że nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne wady oszacowania powstałe z oparcia się na stanie przedmiotu oszacowania, wynikając z przedstawionych informacji, jeśli było brak podstaw do kwestionowania ich zgodności ze stanem rzeczywistym lub też ustalenie stanu rzeczywistego było niemożliwe, bądź znacznie utrudnione.
4. Wycena wartości praw niematerialnych do domeny internetowej i rozwiązań informatycznych (serwis) została sporządzona wedle przedstawionego ekspertowi stanu. Gdyby stan ten uległ modyfikacji (np. w wyniku zmiany warunków ochrony praw autorskich, zmiany w zakresie przedmiotu ochrony, ujawnienia się praw i roszczeń osób trzecich), również wycena praw autorskich może ulec zmianie.

5. Autor, dokonując oszacowania wartości praw niematerialnych do domeny internetowej i rozwiązań informatycznych (serwis) , kierował się przyjętymi zasadami, opisanymi w dalszej części opinii. Zasady te oddają stan praw autorskich ukazanych autorowi do wyceny.
6. Autor nie bierze na siebie odpowiedzialności za wady ukryte (prawne i fizyczne) oraz ewentualne skutki wynikające z dalszego użytkowania przedmiotu oszacowania, a także za skutki wykorzystania samego oszacowania.
7. Ustalona przez eksperta cena godziwa może być osiągnięta wyłącznie w warunkach rynkowego popytu na tego typu prawa. W przeciwnym razie, osiągnięcie oszacowanej ceny może być utrudnione.
8. Autor zastrzega, że zastosowane przez niego w oszacowaniu procedury nie oznaczają, że przeprowadził badanie sprawozdań finansowych, ani ich przeglądów w rozumieniu obowiązujących w Polsce przepisów, ani w rozumieniu Międzynarodowych Standardów Rewizji Finansowych.
9. Oszacowanie nie może być interpretowane jako obejmujące przez domniemanie inne niewspomniane w nim kwestie. Żadnego stwierdzenia zawartego w oszacowaniu nie można traktować jako wyrażenie oceny na temat jakichkolwiek oświadczeń i zapewnień lub innych informacji zawartych w dowolnym dokumencie zbadanym w związku z przygotowaniem oszacowania, o ile nie jest to wyraźnie potwierdzone w treści oszacowania.
10. Zlecenie oszacowania nie było uzależnione od przygotowania lub przedstawienia w wycenie przez eksperta wniosków oraz konkluzji z góry zakładanymi rezultatami.

Rozdział 7

Opis Fundacji Tygodnika Wprost z siedzibą w Warszawie

Dane podstawowe:

1. Nazwa: Fundacja Tygodnika Wprost w Upadłości;
2. Adres siedziby rejestrowej ul. Aleje Jerozolimskie, nr 212, 02-486 Warszawa ;
3. KRS 0000419810;
4. NIP: 5213631951;
5. REGON: 146131571;
6. Data wpisu do rejestru: 30.04.2012;

Cel działania organizacji wg. PKD:

- DZIAŁALNOŚĆ WSPOMAGAJĄCA ROZWÓJ GOSPODARCZY, W TYM ROZWÓJ PRZEDSIĘBIORCZOŚCI,
- DZIAŁALNOŚĆ WSPOMAGAJĄCA W ZAKRESIE TWORZENIA I DZIAŁALNOŚCI PRZEDSIĘBIORSTW WYKORZYSTUJĄCYCH INNOWACYJNE ROZWIĄZANIA,
- WSPIERANIE REALIZACJI PROJEKTÓW I DZIAŁALNOŚCI POZARZĄDOWYCH ORGANIZACJI PROWADZĄCYCH DZIAŁALNOŚĆ POŻYTKU PUBLICZNEGO,
- DZIAŁALNOŚĆ CHARYTATYWNA,
- DZIAŁALNOŚĆ NA RZECZ ROZWOJU KULTURY, SZTUKI, OCHRONY DÓBR KULTURY I DZIEDZICTWA NARODOWEGO,
- DZIAŁALNOŚĆ NA RZECZ PROMOCJI I ORGANIZACJI WOŁONTARIATU,
- DZIAŁALNOŚĆ NA RZECZ NAUKI, SZKOLNICTWA WYŻSZEGO, EDUKACJI, OŚWIATY I WYCHOWYWANIA
- DZIAŁALNOŚĆ UPOWSZECHNIAJĄCA NAUKĘ ORAZ WSPIERANIE I ROZWÓJ NAUKI POPRZECZ PROMOCJĘ I POPULARYZACJĘ W TYM:
 - UPOWSZECHNIANIE I POPULARYZOWANIE MYŚLI NAUKOWEJ WŚRÓD SPOŁECZEŃSTWA;
 - TWORZENIE POMOCY I MATERIAŁÓW NAUKOWYCH;
 - PROWADZENIE I ZLECANIE BADAŃ NAUKOWYCH I PRAC ROZWOJOWYCH;

- ORGANIZOWANIE AKCJI I KAMPANII SPOŁECZNYCH I INFORMACYJNYCH;
- ORGANIZOWANIE WYDARZEŃ O CHARAKTERZE NAUKOWYM I EDUKACYJNYM;
- PROMOCJA WARTOŚCI I JAKOŚCI W EDUKACJI;
- ORGANIZOWANIE WYKŁADÓW, SEMINARIÓW, WARSZTATÓW, SZKOLEŃ I KONFERENCJI ORAZ WYDARZEŃ KULTURALNYCH TEMATYCZNIE ZWIĄZANYCH Z CELAMI STATUTOWYMI FUNDACJI;
- ORGANIZOWANIE KONKURSÓW PROMUJĄCYCH WIEDZĘ, NAUKĘ, KULTURĘ I SZTUKĘ ORAZ WARTOŚCI HUMANISTYCZNE;
- WSPÓŁPRACĘ Z ORGANIZACJAMI POZARZĄDOWYMI KRAJOWYMI I ZAGRANICZNYMI O PODOBNYM DO FUNDACJI PROFILU DZIAŁALNOŚCI;
- ZDOBYWANIE ŚRODKÓW FINANSOWYCH NA RZECZ ROZWOJU, W TYM POZYSKIWANIE SPONSORÓW ORAZ KORZYSTANIE Z PROGRAMÓW PUBLICZNYCH I ZBIÓREK, W TYM INTERNETOWYCH;
- PRYZNAWANIE NAGRÓD I STYPENDIÓW;

Opis specyfiki branżowej

Fundacja Tygodnika Wprost, działa na styku mediów, kultury, nowych technologii i edukacji, rozwijając innowacyjne projekty z zakresu gier społecznych, narracyjnych i edukacyjnych. W swojej działalności fundacja wykorzystuje potencjał gier do budowania świadomości społecznej, przekazu najważniejszych wartości oraz wspierania procesów edukacyjnych.

Głównymi funkcjami gier tworzonych przez Fundację Tygodnika Wprost jest kształtowanie postaw społecznych oraz rozwijanie w dzieciach kompetencji, takich jak krytyczne myślenie, współpraca i odpowiedzialność obywatelska. W projektach Fundacji często poruszane są tematy związane z mediami, wolnością słowa, historią i współczesną polityką.

Fundacja angażuje do współpracy ekspertów z zakresu projektowania gier, edukatorów, dziennikarzy oraz specjalistów branży kreatywnej i IT. W swoich działaniach łączy branżę kreatywną (gaming) z

misją społeczną i edukacyjną, tworząc projekty, które są zarówno atrakcyjne pod względem rozrywki, jak i wartościowe merytorycznie.

Główne obszary działań fundacji w kontekście gier to:

- Produkcja i współprodukcja gier edukacyjnych i społecznych;
- Organizacja warsztatów z projektowania gier dla młodzieży i edukatorów;
- Tworzenie scenariuszy gier narracyjnych opartych na historii, dziennikarstwie i wyzwaniach społecznych;
- Promowanie gier jako medium zaangażowanego społecznie i edukacyjnie;

Charakterystyka rynku globalnego

Branża gier wideo jest obecnie jednym z największych i najdynamiczniej rozwijających się sektorów przemysłów kreatywnych na świecie. W 2024 roku globalny rynek gier wideo osiągnął wartość przekraczającą 220 miliardów dolarów, wyprzedzając pod względem przychodów zarówno przemysł filmowy, jak i muzyczny. Prognozy wskazują na dalszy stabilny wzrost, z CAGR (średnią roczną stopą wzrostu) na poziomie 8–10% w perspektywie najbliższych 5 lat.

