



Mechanizm rynkowy a polityka strukturalna Unii Europejskiej. *Casus* wsparcia rozwoju gospodarki kreatywnej

Marian Noga 

Wyższa Szkoła Bankowa we Wrocławiu

e-mail: marian.noga@wsb.wroclaw.pl

Beniamin Noga 

Wyższa Szkoła Bankowa we Wrocławiu

e-mail: beniaminnoga@gmail.com

Streszczenie

Polityka ekonomiczna państwa w praktyce może być realizowana za pomocą polityki strukturalnej, tak jak ma to miejsce w Unii Europejskiej. Państwo, realizując politykę strukturalną, ingeruje w procesy gospodarcze, które w sposób obiektywny regulowane są przez mechanizm rynkowy, co prowadzi do zastępowania mechanizmu rynkowego przez mechanizm polityki ekonomicznej państwa, z całym arsenałem instrumentów, narzędzi, polityk sektorowych i makroekonomicznych. Ingerencja państwa w procesy gospodarcze dokonuje się dlatego, że albo mechanizm rynkowy nie jest w stanie usunąć swoich niedostatków w taki sposób, który akceptuje społeczeństwo, albo dla dobra tego społeczeństwa, które demokratycznie wyraziło taką wolę, państwo wspiera rozwój określonych sektorów gospodarki, za pomocą określonych prawem narzędzi, np. poprzez politykę strukturalną. Unia Europejska, poczynając od perspektywy budżetowej 2014–2020, zaczęła realizować program „Kreatywna Europa”.

Celem artykułu jest wieloaspektowa ocena skutków polityki strukturalnej Unii Europejskiej w zakresie wsparcia rozwoju unijnej gospodarki kreatywnej, ze szczególnych uwzględnieniem wsparcia rozwoju gospodarki kreatywnej w Polsce.

Słowa kluczowe: mechanizm rynkowy, polityka strukturalna, gospodarka kreatywna

JEL: O43

1. Wprowadzenie

W 1998 roku w Wielkiej Brytanii, w Ministerstwie Kultury utworzono Departament Kultury, Mediów i Sportu (DCMS), który opracował swój pierwszy dokument *Creative Industries Mapping Document*, określając w nim Mapę Przemysłów Kreatywnych i klasyfikacje przedsiębiorstw, które w nowy sposób przedstawiły ujęcie sztuki i dziedzictwa kulturowego. Te przemysły kreatywne to (Towse, 2011, s. 44–45):

- reklama;
- architektura;
- rynek sztuki i antyków;
- gry wideo i gry komputerowe;
- rzemiosło;
- design;
- moda;
- film;
- muzyka;
- sztuki performatywne;
- książka;
- oprogramowanie;
- telewizja;
- radio.

To nowe ujęcie przemysłów kreatywnych spowodowało rozpoczęcie analizy formowania się i rozwoju gospodarki kreatywnej na świecie.

W dużym uproszczeniu gospodarka kreatywna obejmuje przemysły sektora kultury i przemysły sektorów kreatywnych. Na podstawie danych zawartych w tabeli 1 gospodarkę kreatywną można zapisać formalnie w następujący sposób:

Gospodarka kreatywna = sektor kultury + sektor kreatywny.

Tabela 1. Sektor kultury i sektor kreatywny

Sektor	Branże	Subbranże	Charakterystyka	Wyszczególnienie
Sztuka	Sztuka wizualna	Rzemiosło, malarstwo, fotografia	Dobra kultury „do konsumpcji na miejscu”, nieprzemysłowe: targi sztuki, wystawy, koncerty	Sektor kultury (<i>The Cultural Sector</i>)
	<i>Performing Arts</i>	Teatr, taniec, opera, cyrk		
	Dziedzictwo kultury	Muzea, biblioteki, zabytki		
Media	Film i wideo	Kina	Dobra kultury do masowego rozpowszechniania, opartego na prawach autorskich	
	Telewizja i radio			
	Gry wideo			
	Muzyka	Rynek płyt		
	Książki i płyty			
Design	Moda, grafika, produkt, wnętrza		Skala działań przemysłowa lub pojedyncze egzemplarze, rozpowszechnianie produktów oparte na prawach autorskich i znakach towarowych, wykorzystywanie kreatywności ludzi wywodzących się z sektorów sztuki i mediów jako czynnika rozwoju	Sektor kreatywny (<i>The Creative Sector</i>)
Architektura				
Reklama				

Źródło: *The Economy of Culture in Europe*, 2006, s. 3.

