

Opinia Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego „Wniosek dotyczący rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady ustanawiającego program »Kreatywna Europa« (2021–2027) oraz uchylającego rozporządzenie (UE) nr 1295/2013”

[COM(2018) 366 final]

(2019/C 110/17)

Sprawozdawca: **Emmanuelle BUTAUD-STUBBS**

Współsprawozdawca: **Zbigniew KOTOWSKI**

Wniosek o konsultację	Parlament Europejski, 14.6.2018
	Rada, 21.6.2018
Decyzja Prezydium	19/06/2018
Podstawa prawna	Art. 173 akapit trzeci i art. 304 Traktatu o funkcjonowaniu Unii Europejskiej
Sekcja odpowiedzialna	Komisja Konsultacyjna ds. Przemian w Przemysle (CCMI)
Data przyjęcia przez CCMI	22.11.2018
Data przyjęcia na sesji plenarnej	12.12.2018
Sesja plenarna nr	539
Wynik głosowania	207/2/2
(za/przeciw/wstrzymało się)	

1. Wnioski i zalecenia

1.1. EKES z zadowoleniem przyjmuje wniosek dotyczący rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady ustanawiającego program „Kreatywna Europa” (2021–2027) (COM(2018) 366 final) i dotyczące go wskaźniki określone w załączniku II. Budowanie silnej i zjednoczonej Europy musi opierać się na różnorodności kulturowych korzeni, a wiedzę o tych korzeniach należy przekazywać przez edukację. Kontynuowanie tego programu należy uznać za bardzo korzystne dla rozwoju kultury europejskiej i kultur poszczególnych państw członkowskich, które stanowią podstawę naszego społeczeństwa i tygiel, w którym kształtują się nasze wartości demokratyczne.

1.2. Przez wiele lat EKES promował znaczący wkład sektora kultury i sektora kreatywnego oraz branży kultury i branży kreatywnej w tworzenie w UE wartości i miejsc pracy, a także ich przyczynianie się do integracji i rozwoju⁽¹⁾. Według OECD branże, których utwory są w szerokim zakresie chronione prawem autorskim⁽²⁾, w 2012 r. wytworzyły 4,2 % PKB i 3,2 % miejsc pracy w UE. Zgodnie z art. 2 wniosku dotyczącego rozporządzenia (COM(2018) 366) sektory te obejmują między innymi „architekturę, archiwa, biblioteki i muzea, rękodzieło artystyczne, sektor audiowizualny (w tym film, telewizję, gry wideo i multimedia), materialne i niematerialne dziedzictwo kulturowe, wzornictwo (w tym wzornictwo odzieżowe), festiwale, muzykę, literaturę, sztuki widowiskowe, książki, działalność wydawniczą, radio i sztuki wizualne”.

1.3. Uwzględniając specyficzny charakter działań i procesów kreatywnych, które nie zawsze jednoznacznie podlegają ramom prawa pracy, EKES w pełni zdaje sobie sprawę z wyzwań społecznych, z którymi należy się zmierzyć w niektórych państwach członkowskich. Należą do nich: poprawa warunków pracy, wyeliminowanie nieodpłatnego czasu pracy, zwalczanie różnic w traktowaniu kobiet i mężczyzn, promowanie godziwej pracy, lepsze warunki w zakresie bezpieczeństwa i higieny pracy, ułatwanie mobilności, włączenie osób z niepełnosprawnościami i osób wykluczonych, polityka przeciwdziałania molestowaniu seksualnemu itd.

1.4. EKES jest zdania, że przewidziany budżet w wysokości 1,8 mld EUR nie wystarczy, aby osiągnąć ambitne cele programu „Kreatywna Europa” na lata 2021–2027. Z tej przyczyny EKES wzywa do zwiększenia budżetu. Zainwestowanie znacznych środków w kreatywność Europy, jej artystów, twórców, muzyków, pisarzy, fotografów, architektów, autorów gier

⁽¹⁾ Dz.U. C 13 z 15.1.2016, s. 83, NAT/738 (Dz.U. C 440 z 6.12.2018, s. 22), SOC/590 (Dz.U. C 62 z 15.2.2019, s. 148).