Rynek obejmuje szerokie spektrum platform (PC, konsole, urządzenia mobilne, VR/AR, chmura) oraz gatunków gier – od gier mobilnych typu „casual”, przez produkcje AAA, po niezależne gry artystyczne. Na szczególną uwagę zasługują gry narracyjne i single-playerowe klasy premium, które cieszą się uznaniem krytyków i graczy za jakość wykonania, głębię fabularną i wysoką wartość artystyczną. To właśnie w tym segmencie pozycjonuje się działalność Fundacji Tygodnika Wprost.

Branża gier narracyjnych klasy premium

Gry narracyjne stanowią wyraźny nurt rozwoju medium interaktywnego, traktowanego nie tylko jako rozrywka, ale także jako forma ekspresji artystycznej i filozoficznej. Produkcje tego typu, takie jak *Disco Elysium*, *NieR: Automata*, *Inside*, *Firewatch*, *Journey* czy *What Remains of Edith Finch*, odniosły globalne sukcesy, zdobywając prestiżowe nagrody (The Game Awards, BAFTA Games, IGF) oraz uznanie graczy i mediów.

Charakterystyczne cechy tego segmentu to:

- Silna warstwa fabularna i dialogowa, często oparta na nieliniowości i wyborach moralnych,
- Eksperymentalna estetyka i tematyka, poruszająca kwestie egzystencjalne, społeczne i filozoficzne,
- Wysoka jakość wykonania artystycznego i dźwiękowego,
- Ograniczona, ale lojalna grupa odbiorców (tzw. „narrative-driven gamers”),
- Potencjał do zdobywania nagród i viralowego marketingu organicznego.

Sytuacja i potencjał branży gier w Polsce

Polska branża gier jest jednym z najbardziej rozpoznawalnych sektorów eksportowych przemysłów kreatywnych. Znana z sukcesów takich firm jak CD PROJEKT, 11 bit studios, Techland czy People Can Fly, Polska stała się rozpoznawalnym hubem deweloperskim, przyciągającym inwestorów, specjalistów i graczy z całego świata.

W 2023 roku wartość polskiego rynku gier przekroczyła 1,5 miliarda złotych, a ponad 96% produkcji było przeznaczonych na eksport. W kraju działa ponad 470 firm związanych z produkcją gier, w tym niezależne studia oraz spółki publiczne. Branża korzysta także z wsparcia takich inicjatyw jak programy PARP, ulga IP Box czy programy finansowania gier kulturowych (np. Kreatywna Europa, GameINN).

Polska posiada:

- Doświadczoną kadrę kreatywną i techniczną,
- Dobre zaplecze edukacyjne i inkubatory gier,
- Stabilny ekosystem finansowania, w tym dostęp do rynku kapitałowego (NewConnect, GPW).

Fundacja Tygodnika Wprost, działając w tym otoczeniu, korzysta zarówno z lokalnych zasobów kadrowych, jak i możliwości finansowania innowacyjnych projektów, pozycjonując się jako producent autorskich gier niezależnych o wysokiej wartości artystycznej i filozoficznej.

Trendy i przyszłość rynku

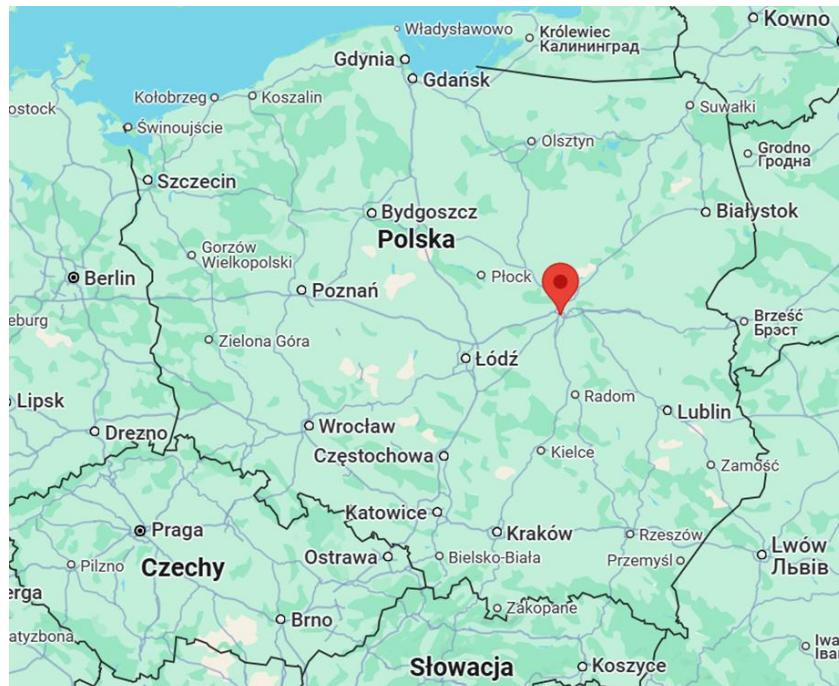
Do głównych trendów wpływających na kształt branży należą:

- Rozwój sztucznej inteligencji i generatywnych technologii (AI-assisted narrative design),
- Rosnące znaczenie gier jako medium opowieści i ekspresji artystycznej (tzw. narrative renaissance),
- Konsolidacja rynku i rozwój subskrypcji (Xbox Game Pass, PS Plus),
- Wzrost znaczenia estetyki i stylu artystycznego jako czynnika sprzedażowego,
- Ekspansja gier indie na rynki konsolowe i globalne platformy dystrybucyjne (Steam, Epic Games Store, Nintendo eShop).

Lokalizacja podmiotu - analiza otoczenia geograficznego, społecznego i infrastrukturalnego

Fundacja Tygodnika Wprost posiada siedzibę w Warszawie, gdzie znajduje się główne miejsce działalności.

Mapa nr 1. Lokalizacja przedsiębiorstwa na tle kraju:



Źródło: maps.google.com

Miasto jest ważnym ośrodkiem kulturalnym i naukowym, a także ośrodkiem gospodarczym i turystycznym w Polsce. Jest siedzibą władz państwowych, takich jak prezydent, rząd czy parlament. Jest również siedzibą wielu instytucji finansowych, takich jak Narodowy Bank Polski czy Giełda Papierów Wartościowych, działa tu też wiele instytucji kultury, takich jak teatry, muzea, galerie sztuki czy filharmonie.

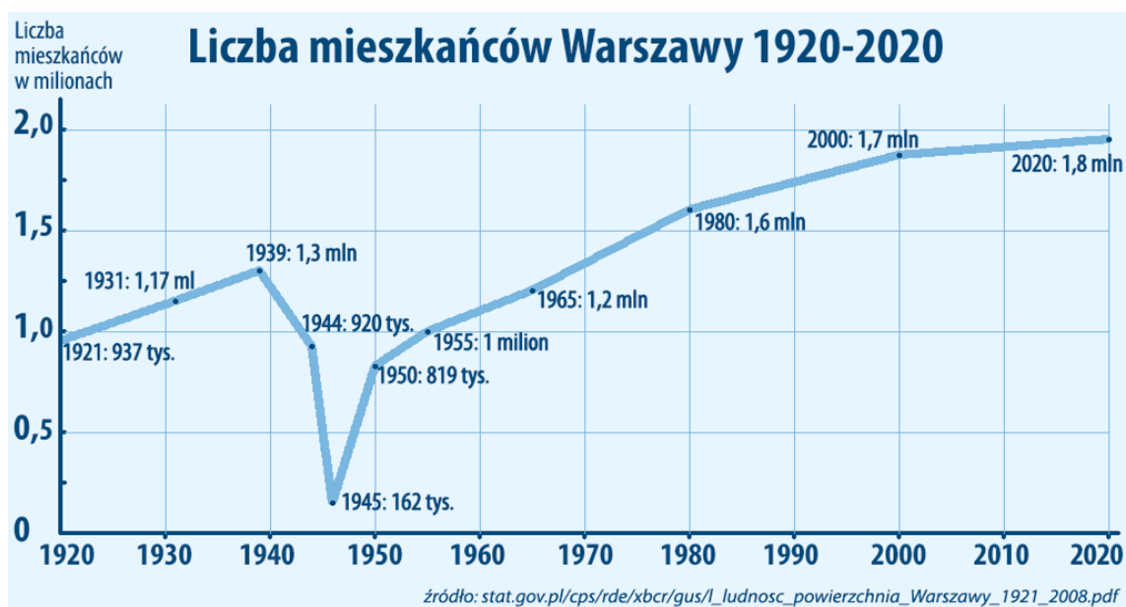
Warunki naturalne

Warszawa leży w strefie klimatu umiarkowanego ciepłego przejściowego. Cechami charakterystycznymi klimatu Warszawy są dość równomierne opady o średniej wieloletniej około 519 mm/rok z maksimum w lipcu (73,2 mm) i minimum w lutym (22 mm). Średnia roczna temperatura powietrza wynosi 8,2 °C z maksimum w lipcu (18,3 °C) i minimum w styczniu (–2,2 °C)