Brytyjski *Creative Industries Mapping Document* stał się przedmiotem wielu analiz w różnych państwach świata. W 2006 roku w Brukseli ukazał się raport *The Economy of Culture in Europe*, opracowany przez zespół KEA (Kern European Affairs), kierowany przez Ph. Kerna. Było to pierwsze systematyczne i kompletne studium porównawcze przemysłów kreatywnych, zawierające dane dla poszczególnych krajów oraz interesującą część metodologiczną.

Konferencja Narodów Zjednoczonych ds. Handlu i Rozwoju (UNCTAD) w 2008 roku opublikowała obszerny raport *Creative Economy. Report 2008*, zawierający dane dla całego świata. Zaproponowała w nim własną definicję, zgodnie z którą przemysły kreatywne:

- są cyklami tworzenia, produkcji i dystrybucji dóbr i usług, które wykorzystują kreatywność i kapitał intelektualny jako podstawowy wkład;
- tworzą zestaw działań opartych na wiedzy skoncentrowanej wokół sztuki, ale nieograniczających się do niej, potencjalnie generujących dochody z handlu i praw własności intelektualnej;
- obejmują policzalne produkty oraz trudną do policzenia pracę umysłową i usługi artystyczne, mające kreatywną treść, wartość ekonomiczną i cele rynkowe;
- są połączeniem rzemiosła, usług i przemysłów;
- stanowią nowy, dynamiczny sektor w handlu międzynarodowym.

Wszystkie wymienione wyżej zagadnienia wymagają komentarza. Po pierwsze, zwrócić trzeba uwagę na to, że pojawiają się tutaj następujące kategorie:

- sektor kultury i przemysły kultury;
- sektor kreatywny i przemysły kreatywne;
- gospodarka kreatywna (*The Creative Economy*);
- klasa kreatywna;
- ekonomia kultury;
- ekonomia kultury.

Po drugie, kategorie te definiowane są w bardzo różnorodny sposób. Jednakże w zdecydowanej większości nie są to definicje formułowane przez ekonomistów, tylko przez socjologów, psychologów, geografów bądź geografów ekonomicznych.

Po trzecie, nie chodzi tutaj o zastosowania imperializmu ekonomicznego wobec nowego światowego zjawiska funkcjonowania gospodarki kreatywnej. Jednak dyskurs naukowy dotyczący gospodarki kreatywnej nie może być pozbawiony analizy teoretycznej prowadzonej przez nauki ekonomiczne, które wymagają, aby badania nad gospodarką kreatywną odpowiedziały na dwa pytania o charakterze badawczym, poszukującym rozwiązania problemu naukowego:

- Czy badania nad gospodarką kreatywną lepiej opisują rzeczywistość gospodarczą niż dotychczasowy „zestaw” badań proponowany przez paradygmat ekonomii głównego nurtu?

- Czy wyniki badań dotyczących funkcjonowania gospodarki kreatywnej pozwalają na wyciąganie predykcyjnych wniosków i budowanie prognostycznych modeli ekonomicznych, trafnie przewidujących przyszłe zdarzenia gospodarcze?

W pewnym sensie odpowiedzi na tak postawione pytania daje Parlament Europejski, który 19 listopada 2013 roku przegłosował ramy finansowe UE na lata 2014–2020, pisząc tak: „Budżet ten ma zrealizować 12 najważniejszych kwestii. Wśród nich jest kwestia 3. »Europejska kultura, kino, telewizja, muzyka, literatura, teatr, dziedzictwo kulturowe i inne powiązane dziedziny«, w ramach której jest program »Kreatywna Europa«. Program ten, którego budżet na najbliższe siedem lat wynosi 1,5 mld euro (w ujęciu realnym o 9% więcej niż obecnie), pobudzi rozwój sektora kultury i sektora kreatywnego, które są ważne z punktu widzenia zatrudnienia i wzrostu gospodarczego” (www.senat.gov.pl/download/gfx/senat/pldefanltopisy/296/5/120pdf).

Oczywiście w nowej perspektywie budżetowej 2021–2027 program „Kreatywna Europa” jest kontynuowany, co będziemy analizować i oceniać w niniejszym artykule. Należy tutaj postawić inne pytanie – „Czy polityka ewidentnego wsparcia rozwoju gospodarki kreatywnej państw Unii Europejskiej stanowi realizację polityki spójności Unii Europejskiej?”. Odpowiedź na nie to główny cel niniejszego artykułu.