⁽²⁾ Do najważniejszych branż, których utwory są w szerokim zakresie chronione prawem autorskim, zalicza się dziewięć sektorów: prasę i literaturę, muzykę, produkcję operową i teatralną, filmy i produkcje wideo, fotografię, oprogramowanie i bazy danych, sztuki wizualne i grafikę, reklamę i sztukę oraz sektor organizacji zbiorowego zarządzania prawami autorskimi.

komputerowych, filmowców itp., pomoże UE skutecznie konkurować z dużymi państwami realizującymi w sposób zamierzony strategię „miękkiej siły” (USA, Japonia, Korea Południowa) na szczeblu krajowym i w organizacjach międzynarodowych. Finansowanie na szczeblu UE powinno uzupełniać publiczne finansowanie krajowe i regionalne. Konkretnie zachęty podatkowe mogą również przyciągnąć działalność filantropijną (np. w dziedzinie odnowy dziedzictwa) i ułatwić finansowanie społecznościowe na rzecz tworzenia nowych modeli biznesowych.

1.5. EKES sądzi ponadto, że konieczne jest zainwestowanie w narzędzia prawne i techniczne umożliwiające skuteczniejszą walkę ze wszelkimi formami promowania przemocy i dyskryminacji, zwłaszcza przy produkcji udostępnianych online gier wideo dla dzieci i młodzieży.

1.6. EKES popiera uwzględnienie wymiaru kreatywnego i kulturowego w polityce zewnętrznej UE (polityka handlowa, stosunki międzynarodowe itp.)⁽³⁾.

1.7. Ten bezprecedensowy wysiłek finansowy należy podjąć z wykorzystaniem trzech kanałów:

- zwiększonego z 1 850 000 EUR do 1 930 000 EUR budżetu programu „Kreatywna Europa” na lata 2021–2027, który będzie obejmował dodatkowe środki w wysokości 80 mln EUR przeznaczone na komponent MIĘDZYSEKTOROWY, co pozwoli na powstanie dodatkowych projektów „synergicznej współpracy” między poszczególnymi branżami twórczymi i branżami kultury (branża muzyki, mody, wzornictwa, sztuki, kina, wydawnictw itp.) oraz między tymi branżami a innymi sektorami, a także na zwiększenie zasobów finansowych przeznaczanych na szkolenia w dziedzinie mediów w kontekście wyzwań, z którymi wiąże się ostatnio pluralizm mediów w UE,
- wsparcia finansowego dla kultury i działalności twórczej w ramach licznych programów UE z myślą o wzmocnieniu „procesu włączania kultury w inne polityki sektorowe, co przyniosłoby wzajemne korzyści zarówno kulturze, jak i danemu sektorowi”⁽⁴⁾: „Horyzont 2020”, Europejski Fundusz Społeczny, Cyfrowa Europa, Fundusz Spójności, Erasmus,
- ciągłego wspierania instrumentu gwarancji finansowych przeznaczonego dla branży kreatywnej i branży kultury w celu zapewnienia poręczeń i w razie potrzeby wsparcia kapitałowego dla MŚP i przedsiębiorstw typu start-up.

1.8. Ta odnowiona ambicja rozwinięcia w Europie kultury i kreatywności przyniesie także korzyści różnym sektorom i przemysłowym łańcuchom wartości w UE, obejmującym wyroby od tekstyliów, odzieży, skóry, mebli, ceramiki, zabawek, turystyki i rzemiosła artystycznego po samochody, sektor budowlany, sektor zdrowia i dobrego samopoczucia, zielonej energii itd., a to dzięki zintegrowaniu kreatywności, wzornictwa i zaawansowanych technologii. W Europie jest wiele przykładów udanych przekształceń regionów lub miast przemysłowych w kierunku branży kreatywnej tworzącej więcej wartości dodanej (np. Turyn).