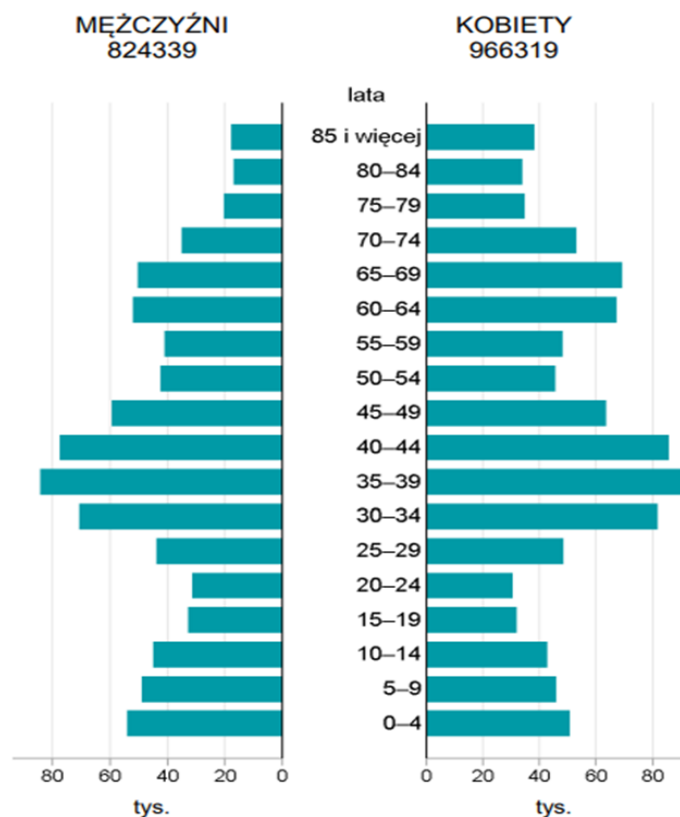
W Warszawie znajdują się liczne rzeki i kanały, w tym największa - Wisła, która przepływa przez środek miasta. Około 223,26 km² (czyli ponad 43% Warszawy) miasta zajmują tereny zieleni: parki, lasy, zieleń uliczna oraz zieleń osiedlowa i zieleń wokół obiektów użyteczności publicznej. Największym parkiem w Warszawie jest Park Łazienkowski, który zajmuje powierzchnię ponad 76 hektarów. W pobliżu Warszawy znajdują się dwa Parki Narodowe o łącznej powierzchni 43 tys ha, w tym największy w Polsce Kampinoski Park Narodowy.

Demografia

Poniższy wykres liczby ludności miasta st. Warszawy u w ciągu ostatnich 100 lat:



Ludność według płci i grup wieku w 2019 r.



Gospodarka

Gospodarka Warszawy jest jedną z największych i najdynamiczniej rozwijających się gospodarek w Polsce oraz Europie Środkowej. Miasto jest jednym z najważniejszych ośrodków biznesowych w Polsce, a także ważnym węzłem komunikacyjnym i kulturalnym.

Warszawa jest siedzibą wielu korporacji, banków, instytucji finansowych oraz międzynarodowych firm. W mieście działa wiele centrów usługowych oraz parki naukowo-technologiczne, w których rozwijana jest nowoczesna technologia i innowacyjne rozwiązania.

Według danych Głównego Urzędu Statystycznego z 2021 roku, wartość PKB (produktu krajowego brutto) Warszawy wyniosła około 356 miliardów złotych, co stanowiło około 17,3% PKB całego kraju. Struktura PKB Warszawy opiera się na różnych sektorach gospodarki, z których najważniejsze to usługi, przemysł i budownictwo. Sektor usług stanowi największą część PKB Warszawy i odpowiada za około 87% wartości produkcji. W ramach tego sektora wyróżnić można usługi finansowe, IT, konsultingowe, reklamowe, turystyczne, transportowe, edukacyjne, opiekuńcze i wiele innych.

Sektor przemysłu odpowiada za około 11% wartości produkcji w Warszawie. W mieście działa wiele firm produkcyjnych, m.in. z branży elektrotechnicznej, chemicznej, spożywczej, drzewnej, maszynowej i innych.

Sektor budownictwa odpowiada za około 2% wartości produkcji w Warszawie. W mieście działa wiele firm budowlanych, które realizują projekty w zakresie budownictwa mieszkaniowego, przemysłowego, infrastruktury drogowej i kolejowej oraz innych.

Ważną gałęzią gospodarki Warszawy jest również turystyka. Miasto jest popularnym celem turystycznym zarówno dla turystów krajowych, jak i zagranicznych. W Warszawie znajduje się wiele zabytków, muzeów, teatrów oraz liczne miejsca rozrywki, takie jak kina, kluby i restauracje.

Miasto posiada również dobrze rozwiniętą infrastrukturę transportową, w tym port lotniczy, sieć dróg i autostrad oraz sieć komunikacji miejskiej. W Warszawie działa także wiele firm transportowych i logistycznych, które obsługują międzynarodowe trasy handlowe.

Przeciętne zatrudnienie w sektorze przedsiębiorstw w marcu 2024 r. wyniosło około 1 135 000 osób (w przeliczeniu na etaty) i było o 4,1 tys. osób, tj. o 0,4% mniejsze niż w lutym 2024 r. oraz o 7,3 tys. osób, tj. o 0,6% większe niż w marcu 2023 r. W porównaniu z lutym 2024 r. spadek przeciętnego zatrudnienia odnotowano w sekcjach: administrowanie i działalność wspierająca (o 1,0%), transport i gospodarka magazynowa (o 0,9%), przemysł (o 0,5%), zakwaterowanie i gastronomia (o 0,3%), działalność profesjonalna, naukowa i techniczna (o 0,2%), handel; naprawa pojazdów samochodowych (o 0,1%). Natomiast wzrost przeciętnego zatrudnienia wystąpił w sekcjach budownictwo oraz obsługa rynku nieruchomości (po 0,4%). W stosunku do marca 2023 r. wzrost przeciętnego zatrudnienia odnotowano w sekcjach: obsługa rynku nieruchomości (o 15,7%), zakwaterowanie i gastronomia (o 2,7%), budownictwo (o 1,6%), informacja i komunikacja (o 1,1%), handel; naprawa pojazdów samochodowych oraz przemysł (po 0,6%), działalność profesjonalna, naukowa i techniczna (o 0,3%). Spadek przeciętnego zatrudnienia wystąpił w sekcjach administrowanie i działalność wspierająca oraz transport i gospodarka magazynowa (po 0,8%).

W marcu 2024 roku stopa bezrobocia w Warszawie wynosiła 1,5% i jest to jedna z najniższych stóp bezrobocia w Polsce. Średnie wynagrodzenie brutto wypłacane na terenie Warszawy w styczniu 2024 roku wynosiło 9422,99 PLN, czyli o 12,2 proc. więcej niż w analogicznym okresie ubiegłego roku. Warszawa pod względem średniego wynagrodzenia plasuje się na pierwszym miejscu. W 2020 roku liczba osób zatrudnionych w sektorze prywatnym wynosiła około 1,2 miliona, a w sektorze publicznym około 300 tysięcy.

Według danych Głównego Urzędu Statystycznego z 2020 roku, liczba podmiotów gospodarki krajowej (PGK) w Warszawie wynosiła około 285 tysięcy. Wśród tych podmiotów największy procent stanowią przedsiębiorcy indywidualni (45%) oraz spółki z ograniczoną odpowiedzialnością (35%)

W Warszawie dominującą gałęzią gospodarki jest sektor usługowy, jednak miasto ma również rozwinięty sektor przemysłowy. Według danych GUS za 2019 rok, na terenie Warszawy zarejestrowanych było 10 774 przedsiębiorstw produkcyjnych, zatrudniających ponad 211 tysięcy osób. Przykładowymi zakładami przemysłowymi działającymi na terenie Warszawy są:

— Ursus - producent maszyn rolniczych i ciężarowych,

- PESA - producent pojazdów szynowych,
- Fakro - producent okien dachowych,
- Cersanit - producent ceramiki sanitarnej,
- Zakłady Chemiczne Organika Sarzyna - producent nawozów sztucznych i chemikaliów,
- Korporacja Chemiczna "POLICE" - producent chemikaliów,
- Fabryka Mebli JAFRA - producent mebli tapicerowanych,

Według danych z 2021 roku, w Warszawie działało około 260 tysięcy firm, z czego wiele z nich oferuje różnego rodzaju usługi. Wśród tych firm można wymienić firmy z branży budowlanej, transportowej, gastronomicznej, medycznej, finansowej, turystycznej, reklamowej, informatycznej, marketingowej, konsultingowej, szkoleniowej czy prawniczej.