Realizacja celu wymaga:

- analizy istoty polityki spójności Unii Europejskiej, jej związków z unijną polityką strukturalną oraz związków tych polityk z mechanizmem rynkowym;
- analizy rozwoju gospodarki kreatywnej w Unii Europejskiej i w Polsce;
- oceny efektywności polityki wsparcia rozwoju gospodarki kreatywnej w Unii Europejskiej.

2. Polityka strukturalna Unii Europejskiej a mechanizm rynkowy

W słowniku Narodowego Planu Rozwoju napisano, że: „Cele polityki strukturalnej UE (*EU structural policy objectives*) [...] to [...] cele służące osiągnięciu spójności społeczno-gospodarczej Unii Europejskiej [...] definicja celów polityki strukturalnej ulega zmianom w kolejnych okresach budżetowych [...]” (www.npr.gov.pl).

W Unii Europejskiej politykę strukturalną traktuje się więc jako nierozzerwalnie związaną z polityką spójności (*Cohesion Policy*), którą określa się następująco: „Polityka spójności Unii Europejskiej (*Cohesion Policy*) [...] dąży [...] do podwyższenia poziomu spójności gospodarczej, społecznej i terytorialnej (przestrzennej). Wszystkie trzy rodzaje spójności zostały zapisane w konstytucji europejskiej. Każda z tych spójności jest analizowana w układzie państw oraz regionów [...] Spójność gospodarcza jest mierzona za pomocą produktu krajowego brutto na mieszkańca, uwzględniając parytet siły nabywczej. [...] Spójność społeczna jest mierzona za pomocą wskaźnika

stopy bezrobocia, ale coraz częściej jako miernik uwzględnia się stopę partycypacji (miernik określający, jaka część ludności w wieku produkcyjnym znajduje zatrudnienie). Wzrost spójności społecznej polega na zmniejszaniu różnicowań w wykorzystaniu kapitału ludzkiego pomiędzy poszczególnymi obszarami. Spójność terytorialna (przestrzenna) jest mierzona czasem przejazdu do danego obszaru komunikacją lotniczą, drogową i kolejową. Używa się także wskaźnika liczby konsumentów osiągniętych w danych czasie. Wzrost spójności terytorialnej (przestrzennej) polega na eliminowaniu barier dostępności do regionów peryferyjnych poprzez ich lepsze powiązanie z obszarami centralnymi Wspólnoty. Jest to polityka ustanowiona Traktatem o Wspólnocie Europejskiej (art. 158)” (www.npr.gov.pl).

W perspektywie budżetowej na lata 2021–2027 zmieniono paradygmat kształtowania i realizacji polityki strukturalnej. Komisja Europejska wskazała na pięć celów:

- Europa bardziej inteligentna, dzięki innowacjom, cyfryzacji, transformacji gospodarczej oraz wsparciu dla małych i średnich przedsiębiorstw;
- Europa bardziej przyjazna dla środowiska, bezemisyjna, wdrażająca porozumienie paryskie i inwestująca w transformację sektora energetycznego, w odnawialne źródła energii oraz w walkę ze zmianą klimatu;
- Europa lepiej połączona, z siecią transportu strategicznego i siecią cyfrową;
- Europa o silniejszym wymiarze społecznym, realizująca cele europejskiego filaru praw socjalnych i inwestująca w wysokiej jakości zatrudnienie, edukację, umiejętności, integrację społeczną i równy dostęp do opieki zdrowotnej;
- Europa bliżej obywateli, dzięki wspieraniu lokalnych strategii rozwoju i zrównoważonego rozwoju obszarów miejskich w całej UE.

Przyporządkowanie zasobów określonym celom polityki będzie się odbywać na szczeblu krajowym (obecnie – na szczeblu regionalnym).

W tym miejscu należy zwrócić uwagę na kilka problemów funkcjonowania Unii Europejskiej.

Po pierwsze, w Unii Europejskiej zamiennie stosuje się pojęcia *polityka spójności* i *polityka regionalna*; polityka spójności jako nadrzędny cel stawia sobie bowiem konwergencję wszystkich regionów, krajów należących do Unii, pod względem wielkości PKB przypadających na jednego mieszkańca. Aby to osiągnąć, Unia Europejska od 1999 roku wprowadziła następujące fundusze strukturalne:

- Europejski Fundusz Rozwoju Regionalnego;
- Europejski Fundusz Społeczny;
- Europejski Fundusz Orientacji i Gwarancji Rolnej;
- Finansowy Instrument Orientacji Rybołówstwa.