1.9. Możliwości, które oferuje rewolucja cyfrowa są szczególnie istotne w tych branżach, których utwory są w szerokim zakresie chronione prawem autorskim. Należy zatem promować odpowiednie inwestycje w sprzęt i oprogramowanie (np. sztuczną inteligencję, blockchain, drukowanie przestrzenne, digitalizację archiwów), a także w szkolenia.

1.10. Potencjał innowacyjny tych branż jest nieograniczony, ponieważ polegają one głównie na kreatywności, umiejętnościach i wyobraźni jednostek. Dlatego w ramach programu „Horyzont 2020” należy przeznaczyć konkretny budżet na branżę kreatywną i branżę kultury (przynajmniej 3 mld EUR, co stanowi niewiele mniej niż ich udział w PKB UE (4,2 %)).

1.11. Na rynku amerykańskim realizowane są duże fuzje, które będą miały wpływ na branżę kreatywną i branżę kultury UE. W tym kontekście EKES zwraca się do Komisji Europejskiej o ogłoszenie przetargu na opracowanie do 2019 r. sprawozdania zawierającego informacje gospodarcze dotyczące najważniejszych zauważalnych w USA trendów gospodarczych i technologicznych oddziałujących na media, kino i sektor audiowizualny, a także przewidywanych konsekwencji tych trendów dla ich unijnych odpowiedników w dziedzinie produkcji, konsumpcji i dystrybucji.

⁽³⁾ W stronę strategii UE w dziedzinie międzynarodowych stosunków kulturalnych, JOIN(2016) 29 final.

⁽⁴⁾ Cytat pochodzi ze sporządzonego przez prezydencję bułgarską dokumentu do dyskusji pt. *Droga naprzód: długoterminowa wizja wkładu kultury w UE po 2020 r.*, 27 kwietnia 2018 r.

1.12. Z uwagi na fakt, że UE-27 może czerpać wyraźne korzyści z dalszego dialogu ze Zjednoczonym Królestwem, które jest jednym z głównych graczy w tych sektorach, EKES zwraca się do Komisji Europejskiej o poparcie dla każdego dialogu dwustronnego między rządami a sieciami, co może położyć fundament pod umowę dwustronną, tak aby możliwe było realizowanie ambitnych programów dwustronnych w ramach programu „Kreatywna Europa” na lata 2021–2027. Podobne umowy dwustronne zawierano w przeszłości (w latach 2014–2020) z państwami trzecimi, takimi jak Gruzja, Serbia czy Ukraina.

2. Uwagi ogólne

2.1. Nowy poziom ambicji

2.2. Wniosek dotyczący rozporządzenia (COM(2018) 366) opiera się na art. 3 Traktatu o Unii Europejskiej, który stanowi, że UE dąży do osiągnięcia celu, jakim jest „wspieranie pokoju, jej wartości i dobrobytu jej narodów”, oraz że UE „szanuje swoją bogatą różnorodność kulturową i językową oraz czuwa nad ochroną i rozwojem dziedzictwa kulturowego Europy”. Wyraźnie widać jednak, że liczba wyzwań, którym trzeba stawić czoła, jest większa, a wśród nich można zwłaszcza wymienić konkurencję ze strony platform internetowych i wyszukiwarek internetowych, koncentrację sektora wokół niewielkiej liczby dużych graczy czy też nasilające się zjawisko dezinformacji.

2.3. Dzięki temu nowemu programowi Komisja zamierza stworzyć podmiotom możliwości rozwijania innowacyjnych pod względem technologicznym i artystycznym transgranicznych inicjatyw europejskich w celu wymiany, współtworzenia, współprodukowania i dystrybuowania utworów europejskich. Celem jest także wzmocnienie pozycji unijnych podmiotów na rynku unijnym i globalnym. Przykłady najlepszych praktyk w tej dziedzinie odnaleźć można w działalności funduszu EURIMAGES Rady Europy.