Transport

Warszawa jest największym w Polsce węzłem komunikacyjnym w zakresie pasażerskiego ruchu samochodowego, kolejowego oraz lotniczego.

W Warszawie znajdują się dwa lotniska - Lotnisko Chopina i Lotnisko Modlin. Lotnisko Chopina jest głównym lotniskiem w mieście, które obsługuje większość lotów międzynarodowych i krajowych, podczas gdy Lotnisko Modlin obsługuje głównie tanie linie lotnicze. Oba lotniska są dobrze skomunikowane z centrum miasta. Lotnisko Chopina jest największym portem lotniczym w kraju i jedynym tranzytowym, przez cały 2022 rok *Lotnisko Chopina* obsłużyło 14 413 889 pasażerów.

Miasto jest również głównym węzłem transportowym Mazowsza. Przez miasto Warszawy przebiega 5 dróg ekspresowych: S2, S7, S8, S17, S79, 2 drogi krajowe DK61 i DK79 oraz 10 dróg wojewódzkich: DW580, DW631, DW633, DW634, DW637, DW638, DW719, DW724, DW801 i DW89

Transport oferuje wiele różnych opcji dla mieszkańców i turystów, w Warszawie działa dwie linie metra, które łączą różne części miasta. Również działa wiele linii tramwajowych i autobusowych, które dostępne są w każdej części miasta.

Kultura

Kultura w Warszawie jest bardzo bogata i zróżnicowana. Miasto oferuje wiele instytucji kulturalnych, takich jak teatry, muzea, galerie sztuki, centra konferencyjne i kina, oraz organizuje wiele festiwali i wydarzeń kulturalnych.

Teatry w Warszawie to jedne z najważniejszych instytucji kulturalnych. W mieście znajdują się teatry dramatyczne, operowe, baletowe oraz teatry eksperymentalne. Największe teatry to Teatr Wielki - Opera Narodowa oraz Teatr Polski. Teatry oferują różnorodne spektakle, zarówno klasyczne, jak i nowoczesne, w tym opery, balety, musicalowe oraz przedstawienia dramatyczne.

Muzea w Warszawie to również ważna część kulturalnego krajobrazu miasta. Największe muzea to Muzeum Narodowe, Muzeum Fryderyka Chopina oraz Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN. Muzea prezentują bogate kolekcje dzieł sztuki, eksponaty historyczne oraz organizują wystawy i wydarzenia kulturalne.

Galerie sztuki w Warszawie są równie istotne. W mieście znajduje się wiele galerii sztuki, które prezentują prace artystów polskich i zagranicznych. Największe galerie to Zachęta Narodowa Galeria Sztuki oraz Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski.

W Warszawie organizowane są również liczne festiwale i wydarzenia kulturalne, takie jak Festiwal Warszawska Jesień, Warszawski Festiwal Filmowy, Festiwal Sztuki ulicy oraz Festiwal Nauki. Miasto oferuje również wiele klubów muzycznych, koncertów oraz imprez kulturalnych.

Rozdział 8

Prezentacja aktualnego stanu praw niematerialnych w postaci licencji wyłącznej do gry komputerowej pt. „Encyklopedia Kosmosu”

Fundacja Tygodnika Wprost – charakterystyka

Fundacja Tygodnika Wprost realizuje cele statutowe związane z działalnością na rzecz nauki, edukacji i oświaty, czego wyrazem jest plan stworzenia edukacyjnej gry komputerowej kierowanej do dzieci i młodzieży. Głównym celem jej działania jest realizacja celów edukacyjnych na rzecz dzieci i młodzieży, przy użyciu najnowszych technologii, dzięki czemu przekazywana wiedza jest bardziej przystępna i atrakcyjna w odbiorze.

Wprowadzenie do projektu

Wobec oczekiwanej w najbliższych latach komercjalizacji kosmosu, obejmującej dynamiczną eksplorację przestrzeni kosmicznej przez podmioty gospodarcze oraz wykorzystywanie przestrzeni kosmicznej w gospodarce i życiu codziennym, Fundacja ma na celu dotrzeć z wiedzą o przestrzeni kosmicznej do dzieci i młodzieży w wieku szkolnym.

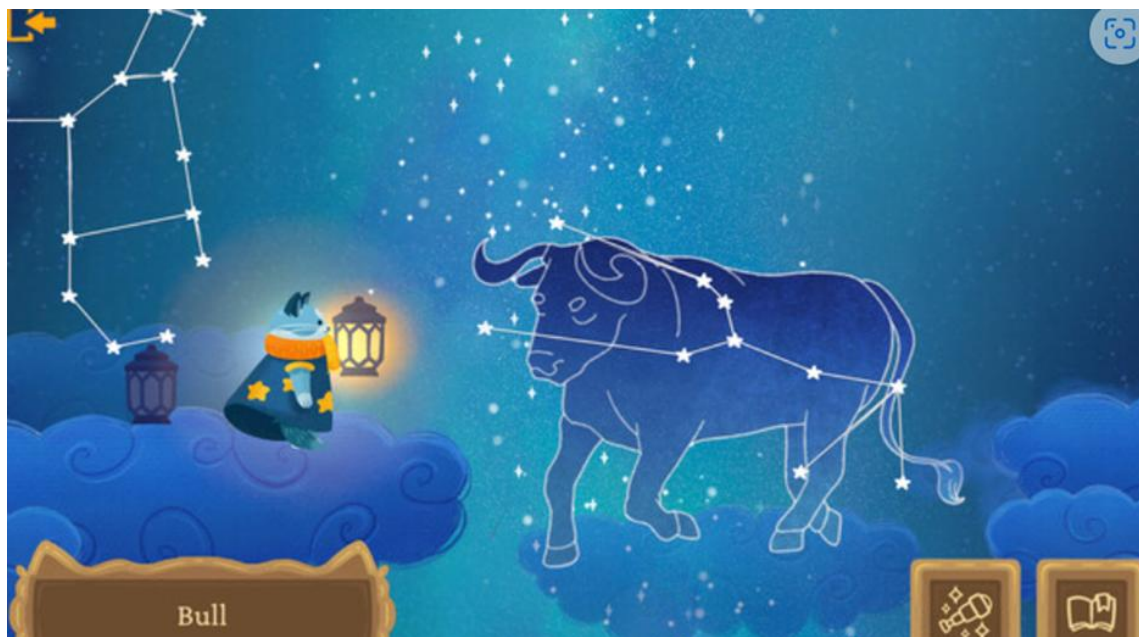
Inspiracją dla projektu była gra edukacyjna Little Mouse’s Encyclopedia studia deweloperskiego Circus Atos — zarówno pod względem funkcjonalności, mechaniki, jak i walorów artystycznych oraz edukacyjnych.

Forma gry komputerowej została wybrana jako nowoczesne i atrakcyjne medium edukacyjne, przyswajane chętnie przez młode pokolenie. Gra posiada walory edukacyjne i edukuje o przestrzeni kosmicznej.

Gra została zadedykowana na platformę Nintendo Switch oraz komputery PC.

Cel Gry

Celem gry jest zapoznanie dzieci i młodzieży w atrakcyjnej formie z wiedzą na temat przestrzeni kosmicznej, w szczególności z układem planetarnym Ziemi.



Źródło: store.steampowered.com/app/2492800/Cats_Cosmic_Atlas/

Świat Gry

„Encyklopedia Kosmosu” osadzona jest na obszarze południowego i północnego nieba, gdzie można podziwiać gwiazdy oraz inne ciała niebieskie. Gra została stworzona w stylu interaktywnej książki z obrazkami, która łączy zdobione ilustracje razem z magią gwiazd i planet, tworząc czarujący świat.



Źródło: store.steampowered.com/app/2492800/Cats_Cosmic_Atlas/

Kluczowe cechy:

- estetyka książki obrazkowej
- interaktywne doświadczenie edukacyjne
- eksploracja nieliniowa
- uroczy kotek, którego można pogłaskać
- relaksacyjna muzyka

Wartości edukacyjne są płynnie wplecione na każdym etapie rozrywki. Poszerzają wiedzę o innych planetach i gwiazdach i nie tylko. Fascynujące fakty na temat każdego ciała niebieskiego, które można napotkać w grze. Zdobywa się odznaki i sprawdza w encyklopedii żeby być na bieżąco ze swoimi odkryciami.