Po drugie, wyżej wymienione fundusze nie tylko mają przyspieszać wzrost PKB *per capita*, ale również pomagać w restrukturyzacji i modernizacji gospodarki narodowej państw-członków Unii Europejskiej, drogą interwencji w kluczowych sektorach

i regionach. Oznacza to na przykład stymulowanie rozwoju gospodarki kreatywnej, które – naszym zdaniem – wywoła efekt synergii, środki alokowane w gospodarce kreatywnej dają bowiem szybszy przyrost PKB *per capita* niż ulokowanie ich w innych sektorach gospodarki narodowej. Sądzimy, że najlepiej ten problem wyjaśnia zastosowanie koncepcji reszty Roberta Solowa.

3. Koncepcja reszty Roberta Solowa w gospodarce kreatywnej na tle gospodarki narodowej w Unii Europejskiej

Robert Solow, laureat Nagrody Nobla w dziedzinie ekonomii, do badania tempa wzrostu gospodarczego używa makroekonomicznej funkcji produkcji (Blanchard, 2011, s. 397):

$$Q = F(L, K, T),$$

gdzie:

Q – wielkość produkcji mierzona na przykład PKB,

L – nakłady pracy,

K – nakłady kapitału,

T – stan technologii, nieucieleśniony postęp techniczny.

Determinanty wzrostu PKB to L , K i T . Jednak w dotychczasowych modelach wzrostu bez problemu określono, jak na PKB wpływają nakłady pracy i nakłady kapitału, natomiast nie obliczano wpływu czynnika T , który *de facto* mieści w sobie zarówno kreatywność, jak i innowacyjność, co nazywa się nieucieleśnionym postępowem technicznym.

Właśnie ta część wzrostu PKB, która jest spowodowana innymi czynnikami niż zmiana nakładów kapitału, nazywa się resztą Solowa (RS).

Często RS nazywana jest w literaturze *Total Factor Productivity (TFP)*, czyli całkowity wzrost czynników produkcji. Może to być mylące, „reszta” Solowa mierzy bowiem tylko wpływ kreatywności i innowacyjności na wzrost PKB, a nie mierzy wpływu pracy i kapitału.

$$RS = Gy - [aGn + (1 - a)Gk],$$

gdzie:

Gy – przyrost produkcji mierzony przyrostem PKB,

a – relacja wypłaconych płac do minimalnej wartości produkcji,

Gn – przyrost nakładów pracy/nakłady pracy, czyli tempo wzrostu nakładów pracy,

Gk – przyrost nakładów kapitału/nakłady kapitału, czyli tempo wzrostu nakładów kapitału.

Solow wprowadza jeszcze jedną zmienną, a mianowicie tempo wzrostu postępu technicznego, obejmujące postęp techniczny ucieleśniony i nieucieleśniony. Ma ono postać:

$$gA = RS/a,$$

gdzie:

gA – tempo postępu technicznego (całego),

RS – reszta Solowa,

a – wypłacone płace nominalne/nominalna wartość produkcji.

Wyniki otrzymane po obliczeniu proponowanych przez metodę reszty Solowa wartości dla Polski w latach 2010 i 2016 zaprezentowano w tabeli 2.

Tabela 2. Reszta Solowa i tempo wzrostu postępu technicznego w latach 2010 i 2016

Lp.	Wyszczególnienie	2010		2016	
		Gospodarka narodowa	Gospodarka kreatywna	Gospodarka narodowa	Gospodarka kreatywna
1	Reszta Solowa (RS)	2,18	2,40	0,24	5,87
2	Tempo wzrostu postępu technicznego (gA)	5,19	9,23	0,33	21,74

Źródło: obliczenia własne na podstawie *Rocznik Statystyczny GUS*, 2017, s. 267–277, 679–729.

Jakie stąd można wyciągnąć wnioski? W literaturze przedmiotu resztę Solowa utożsamia się z *Total Factor Productivity (TFP)*, chociaż jest to mylące, ponieważ *TFP* to produktywność czynników produkcji poza pracą i kapitałem, a więc tylko kreatywność i innowacyjność.

Reszta Solowa w gospodarce kreatywnej jest wyższa od reszty Solowa w całej gospodarce narodowej w latach 2010 i 2016. To może nie być zrozumiałe dla niespecjalistów. W związku z tym posłużymy się tutaj miarą postępu technicznego całego, czyli ucieleśnionego i nieucieleśnionego gA , którą proponuje Robert Solow. Z tego porównania można obliczyć:

Rok 2010:

gA dla gospodarki narodowej = 5,19,

gA dla gospodarki kreatywnej = 9,23,

$9,23 : 5,19 = 1,78$,

co oznacza tempo postępu technicznego w gospodarce kreatywnej wyższe o 78% w porównaniu z gospodarką narodową.