2.4. Większy, ale wciąż niewystarczający budżet

2.4.1. Zaproponowany budżet w wysokości 1,85 mld EUR dla 27 państw członkowskich jest większy niż obecny, ale stanowi jedynie 1/1 000 całych unijnych wieloletnich ram finansowych na lata 2021–2027 (1 135 mld EUR).

2.5. Budżet zaproponowany przez Komisję dzieli się na trzy części:

- komponent KULTURA, na który przeznaczono 609 mln EUR (33 % całkowitego budżetu, podczas gdy w programie „Kreatywna Europa” na lata 2014–2020 było to 31 %),
- komponent MEDIA, na który przeznaczono 1 081 mln EUR (58 % całkowitego budżetu, podczas gdy w programie „Kreatywna Europa” na lata 2014–2020 było to 56 %),
- komponent MIĘDZYSEKTOROWY, na który przeznaczono 160 mln EUR (9 % całkowitego budżetu, podczas gdy w programie „Kreatywna Europa” na lata 2014–2020 było to 13 %).

2.5.1. EKES zwraca się o podwyższenie budżetu komponentu MIĘDZYSEKTOROWEGO o kolejne 80 mln EUR, co pozwoli zrealizować pełny potencjał projektów „synergicznej współpracy”⁽⁵⁾ (gospodarka cyfrowa, turystyka, sztuka, branża dóbr luksusowych, kultura, druk cyfrowy itp.) i wskazać więcej praktycznych rozwiązań w dziedzinie umiejętności korzystania z mediów.

2.5.2. Cel polegający na wspieraniu projektów priorytetowych skierowanych do szerokiego grona odbiorców jest odpowiedni dla sektora audiowizualnego (komponent MEDIA), ale nie należy go stosować do wszystkich działań kulturalnych, szczególnie na terenach wiejskich. Spójność społeczna i włączenie społeczne są w centrum europejskiego projektu.

2.6. Brexit a działalność twórcza i kultura

2.6.1. Ten nowy program będzie realizowany w UE składającej się z 27 państw, tj. już po wystąpieniu Zjednoczonego Królestwa, będącego jednym z tych państw członkowskich, w którym sektor kreatywny i sektor kultury odgrywają zasadniczą rolę (90 mld GBP w 2016 r., 2 mln pracowników). EKES uważa, że dla dynamiki programu „Kreatywna Europa” kluczowe znaczenie ma utrzymanie silnych relacji kulturalnych ze Zjednoczonym Królestwem i zachęcanie, w miarę możliwości i potrzeby, do współpracy dwustronnej. Do zawarcia konkretnej i dopasowanej umowy dwustronnej ze Zjednoczonym Królestwem, mającej na celu realizację działań i programów, należy dążyć na podstawie art. 8 wniosku dotyczącego rozporządzenia i zgodnie ze zmienioną dyrektywą o audiowizualnych usługach medialnych.

⁽⁵⁾ Zob. pkt 4.6 opinii EKES-u, Dz.U. C 13 z 15.1.2016, s. 83.

2.7. Doświadczenia zdobyte podczas realizacji dotychczasowego programu „Kreatywna Europa” na lata 2014–2020

2.7.1. W różnych badaniach zleconych przez Komisję wskazywano przede wszystkim na następujące ograniczenia:

- budżety niewystarczające do wywarcia istotnego wpływu na szczeblu unijnym lub sektorowym,
- zbyt fragmentacja finansowania programu MEDIA,
- nadmierna złożoność dostępu do programów unijnych i finansowania unijnego oraz nadmierne skomplikowanie sprawozdawczości administracyjnej w tym zakresie, zwłaszcza dla MŚP, osób fizycznych i nowych wnioskodawców,
- nierówny podział środków między państwa członkowskie.