Źródło: nintendo.com/us/store/products/cats-cosmic-atlas-switch/

Walory Edukacyjne i Społeczne

Gra ma za zadanie nie tylko rozwijać wiedzę naukową, ale także pobudzać ciekawość poznawczą, i naukę poprzez zabawę oraz zachęcać młodych ludzi do zainteresowania się naukami ścisłymi i technologią. Projekt wpisuje się w ideę nowoczesnej edukacji cyfrowej oraz wspiera wyrównywanie szans edukacyjnych poprzez udostępnienie atrakcyjnych form nauki.

Rozdział 9

Podstawy teoretyczne i metodologia wyceny praw niematerialnych

Wycena praw autorskich to proces określania wartości ekonomicznej niematerialnych aktywów, takich jak utwory literackie, muzyczne, filmowe, programy komputerowe czy znaki towarowe. Wartość praw autorskich jest istotna zarówno w kontekście transakcji handlowych, jak i w postępowaniach sądowych, wycenach majątku przedsiębiorstw oraz w procesach licencyjnych. Dokładne oszacowanie wartości tych praw pozwala na skuteczniejsze zarządzanie nimi oraz maksymalizację korzyści finansowych.

Podstawy teoretyczne wyceny praw autorskich

Wartość praw autorskich wynika z ich zdolności do generowania dochodu oraz ich unikalnych cech, takich jak:

- **Ograniczona podaż** – prawa autorskie są przypisane do konkretnego twórcy lub właściciela, co ogranicza ich dostępność na rynku.
- **Trwałość** – niektóre prawa autorskie obowiązują przez długi okres (w UE i Polsce do 70 lat po śmierci autora), co zapewnia długoterminowe korzyści finansowe.
- **Możliwość licencjonowania** – prawa autorskie mogą być przedmiotem licencji, co pozwala na ich komercjalizację i uzyskiwanie dodatkowych przychodów.
- **Wartość rynkowa** – zależy od popytu, konkurencyjności, jakości utworu oraz znaczenia dzieła na rynku.
- **Unikalność** – niektóre prawa autorskie, szczególnie w obszarze dzieł artystycznych czy wynalazków technologicznych, mają unikalny charakter, co wpływa na ich wycenę.

Metodologia wyceny praw autorskich

Metoda dochodowa

Metoda dochodowa opiera się na przewidywanych przyszłych korzyściach finansowych wynikających z użytkowania praw autorskich. W ramach tej metody stosuje się:

- **Metodę zdyskontowanych przepływów pieniężnych (DCF)** – polega na prognozie przyszłych przychodów generowanych przez prawa autorskie oraz ich zdyskontowaniu do wartości bieżącej przy użyciu odpowiedniej stopy dyskonta.
- **Metodę opłat licencyjnych** – zakłada oszacowanie wartości na podstawie hipotetycznych opłat licencyjnych, jakie można uzyskać z tytułu praw autorskich. Wartość ustalana jest poprzez analizę stawek rynkowych oraz porównanie podobnych umów licencyjnych.
- **Metodę nadwyżki dochodu** – określa wartość praw autorskich poprzez analizę nadwyżki przychodów uzyskiwanych dzięki ich posiadaniu w stosunku do scenariusza bez tych praw.

Metoda rynkowa

Metoda rynkowa polega na porównaniu wartości praw autorskich z podobnymi transakcjami na rynku. Analiza obejmuje:

- **Porównanie z licencjami i sprzedażami praw autorskich do podobnych utworów** – wykorzystuje dane o zawartych transakcjach na rynku.
- **Analizę stawek licencyjnych w danej branży** – pozwala na oszacowanie wartości poprzez porównanie z obowiązującymi stawkami rynkowymi.
- **Metodę wskaźników porównawczych** – wykorzystuje wskaźniki, takie jak wartość praw autorskich w stosunku do całkowitych przychodów firmy lub udział w rynku.

Metoda kosztowa

Metoda kosztowa opiera się na kosztach związanych z odtworzeniem lub zastąpieniem praw autorskich. W ramach tej metody można stosować:

- **Koszty wytworzenia** – określenie wartości na podstawie poniesionych kosztów związanych z kreacją utworu, w tym kosztów pracy twórczej, technologii, badań i rozwoju.
- **Koszty zastąpienia** – oszacowanie kosztów stworzenia alternatywnego utworu o podobnej wartości użytkowej. Ta metoda jest szczególnie przydatna w przypadku dzieł technicznych, takich jak oprogramowanie czy projekty inżynierskie.
- **Koszty historyczne** – odnosi się do rzeczywistych nakładów poniesionych na stworzenie praw autorskich, jednak może nie odzwierciedlać ich obecnej wartości rynkowej.

Wybór odpowiedniej metody

Wybór metody zależy od specyfiki praw autorskich, dostępnych danych oraz celu wyceny. W praktyce często stosuje się podejście mieszane, łączące elementy metod dochodowej, rynkowej i kosztowej. Kluczowe czynniki wpływające na wybór metody to:

- **Charakter praw autorskich** – niektóre metody lepiej sprawdzają się w przypadku dzieł artystycznych, inne w odniesieniu do oprogramowania czy patentów.
- **Dostępność danych** – metody rynkowe wymagają dostępu do danych porównawczych, podczas gdy metody dochodowe opierają się na prognozach finansowych.
- **Cel wyceny** – różne podejścia mogą być stosowane w zależności od tego, czy wycena jest przeprowadzana na potrzeby transakcji, sporów prawnych czy zarządzania majątkiem firmy.

Wycena praw autorskich jest kluczowym procesem dla wielu podmiotów gospodarczych. Precyzyjne określenie wartości tych praw ma znaczenie w kontekście transakcji handlowych, sporów prawnych oraz zarządzania aktywami niematerialnymi. Odpowiedni dobór metodologii pozwala na rzetelną i wiarygodną wycenę, uwzględniającą zarówno potencjalne przychody, jak i warunki rynkowe oraz koszty odtworzenia. Warto pamiętać, że skuteczna wycena wymaga dogłębnej analizy oraz uwzględnienia zmieniających się trendów rynkowych i regulacyjnych.

Rozdział 10

Oszacowanie wartości praw niematerialnych w postaci licencji wyłącznej do gry komputerowej pt. „Encyklopedia Kosmosu”

Autor dokonał wyboru podejścia metodologicznego oraz podstaw teoretycznych w celu optymalnego dostosowania zastosowanego podejścia do wyceny praw niematerialnych w postaci licencji wyłącznej do gry komputerowej pt. „Encyklopedia Kosmosu”.

Metoda wyceny nie uwzględniają synergicznych efektów, wynikających z posiadania innych zasobów autora, związanych ze sposobem ich zorganizowania oraz sprawnością i efektywnością wykorzystania. Autor poniżej przedstawi uzasadnienie celowościowe i ocenę możliwości wykonania oszacowania wartości znaku towarowego przy wykorzystaniu poszczególnych rodzajów metod.

Metoda kosztowa wykorzystuje w rachunku ekonomicznym czynniki odpowiedzialne za wykreowanie praw, po jego nakładach. Zawsze jednak rachunek wyceny wartości niematerialnych i prawnych, opiera się narzędziowo o ewidencjonowane cechy rynkowe. Zbiór wskaźników użytecznych w ocenie przedsiębiorstw jest bardzo obszerny i do celów porównawczych sprowadza się zwykle do kilku cech najbardziej reprezentatywnych takich jak: wartość aktywów, wartość sprzedaży, przepływy gotówkowe netto - zysk na działalności operacyjnej.

W syntetycznym ujęciu wartość aktywa albo kategorii aktywów operacyjnych lub nieoperacyjnych) wyraża równanie:

$$W = M + x(D - M)$$

gdzie:

W – wartość aktywa,

M - wartość majątkowa,

D - wartość dochodowa,

x - zmienna określająca „wartość reputacji”.

Skrajne wartości „x” określają generalny wybór kryteriów. I tak: gdy $x = 0$, to $W = M \Rightarrow$ metoda majątkowa, gdy $x = 1$, to $W = D \Rightarrow$ metoda dochodowa.

Zgodnie z podanym na początku wzorem syntetycznym oceny wartości:

$$W = M + x(D-M) \text{ dla metody majątkowej zmienna } x=0, \text{ a zatem } W=M$$

Metody majątkowe dla wyceny praw niematerialnych mogą być użyteczne w postaci kalkulacji opartej na skorygowanej wartości aktywów netto albo w oparciu o kalkulację kosztów, jakie należałoby ponieść, aby w określonej przyszłości osiągnąć korzyści na poziomie zbliżonym do tych, które dostarcza istniejąca forma. Istnieją dwie podstawowe odmiany metody kosztowej: według kosztu reprodukcji i według kosztu zastąpienia.