2.7.2. Podczas wysłuchania zorganizowanego w Paryżu (w dniu 6 października 2016 r.) przez Sylwię Costę, przewodniczącą Komisji Kultury i Edukacji, zainteresowane strony wskazały inne konkretne kwestie:

- odsetek powodzenia w odniesieniu do przetargów w ramach komponentu KULTURA jest zbyt niski (11 %),
- maksymalny czas realizacji tłumaczenia literackiego jest zbyt krótki (2 lata),
- liczba państw trzecich, które mogą uczestniczyć w niektórych projektach, jest zbyt ograniczona,
- konieczne jest promowanie i wspieranie pojęcia „eksperymentów” i pojęcia „innowacyjności”.

Komisja pragnie uwzględnić te krytyczne uwagi, dlatego proponuje wprowadzenie w programie na lata 2021–2027 pewnych uproszczeń:

- większa elastyczność umożliwiająca dostosowywanie programów prac do nieprzewidzianych okoliczności,
- więcej ramowych umów o partnerstwie i dotacji w systemie kaskadowym,
- więcej środków zachęty w celu nagradzania rezultatów w związku z możliwością dotarcia do szerszego grona odbiorców,
- systematyczne stosowanie formularzy elektronicznych i raportów elektronicznych oraz niższych wymogów dotyczących sprawozdawczości.

2.8. Komponent Kultura

2.8.1. Całkowity budżet w wysokości 609 mln EUR będzie przeznaczony na wspieranie transgranicznego obiegu utworów i mobilności podmiotów kreatywnych, promowanie partnerstw, sieci i platform służących docieraniu europejskich podmiotów kultury i podmiotów kreatywnych oraz europejskich utworów do szerszego grona odbiorców w Europie i poza nią, a także propagowanie tożsamości europejskiej, dziedzictwa europejskiego i wartości europejskich dzięki świadomości kulturalnej, edukacji artystycznej i kreatywności w edukacji. Wspierane będą także szczególnie działania UE, takie jak Europejskie Stolice Kultury, unijne nagrody w dziedzinie kultury i znak dziedzictwa europejskiego. Kolejnym priorytetem jest promowanie budowania międzynarodowego potencjału umożliwiającego umiędzynarodowienie działalności europejskiego sektora kultury i europejskiego sektora kreatywnego.

EKES pragnie wprowadzić do proponowanego rozporządzenia akapit poświęcony ludowej i „amatorskiej” twórczości, gdyż to właśnie ta twórczość przygotowała grunt pod rozwój i upowszechnienie prawdziwej humanistycznej i artystycznej wrażliwości.

2.9. Komponent Media

2.9.1. Ten program dotyczy mediów audiowizualnych, kina i gier wideo i dysponuje łącznym budżetem w wysokości 1 081 000 EUR. Jest on powiązany z określonymi środkami ustawodawczymi: przeglądem ram dotyczących prawa autorskiego oraz zmienioną dyrektywą o audiowizualnych usługach medialnych.

2.9.2. Ten pierwszy (COM(2016) 593 final) został przyjęty przez Parlament Europejski w dniu 12 września 2018 r. w pierwszym czytaniu.

Wniosek ten ma trzy zasadnicze cele: (a) poprawienie dostępu do treści online oraz transgranicznego dostępu do programów telewizyjnych i radiowych na platformach VoD; (b) harmonizację i modernizację obowiązujących w prawie Unii wyjątków dotyczących praw autorskich w dziedzinie nauczania, badań i zachowania dziedzictwa kulturowego; (c) zapewnienie prawidłowo funkcjonującego rynku w zakresie praw autorskich dla wydawców prasowych, autorów i wykonawców produkujących treści przeznaczone na platformy online.

2.9.3. W ramach tego drugiego dąży się do zrealizowania kilku zamierzeń: stworzenie dalszych możliwości promowania utworów europejskich w UE (minimum 30 % utworów powstających w UE na internetowych platformach wideo) i poza jej granicami; wspieranie współpracy w obrębie całego łańcucha wartości, od wczesnych etapów produkcji po dystrybucję i pokazy; zwiększenie poziomu ochrony dzieci i konsumentów.

2.9.4. Cele budżetu w wysokości 1 081 000 EUR, którego beneficjentem jest europejski sektor audiowizualny, w tym branża filmowa, telewizyjna i branża gier wideo, są następujące: (a) stymulowanie współpracy i innowacji w procesie produkcji unijnych utworów audiowizualnych; (b) zwiększanie transgranicznej dystrybucji kinowej i dystrybucji w internecie; (c) zwiększanie wpływu utworów audiowizualnych powstających w UE na arenie międzynarodowej dzięki lepszej międzynarodowej promocji i dystrybucji utworów europejskich i innowacyjnym metodom prezentacji fabuł, w tym wirtualnej rzeczywistości.

2.10. Komponent Międzysektorowy

2.10.1. Planuje się, że całkowity budżet w wysokości 160 mln EUR zostanie wykorzystany na wspieranie powstawania projektów międzysektorowych w środowisku podmiotów z sektora kreatywnego i sektora kultury (muzyka, media, literatura, sztuka itp.), na udzielanie biur „Kreatywna Europa” pomocy w promowaniu programu w ich krajach, a także na poprawę „wolności, zróżnicowania i pluralistycznego charakteru środowiska mediów, wysokiej jakości dziennikarstwa i umiejętności korzystania z mediów” (art. 6 lit. c, COM(2018) 366 final).

2.10.2. EKES uważa ten ostatni cel za kluczowy – w 2017 r. sytuacja w zakresie wolności prasy pogorszyła się w kilku państwach członkowskich. W związku z tą szczególną sytuacją EKES zwraca się o skierowanie większej ilości funduszy na wspieranie promowania wolności wypowiedzi oraz zróżnicowania i pluralistycznego charakteru środowiska mediów, promowania wysokiej jakości standardów medialnych w odniesieniu do treści, a także programów umiejętności korzystania z mediów, co pozwoli obywatelom wyrobić sobie krytyczne spojrzenie na media.

3. Uwagi szczegółowe

3.1. Prawa autorskie w dobie cyfrowej

3.1.1. W badaniu OECD z 2015 r. zatytułowanym „Copyright in the digital era” potwierdzono intensywność debaty prawnej i publicznej na temat sposobów i środków pozwalających dostosować krajowe ramy dotyczące praw autorskich do rewolucji internetowej.

Najważniejsze omawiane kwestie to: (a) zakres prawa autorskiego; (b) utwory osieroczone; (c) wyjątki i ograniczenia dotyczące praw autorskich; (d) rejestrowanie praw autorskich; (e) egzekwowanie.

3.1.2. EKES chce bronić nowego prawa pokrewnego prawu autorskiemu, które przysługuje wydawcom w zakresie cyfrowych sposobów korzystania z ich publikacji prasowych, jak zaproponowano w art. 11 wniosku dotyczącego dyrektywy w sprawie praw autorskich na jednolitym rynku cyfrowym, ochrony treści przez serwisy internetowe, jak zaproponowano w art. 13 tegoż wniosku, mechanizmu dostosowania umów (art. 15) oraz mechanizmu rozstrzygnięcia sporów (art. 16).

3.2. Silna konkurencja na szczeblu międzynarodowym powinna doprowadzić do powstania jasnej strategii UE dla branży kreatywnej i branży kultury zarówno w ramach polityki jednolitego rynku, jak i poza nim (międzynarodowa agenda kultury, dyplomacja kulturalna, polityka handlowa).

3.2.1. Amerykańskie firmy – takie jak Apple, który udostępnia serwis iTunes, od 2010 r. największy sklep oferujący muzykę w internecie, Netflix, który w 2017 r. miał 130 mln abonentów, czy YouTube, z którego miesięcznie korzysta 1 300 000 użytkowników i w którym każdego dnia odtwarzanych jest ponad 5 mld filmów – zajmują pozycję dominującą na rynku platform internetowych.