Koszt reprodukcji to koszt uzyskania dokładnej repliki marki (koszty projektu, badań, promocji, doradztwa i rejestracji) wyrażony w cenach bieżących. Metoda zapewnia wiarygodne oszacowania dla marek nowych, łatwiejszych w ocenie kosztów i efektywności promocji. Dla marek istniejących od dawna na rynku koszt reprodukcji wiąże się z użyciem współczynników wyznaczających poziom odniesienia.

$$W_R = C \sum_{i=1}^n U_i$$

gdzie:

W_R - Wartość wynikająca z kosztu reprodukcji,

C - kalkulowany koszt odtworzenia,

i - współczynnik z „ważenia” cech rynkowych.

Ostrożność dyktuje niekiedy wprowadzenie do wzoru (2) współczynnika c wyrażającego ocenę prawdopodobieństwa ocen rynkowych. Możliwe jest dalsze przyjęcie, że gęstość prawdopodobieństwa odpowiada np. rozkładowi normalnemu. Wzór ma teraz postać:

$$W_R = k_s C \sum_{i=1}^n U_i$$

Wartość odtworzenia jest wartością bieżącą względem momentu, ma szerokie odniesienie do ogólnej oceny sytuacji ekonomiczno-finansowej i marketingowej danego podmiotu. Znajduje w tym wyraz

indywidualność i podmiotowość wyceny, słabiej zarysowana w metodzie ustalania kosztów kreacji zastępczej. Za łatwiejszą do stosowania uważa się metodę kosztów zastąpienia. Należy przez to rozumieć koszt stworzenia prawa alternatywnego do istniejącego i wypromowania go w skali umożliwiającej generowanie sprzedaży i dochodu na zbliżonym do aktualnego poziomie. Przyjęcie w założeniu, że przedsięwzięcie służyć ma podniesieniu wartości i efektywności prawa ponad poziom postulowany oznacza wejście w obszar rachunku inwestycyjnego.

Uważa się, że metoda ta funkcjonuje poprawnie dla aktywów materialnych np. na rynku maszyn i budynków, jest jednak mniej wiarygodna w sferze aktywów niematerialnych. Metody kosztowe posiadają podobieństwa metodyczne, z czego wynika również podobieństwo ich wad.

Alternatywną metodą jest wycena praw na podstawie opłat licencyjnych. Metoda ta jest oparta na założeniu, że gdyby na stosowanie prawa autorskiego była przez jej właściciela udzielana licencja, to licencjobiorca musiałby uiszczać odpowiednią opłatę licencyjną, liczoną jako procent od przychodów realizowanych dzięki marce. Dzięki posiadaniu marki jej właściciel unika płacenia opłat licencyjnych. Metoda wyceny polega na oszacowaniu przyszłych przychodów, jakie przyniesie marka i obliczeniu na tej podstawie potencjalnych, przyszłych opłat licencyjnych. Opłaty te są przeliczane współczynnikiem dyskontującym na dzień obecny, co pozwala oszacować wartość marki. Metoda ta jest odmianą metody DCF, w której zamiast wartości dodanej uzyskanej dzięki marce występują teoretyczne opłaty licencyjne. Współczynnik dyskontowy dla przepływów może być obliczony analogicznie do metody DCF.

Dane do wyceny:

- przychody związane z eksploatacją prawa dla 5 kolejnych lat;
- wysokość opłat licencyjnych za korzystanie;
- koszt kapitału;
- zakłada się, że wysokość opłat licencyjnych będzie wynosiła w nieskończoność tyle, ile w ostatnim roku prognozy (wartość rezydualna).

Metodę tę można zaliczyć do mieszanych metod wyceny z racji faktu, że dochodowość utworu jest określona w sposób charakterystyczny dla metod rynkowych (na podstawie stawek opłat licencyjnych), natomiast wartość bieżąca dochodów jest liczona przy zastosowaniu podejścia DCF. Należy jednak silnie zaznaczyć, że dążenie do obiektywizacji wyceny wartości utworu jako np. aportu wartości niematerialnych i prawnych, czy ekwiwalentu zastawu pieniężnego jest problemem trudnym i z natury rzeczy obarczone nieuchronnie subiektywizmem, z braku możliwości zdefiniowania precyzyjnej formuły bazowej do przeprowadzenia wyceny.

Autor, analizując dostępne metody, zdecydował o posłużeniu się metodą kosztu reprodukcji przy oszacowaniu wartości prawa autorskiego.

Poniżej, celem określenia poziomu kosztów związanych z realizacją projektu, autor przedstawia definicję kosztów uzyskania przychodów, która stanowi punkt odniesienia dla dalszych analiz finansowych.

Autor jak wskazywał wcześniej, traktuje zespół praw podlegających oszacowaniu w sposób unitarny, ze względu na jego funkcjonalne i gospodarcze przeznaczenie. Z tego też względu autor odwoła się do szerokiej kategorii kosztów wytworzenia, nie tylko bezpośrednich ale również pośrednich, służących wsparciu działalności gospodarczej Dłużnika w okresie kreacji praw. Autor nie znajduje argumentów funkcjonalnych, dla zastosowania selektywnego podejścia do kosztów wytworzenia praw niematerialnych. Autor uwzględni ogół zidentyfikowanych kosztów obejmujący okres 2022 – 2025. W ocenie autora brak jest zdarzenia prawnego, ani czynnika o charakterze operacyjnym, który stanowiłby granicę czasową kwalifikacji kosztów, jako wydatków związanych z kreacją i utrzymaniem praw.

Art. 15. [Pojęcie kosztów uzyskania przychodów]

- 1. Kosztami uzyskania przychodów są koszty poniesione w celu osiągnięcia przychodów ze źródła przychodów lub w celu zachowania albo zabezpieczenia źródła przychodów, z wyjątkiem kosztów wymienionych w art. 16 ust. 1. Koszty poniesione w walutach obcych przelicza się na złote według kursu średniego ogłaszanego przez Narodowy Bank Polski z ostatniego dnia roboczego poprzedzającego dzień poniesienia kosztu.*

...

4. Koszty uzyskania przychodów bezpośrednio związane z przychodami, poniesione w latach poprzedzających rok podatkowy oraz w roku podatkowym, są potrącalne w tym roku podatkowym, w którym osiągnięte zostały odpowiadające im przychody, z zastrzeżeniem ust. 4b i 4c.

4a. Koszty prac rozwojowych mogą być zaliczane do kosztów uzyskania przychodów:

- 1) w miesiącu, w którym zostały poniesione albo poczynszy od tego miesiąca w równych częściach w okresie nie dłuższym niż 12 miesięcy, albo
- 2) jednorazowo w roku podatkowym, w którym zostały zakończone, albo
- 3) poprzez odpisy amortyzacyjne dokonywane zgodnie z art. 16m ust. 1 pkt 3 od wartości niematerialnych i prawnych, o których mowa w art. 16b ust. 2 pkt 3.

4b. Koszty uzyskania przychodów bezpośrednio związane z przychodami, odnoszące się do przychodów danego roku podatkowego, a poniesione po zakończeniu tego roku podatkowego do dnia:

- 1) sporządzenia sprawozdania finansowego, zgodnie z odrębnymi przepisami, nie później jednak niż do upływu terminu określonego do złożenia zeznania, jeżeli podatnicy są obowiązani do sporządzania takiego sprawozdania, albo
- 2) złożenia zeznania, nie później jednak niż do upływu terminu określonego do złożenia tego zeznania, jeżeli podatnicy, zgodnie z odrębnymi przepisami, nie są obowiązani do sporządzania sprawozdania finansowego

- są potrącalne w roku podatkowym, w którym osiągnięte zostały odpowiadające im przychody.

4c. Koszty uzyskania przychodów bezpośrednio związane z przychodami, odnoszące się do przychodów danego roku podatkowego, a poniesione po dniu, o którym mowa w ust. 4b pkt 1 albo pkt 2, są potrącalne w roku podatkowym następującym po roku, za który sporządzane jest sprawozdanie finansowe lub składane zeznanie.

4d. Koszty uzyskania przychodów, inne niż koszty bezpośrednio związane z przychodami, są potrącalne w dacie ich poniesienia. Jeżeli koszty te dotyczą okresu przekraczającego rok

podatkowy, a nie jest możliwe określenie, jaka ich część dotyczy danego roku podatkowego, w takim przypadku stanowią koszty uzyskania przychodów proporcjonalnie do długości okresu, którego dotyczą.

4e. Za dzień poniesienia kosztu uzyskania przychodów, z zastrzeżeniem ust. 4a i 4f-4h, uważa się dzień, na który ujęto koszt w księgach rachunkowych (zaksięgowano) na podstawie otrzymanej faktury (rachunku), albo dzień, na który ujęto koszt na podstawie innego dowodu w przypadku braku faktury (rachunku), z wyjątkiem sytuacji gdy dotyczyłoby to ujętych jako koszty rezerw albo biernych rozliczeń międzyokresowych kosztów.