3.2.2. Na przykład w branży filmowej⁽⁶⁾ „produkcje i koprodukcje ze Stanów Zjednoczonych stanowiły w tym roku [2012 r.] 90 % najchętniej oglądanych w kinach filmów”, czego naturalnym następstwem jest „wyraźna i niemal niekwestionowana przewaga języka angielskiego”.

⁽⁶⁾ Diversity and the film industry: An analysis of the 2014 UIS Survey on Feature Film Statistics, marzec 2016 r., s. 31.

3.2.3. W USA mają ostatnio miejsce duże fuzje, które potwierdzają, że w obszarze produkcji, dystrybucji i konsumpcji treści audiowizualnych zachodzą istotne zmiany. Jaki wpływ będą miały te znaczące zmiany dokonujące się w USA na unijny sektor audiowizualny, który pozostaje rozdrobniony i jest w mniejszym stopniu finansowany ze środków publicznych oraz w którym ze względu na ograniczony budżet i bariery językowe nieustannie utrzymuje się niski poziom rozpowszechnienia na szczeblu transgranicznym? Bardzo pomocne będą niezależne badania obejmujące dane ilościowe i jakościowe.

Inne państwa będące najważniejszymi graczami, takie jak Chiny, Japonia, Indie i Kanada, realizują wydajne, długofalowe polityki zachęt, by wspierać wewnątrz i na zewnątrz te zasoby, które stanowią element ich „miękkiej siły”. UE również powinna tak postępować.

3.3. *Dywersyfikacja i odnowa modeli biznesowych*

3.3.1. Zachęty w zakresie wykorzystywania innowacyjnych modeli biznesowych przez unijne branże, których utwory są w szerokim zakresie chronione prawem autorskim, powinny dotyczyć trzech kierunków:

- a) zastosowania wszystkich narzędzi cyfrowych (sztucznej inteligencji, blockchain, technologii dużych zbiorów danych, drukowania przestrzennego itd.) jako szansy na wzbogacenie treści dóbr i usług kulturalnych i sposobu, w jaki udostępniane są konsumentom;
- b) możliwości związanych z usprawnionym przenoszeniem treści w projektach transgranicznych;
- c) poszukiwania nowych sposobów generowania dochodów (abonament, system „pay per view” – „płać i oglądaj” itp.), które nie będą wykluczać szczególnie wrażliwych konsumentów.

3.3.2. W wielu badaniach wykazano efekt rozlewania się między branżą kreatywną i branżą kultury a kilkoma innymi sektorami gospodarki, które zawierają „komponent kulturalny lub kreatywny”. Miejsce przecięcia branży kreatywnej i branży kultury oraz technologii cyfrowych stanowi potężne źródło zarówno przełomowych, jak i stopniowych innowacji.

3.3.3. Oczywiście niektóre działania kulturalne, korzystające z finansowania publicznego lub prywatnego, nie powinny być nastawione wyłącznie na osiągnięcie zysku. Nowy program powinien obejmować również działalność nienastawioną na rynek.

3.4. *Dostęp do finansowania*

3.4.1. W czerwcu 2016 r. w ramach Europejskiego Funduszu na rzecz Inwestycji Strategicznych uruchomiono nowy instrument gwarancji przeznaczony dla działających w branży kreatywnej i branży kultury mikroprzedsiębiorstw oraz małych i średnich przedsiębiorstw, które w swoich krajach borykają się z problemami w dostępie do pożyczek. Początkowo na ten nowy mechanizm planowano przeznaczyć 121 mln EUR, co miało się przełożyć na 600 mln EUR w pożyczkach i innych produktach finansowych.

3.4.2. Po powolnym początku dziewięć państw członkowskich (Hiszpania, Francja, Rumunia, Belgia, Republika Czeska, Finlandia, Włochy, Luksemburg i Zjednoczone Królestwo) podpisało z Europejskim Funduszem Inwestycyjnym (EFI) umowy dotyczące udzielania ewentualnych pożyczek na łączną kwotę ponad 300 mln EUR. W 2017 r. EFI podjął decyzję o przeznaczeniu na ten cel dodatkowych 70 mln EUR. Według przygotowanego przez EFI raportu na temat wykorzystania gwarancji dla sektora kreatywnego i sektora kultury (marzec 2018 r.) z instrumentu tego skorzystało 418 podmiotów działających w tych branżach, którym łącznie udzielono pożyczek na kwotę 76 mln EUR, co oznacza, że wartość udzielonej każdemu z nich pożyczki wynosiła średnio 182 000 EUR.

3.4.3. EKES usilnie zachęca właściwe organy na szczeblu krajowym i regionalnym, zarówno na obszarach miejskich, jak i wiejskich, do promowania właśnie tego instrumentu w celu napędzania rozwoju branży kreatywnej i branży kultury oraz przyciągania inwestycji i nowych przedsiębiorstw w tych sektorach. Ich obowiązkiem jest unikanie powiększania się luki między inteligentnymi miastami, w których silnie koncentrują się branża kreatywna i branża kultury⁽⁷⁾, a obszarami wiejskimi.

⁽⁷⁾ 64 % zatrudnienia w branży kreatywnej skoncentrowane jest na obszarach miejskich. Patrz: J. Vlegels, W. Ysebaert *Creativiteit, diversiteit en werkomstandigheden: een analyse van de drieand van culturele en creative arbeid in België*, Sociologos 39, s. 241.

3.5. Kwestie społeczne

3.5.1. Dane dostępne w niektórych państwach członkowskich pokazują niesprawiedliwe i niesatysfakcjonujące warunki pracy: nieodpłatny czas pracy, regularne nadgodziny, umowy tymczasowe, niechciane zatrudnienie w niepełnym wymiarze czasu pracy, słabe warunki bezpieczeństwa i higieny pracy, zbyt niskie inwestycje w szkolenia, różnice w traktowaniu kobiet i mężczyzn⁽⁸⁾, brak zróżnicowania etnicznego, molestowanie seksualne, niski poziom ochrony społecznej, niewystarczającą mobilność wynikającą z podwójnego opodatkowania i trudności w dostępie do wiz dla obywateli państw trzecich.

Niektóre państwa członkowskie wdrożyły wymagania społeczne, które musi spełnić instytucja branży kreatywnej lub branży kultury, by uzyskać dostęp do finansowania UE, tym samym wspierając europejski model społeczny zgodny z rolą, którą powinno spełniać finansowanie publiczne.

3.5.2. Należy zachęcać do dialogu społecznego na szczeblu krajowym, by znaleźć właściwe rozwiązania, które poprawią sytuację. Na szczeblu UE potrzebnych jest więcej niezależnych badań dotyczących warunków pracy w branży kreatywnej i branży kultury, by zainspirować do zmiany polityki. Wyniki jednego z niedawnych badań wskazują, na przykład, że kryterium wykonywanego zawodu byłoby skuteczniejsze niż kryterium sektorowe, ponieważ tylko 30,7 % „kreatywnych” miejsc pracy należy do branży kreatywnej i branży kultury!⁽⁹⁾

3.5.3. Klastry i sieci

Klastry regionalne odgrywają kluczową rolę w promowaniu nowych modeli współpracy i partnerstw transgranicznych. Nowy program powinien zachęcać do tworzenia nowych klastrów i sieci regionalnych dla branży kreatywnej i branży kultury, a także owocnych partnerstw między istniejącymi klastrami i sieciami (Emilia-Romania, Hamburg, Mediolan itd.), co mogłoby zwiększyć ich skalę i stosowanie najlepszych praktyk.

Bruksela, dnia 12 grudnia 2018 r.

Luca JAHIER
Przewodniczący
Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego

⁽⁸⁾ Patrz: Ramy działania w sprawie równości płci w ramach komitetu dialogu społecznego sektora audiowizualnego.

⁽⁹⁾ J. Vlegels, W. Ysebaert, *Sociologos* 39, s. 210–241.