4f. Koszty zaniechanych inwestycji są potrącalne w dacie zbycia inwestycji lub ich likwidacji.

...

6. Kosztem uzyskania przychodów są odpisy z tytułu zużycia środków trwałych oraz wartości niematerialnych i prawnych (odpisy amortyzacyjne) dokonywane zgodnie z art. 16a-16m, przy czym w przypadku spółek nieruchomościowych odpisy dotyczące środków trwałych zaliczonych do grupy 1 Klasyfikacji nie mogą być w roku podatkowym wyższe niż dokonywane zgodnie z przepisami o rachunkowości odpisy amortyzacyjne lub umorzeniowe z tytułu zużycia środków trwałych, obciążające w tym roku podatkowym wynik finansowy jednostki.

7. W przypadku umowy najmu lub dzierżawy rzeczy albo praw majątkowych oraz umów o podobnym charakterze, jeżeli wynajmujący lub wydzierżawiający przeniósł na rzecz osoby trzeciej wierzytelności z tytułu opłat wynikających z takich umów, a umowy te między stronami nie wygasają, do kosztów uzyskania przychodów wynajmującego lub wydzierżawiającego zalicza się zapłacone osobie trzeciej dyskonto lub wynagrodzenie.

Wyceniany utwór nie niesie na obecnym etapie potencjału do komercjalizacji i uzyskiwania przychodów typowych dla branży gier. W związku z tym autor nie ustalił możliwości wyceny jego wartości metodą dochodową. Brak jest danych pozwalających na sporządzenie prognozy przychodów z tytułu prowizji, możliwych do osiągnięcia w latach następnych. Powyższe jest bezpośrednia pochodną zasobności danych źródłowych dostępnych na potrzeb oszacowania. Sama możliwość

wykorzystania zespołu praw w przyszłości, nie daje mierzalnych podstaw dla opracowania zobiektywizowanej prognozy przepływów generowanych przez niego w okresie gospodarczej przydatności zespołu praw. Autor nie będzie mógł w tym stanie faktycznym wyliczyć wartość strumienia pieniężnego generowanego na przyszłość z tytułu wykonywania praw. Czas eksploatacji praw będzie również zależny od szeregu czynników takich jak sposób promocji gry, odbiór przez fanów, czy ewentualnie sposób kreacji i dystrybucji rozszerzeń lub aktualizacji gry.

Autor ocenia, że zastosowanie metody z grupy podejść majątkowych będzie w istniejących warunkach uzasadnione. Materiał badawczy, pozwalający na ustalenie poziomu kosztów poniesionych na wytworzenie i utrzymanie prawa autorskiego, jest ograniczony, ale możliwa określenie podstawowych parametrów dla potrzeb wyceny.

Autor nie zastosował metody rynkowej przy próbie wyceny prawa autorskiego, ponieważ w dostępnych mu zasobach nie uzyskał wystarczającego zasobu danych na temat transakcji porównywalnych.

Zgodnie z umową o wykonanie edukacyjnej gry komputerowej z licencją oraz nieodpłatną dystrybucję z dnia 15.12.2021 r. wykonawca udzielił zamawiającemu – z chwilą przekazania dzieła lub jego fragmentów stanowiących utwory w rozumieniu prawa autorskiego o ile takowe zostaną przekazane przed oddaniem kompletnego dzieła oraz odrębnie z chwilą przekazania koncepcji licencję wyłączną do dzieła lub jego fragmentów stanowiących utwory w rozumieniu prawa autorskiego oraz do koncepcji, bez ograniczeń ilościowych – licencji na okres 10 lat na terytorium Polski.

Zgodnie z §7 umowy z dnia 15.12.2021 r. prawa majątkowe do dzieła i koncepcji pozostają przy wykonawcy.

Okres udzielenia licencji – 10 lat od dnia 15 grudnia 2021 roku – nie ma istotnego wpływu na wycenę gry komputerowej pt. *"Encyklopedia kosmosu"*. Wynika to z faktu, że przewidziany czas trwania licencji znacząco przekracza typowy cykl życia komercyjnego gry komputerowej. W praktyce większość produkcji tego typu osiąga swój szczyt sprzedażowy oraz największe zainteresowanie użytkowników w ciągu kilku pierwszych lat od premiery. Dlatego też przyjęty dziesięcioletni okres

zapewnia pełne wykorzystanie potencjału rynkowego gry i nie ogranicza możliwości jej eksploatacji, co sprawia, że długość trwania licencji nie stanowi czynnika wpływającego na obniżenie jej wartości.

Poniżej autor przedstawia szczegółowe uzasadnienie powyższego stanowiska.

Typowy cykl życia niszowej gry komputerowej

Gry komputerowe skierowane do wąskiego grona odbiorców charakteryzują się odmiennym cyklem życia niż produkcje mainstreamowe. Czas ich aktywności na rynku oraz zdolność do generowania przychodów są uzależnione od wielu czynników, takich jak model monetyzacji, kanały dystrybucji, wsparcie po premierze oraz poziom zaangażowania społeczności graczy.

1. Faza koncepcyjna i produkcyjna (6 miesięcy – 2 lata)

Choć nie jest to etap przynoszący przychody, to właśnie wtedy gra powstaje – od pomysłu, przez projektowanie, aż po gotowy produkt. Produkcje niszowe często realizowane są przez małe zespoły deweloperskie lub twórców niezależnych, co wpływa zarówno na długość prac, jak i dostępność środków finansowych. Najczęstszymi źródłami finansowania są crowdfunding, dotacje lub własne fundusze twórców.

2. Premiera i wczesny okres sprzedażowy (do 3 miesięcy po wydaniu)

Chwilę po premierze gra notuje najwyższy poziom zainteresowania i sprzedaży. To właśnie w tym okresie – dzięki promocji na platformach cyfrowych (np. Steam, itch.io), recenzjom i wsparciu społeczności – generowane są największe przychody. Niszowe tytuły sprzedawane są zazwyczaj w przedziale cenowym 5–20 USD, a szczyt sprzedaży przypada na pierwsze 2–4 tygodnie. Jeśli odbiór gry jest pozytywny, może ona osiągnąć sprzedaż rzędu kilku tysięcy kopii, co dla niewielkiego studia stanowi realny sukces. Dodatkowe źródła przychodów mogą stanowić edycje specjalne, dostęp w modelu early access czy nagrody crowdfundingowe.

3. Etap stabilnej sprzedaży (3–12 miesięcy po premierze)

Po okresie początkowego zainteresowania sprzedaż stopniowo maleje, ale gra nadal przynosi dochody dzięki tzw. "długiemu ogonowi". Kluczowe staje się tutaj utrzymanie aktywnej społeczności – poprzez aktualizacje, naprawianie błędów czy publikację dodatkowej zawartości. W tym czasie gra

może zyskać drugie życie podczas wyprzedaży, gdzie atrakcyjne rabaty przyciągają nowych odbiorców. Zainteresowanie podtrzymują również fora tematyczne, media społecznościowe oraz transmisje online (np. Twitch), gdzie gracze dzielą się swoimi doświadczeniami.

4. Faza schyłkowa (1–5 lat po premierze)

Po upływie około roku gra zwykle przechodzi w etap schyłkowy. Choć sprzedaż jest już ograniczona, wciąż może generować pewne przychody – głównie dzięki dużym sezonowym promocjom, takim jak Steam Summer Sale. W niektórych przypadkach tytuły zyskują status kultowy i pozostają obecne w świadomości graczy dzięki wsparciu fanów, modom, tłumaczeniom społecznościowym czy nostalgii. W tym okresie aktywność napędzana jest głównie przez dotychczasową bazę graczy, a nowe przychody mają charakter okazjonalny.

5. Wpływ modelu biznesowego na trwałość przychodów

- **Free-to-play z mikropłatnościami** – Choć rzadko stosowany w niszowych tytułach, ten model pozwala na długotrwałe generowanie zysków z kosmetycznych dodatków.
- **Płatne DLC i rozszerzenia** – Nawet niewielkie dodatki mogą przedłużyć aktywność gry na rynku o kolejne miesiące.
- **Subskrypcje i live-service** – Rzadko spotykane w niszowym segmencie, ale możliwe w przypadku np. gier karcianych online, które mogą generować regularne przychody przez okres 1–3 lat.

Podsumowanie

Cykl życia niszowej gry komputerowej zazwyczaj mieści się w przedziale od 1 do 5 lat, przy czym najintensywniejszy okres pod względem sprzedaży i aktywności przypada na pierwsze 12 miesięcy od premiery. Największy zysk uzyskiwany jest w ciągu pierwszych kilku tygodni po wydaniu gry. W kolejnych latach tytuł może nadal przynosić dochód, głównie dzięki promocjom i lojalności społeczności graczy. Kluczowe znaczenie ma tu aktywna komunikacja z użytkownikami oraz elastyczna polityka cenowa.

Tabela 1. Oszacowanie wartości praw niematerialnych w postaci licencji wyłącznej do gry komputerowej pt. „Encyklopedia Kosmosu”:

Lp.	Kontrahent	Numer faktury	Opis faktury	Data	Kwota netto
1	RedDeerGames sp. z o.o.	Faktura VAT nr 21210004	Stworzenie koncepcji i udzielenie licencji do koncepcji gry	31.12.2021	500.000,00 zł

Suma: 500.000,00 zł

Wartość nakładów poniesionych na kreację praw niematerialnych w postaci licencji wyłącznej do gry komputerowej pt. „Encyklopedia Kosmosu”, według oszacowania na dzień sporządzenia opracowania, **wyniosła 500.000,00 zł (słownie: pięćset tysięcy złotych 00/100).**

W ocenie autora, wskazana wcześniej wartość wymaga korekty z uwagi na specyfikę wycenianego składnika aktywów. Przedmiotem wyceny są prawa niematerialne w postaci licencji wyłącznej do gry komputerowej pt. „Encyklopedia Kosmosu”.

Aktywo to cechuje się ograniczonym i wyspecjalizowanym zastosowaniem – gra została opracowana jako niszowy produkt cyfrowy, skierowany do wąskiej grupy odbiorców. Poza walorem edukacyjnym, nie niesie ona ze względu na swoje cechy potencjału do odpłatnej komercjalizacji. Dodatkowo, należy podkreślić, że została ona stworzona w 2021 roku, a typowy cykl życia gry tego rodzaju wynosi od 1 do 5 lat. Oznacza to, że w momencie sporządzania niniejszej wyceny znaczna część komercyjnego potencjału tego tytułu została już zrealizowana lub wygasła.

Co więcej, możliwość dalszego wykorzystania gry ograniczona jest charakterem licencji – jako licencja wyłączna, jest ona skierowana praktycznie wyłącznie do jednego podmiotu i nie podlega swobodnemu obrotowi rynkowemu. W rezultacie, zarówno krąg potencjalnych nabywców, jak i potencjał generowania przychodów z tytułu licencji, są istotnie ograniczone. Ma to bezpośrednie przełożenie na wartość rynkową ocenianego aktywa.

Okoliczności oraz specyfika wycenianego aktywa powodują konieczność dokonania **korekty** ostatecznie uzyskanych wyników o poniższe elementy:

- **Dyskonto z tytułu braku płynności** - z uwagi na istnienie ograniczeń w zakresie dysponowania całością praw autorskich, autor zastosuje dyskonto z tego tytułu. W aktualnym stanie faktycznym możliwa jest sprzedaż jedynie podmiotowi dysponującemu odpowiednimi prawami lub zainteresowanemu jej komercjalizacją, przy istnieniu pełnej świadomości w zakresie ograniczeń związanych z możliwością dalszego skutecznego dysponowania prawem. Autor przyjmuje z tego tytułu dyskonto na poziomie **25%**, co odpowiada praktyce stosowanej w przypadkach wyceny aktywów o bardzo ograniczonym zastosowaniu rynkowym. Zidentyfikowane ograniczenie wpływa na swobodę wyboru nabywcy, jak również generuje dodatkowe nadmiarowe ryzyko specyficzne związane z kontaktowaniem w warunkach istniejącej niepewności
- **Dyskonto z tytułu ryzyka specyficznego i ryzyka prawnego** - zgodnie z charakterystyką rynku gier niezależnych i niszowych, typowy cykl życia gry komputerowej tego typu nie przekracza 5 lat, a najistotniejszy okres generowania przychodów przypada na pierwsze 6–12 miesięcy po premierze. Gra „*Encyklopedia Kosmosu*” została wydana w 2021 roku, co oznacza, że obecnie znajduje się w fazie schyłkowej, w której potencjał sprzedażowy ulega znaczącemu wyczerpaniu. To ogranicza przewidywane strumienie przychodów oraz podnosi ryzyko braku komercyjnej opłacalności inwestycji w licencję. Dodatkowym, istotnym czynnikiem ryzyka o charakterze prawnym jest fakt, że – według posiadanych informacji – faktura VAT nr 21210004 z dnia 31.12.2021 r., wystawiona na kwotę 500.000,00 zł tytułem stworzenia koncepcji gry oraz udzielenia licencji, prawdopodobnie nie została dotychczas opłacona. Taki stan może wskazywać na nieuregulowany status praw majątkowych, potencjalny spór pomiędzy stronami lub brak faktycznego wykonania zobowiązania umownego, co bezpośrednio przekłada się na niepewność co do aktualnego i skutecznego stanu prawnego licencji. Tego rodzaju niepewność istotnie wpływa na rynkową atrakcyjność aktywa, zwiększając ryzyko jego komercyjnego wykorzystania lub dalszego przeniesienia, a tym samym – uzasadnia zastosowanie korekty w formie dyskonta – **75 %**

Wartość kwotowa poszczególnych korekt zostanie ustalona według następującego wzoru:

$$W_s = W_p - (K1 + K2)$$

Gdzie:

W_s – wartość praw niematerialnych po uwzględnieniu dyskont (korekt)

W_p – pierwotnie oszacowana wartość praw niematerialnych przed korektą

K1 – K2 – wartość kwotowa korekty, w zależności od wysokości procentowej

$$W_s = 500.000,00 \text{ zł} - (100.000,00 + 375.000,00) \text{ zł}$$

$$W_s = 25.000,00 \text{ zł}$$

Oszacowana wartość praw niematerialnych w postaci licencji wyłącznej do gry komputerowej pt. „Encyklopedia Kosmosu”, według oszacowania na dzień sporządzenia opracowania, **wyniosła 25.000,00 zł (słownie: dwadzieścia pięć tysięcy złotych 00/100).**

Ze względu na cel wyceny uzyskana wartości bazowa (rynkowa) zostanie doprowadzona do standardu wartości wymuszonej sprzedaży. Wartość dla wymuszonej sprzedaży jest to przewidywana cena, która może zostać uzyskana ze sprzedaży przedmiotów przy założeniu, że sprzedaż ta następuje w ograniczonym czasie, a dany składnik majątku jest sprzedawany w miejscu i stanie, w którym obecnie się znajduje. Wysokość współczynnika nie jest stała. W praktyce stosowane są korekty w wysokości procentowej od 15% do 35%. Autor zastosuje korektę w wysokości 25% jako najbardziej popularną i najczęściej stosowaną w praktyce. Wartość w przyjętej wyżej wysokości jest również powszechnie stosowna jako parametr dla ustalenia ceny sprzedaży w postępowaniu egzekucyjnym, prowadzonym według przepisów Kodeksu Postępowania Cywilnego. Wartość likwidacyjną wyliczono w oparciu o formułę przewidującą korektę ceny rynkowej do wartości likwidacyjnej:

$$WWS = (1 - K/100) \times WR = K \times WR$$

gdzie:

- **WWS** – wartość likwidacyjna w zł;
- **WR** - wartość rynkowa;
- **K** - współczynnik korygujący.

$$WWS = (1 - 0,25) \times 25.000,00 \text{ zł} = 0,75 \times 25.000,00 \text{ zł}$$

$$WWS = 18.750,00 \text{ zł}$$

Oszacowana wartość dla wymuszonej sprzedaży praw niematerialnych w postaci licencji wyłącznej do gry komputerowej pt. „Encyklopedia Kosmosu”, według oszacowania na dzień sporządzenia opracowania, **wyniosła 18.750,00 zł (słownie: osiemnaście tysięcy siedemset pięćdziesiąt złotych 00/100).**

Rozdział 12

Podsumowanie i wnioski

Niniejszą opinię wykonano przy zastosowaniu najwyższej staranności i w najlepszej wierze w oparciu o dokumenty i informacje otrzymane od zamawiającego.

Zlecniodawca oraz osoby trzecie powinny mieć na uwadze, że przedstawiony opis może być obciążony ryzykiem, wynikającym z prawdopodobieństwa przyjętych w opisie założeń opisanych w treści w treści opinii ograniczeń wynikających z natury stanu faktycznego.

Na zakończenie biegły pragnie zaznaczyć, iż przedmiotowa wycena ruchomości została sporządzona do celów określenia wartości ruchomości wchodzących w skład majątku wspólnego, dla potrzeb prowadzonego postępowania sądowego.

Opinię sporządzono w formie elektronicznej, opatrzonej kwalifikowanym podpisem elektronicznym.

Autor:

Karol Łagowski