Rok 2016:

gA dla gospodarki narodowej = 0,33,

gA dla gospodarki kreatywnej = 21,74,

$21,74 : 0,33 = 65,88$,

co oznacza 66-krotnie wyższe tempo wzrostu postępu technicznego w gospodarce kreatywnej w porównaniu z gospodarką narodową.

Wniosek z tych badań jest następujący: jeżeli gospodarka kreatywna jest bytem strukturalnym i elementem gospodarki narodowej powiązany różnymi sprzężeniami z pozostałymi elementami tej gospodarki, to przesunięcie czynników produkcji (materialnych i niematerialnych) z innych działów gospodarki narodowej do gospodarki kreatywnej przyspieszy wzrost gospodarczy i zapewni warunki do szybszego wzrostu dobrobytu społecznego w Polsce.

Poniżej dokonano bardzo precyzyjnych obliczeń dla lat 2004–2019 (2017–2019 prognozy), aby stwierdzić, jaki jest udział działalności opartej na prawach autorskich, bo tak można określić udział *TFP* w potencjalnym PKB 27 krajów Unii Europejskiej. Firma Ernst & Young w 2012 roku dla całej Unii szacowała ten udział na poziomie 38,6%. Obliczenia z 2012 roku na poziomie 38,6% można przyjąć jako punkt odniesienia (benchmark) do dalszej analizy.

W pierwszej kolejności spróbujmy przedstawić przedziały wpływu *TFP* na potencjalny PKB w poszczególnych okresach:

- średnia dla okresu 2004–2007 – przedział {od –11,11 do 70,37};
- średnia dla okresu 2008–2012 – przedział {od –100,00 do 1000};
- średnia dla okresu 2013–2014 – przedział {od –200 do 75,00};
- 2015 rok {od –50,00 do 160,00};
- 2016 rok {od –66,67 do 188,24};
- 2017 rok (prognoza) {od –50,00 do 106,25};
- 2018 rok (prognoza) {od –0,00 do 91,89};
- 2019 rok (prognoza) {od –0,00 do 87,18}.

Tabela 3. Procentowy udział *TFP* traktowanego jako innowacyjność i kreatywność w tworzeniu potencjalnego PKB w Unii Europejskiej

Lp.	Kraje	Średnia 2004–2007	Średnia 2008–2012	Średnia 2013–2014	2015	2016	Prognoza		
							2017	2018	2019
1	Austria	52,38	50,00	33,33	36,36	23,53	27,53	28,57	35,00
2	Belgia	42,1	30,77	37,50	25,00	21,43	26,67	26,67	26,67
3	Bułgaria	37,10	44,44	56,25	56,67	66,67	65,63	66,67	66,67
4	Chorwacja	13,30	–100,00	–200,00	160,00	75,00	81,82	64,29	47,37
5	Cypr	0,00	–17,65	–14,29	–21,43	–50,00	0,00	14,29	11,76
6	Czechy	66,67	64,71	58,85	42,86	44,44	45,16	48,28	53,57
7	Dania	35,71	125,71	75,00	41,67	28,57	31,25	29,41	35,29
8	Estonia	42,02	50,00	25,00	47,06	32,00	32,26	37,93	44,44
9	Finlandia	52,00	0,00	0,00	0,00	25,00	26,67	31,25	37,5
10	Francja	41,18	27,27	33,33	33,33	30,00	25,00	33,33	30,77
11	Niemcy	69,23	77,78	50,00	47,06	42,10	47,37	47,37	47,37

Lp.	Kraje	Średnia 2004–2007	Średnia 2008–2012	Średnia 2013–2014	2015	2016	Prognoza		
							2017	2018	2019
12	Węgry	62,07	100,00	0,00	13,64	23,81	34,62	37,94	42,38
13	Irlandia	21,43	1000,00	74,07	16,46	38,00	35,29	34,69	34,04
14	Włochy	-11,11	-50,00	-50,00	-50,00	-66,67	-50,00	0,00	0,00
15	Łotwa	49,37	35,00	209,09	147,62	188,24	106,25	91,89	87,18
16	Litwa	57,38	82,35	45,00	13,64	10,53	29,17	39,29	44,83
17	Luksemburg	24,39	-4,17	0,00	-4,0	-3,57	0,00	6,67	9,38
18	Malta	24,00	36,00	47,50	25,76	22,73	25,00	26,92	29,79
19	Holandia	41,18	22,22	40,00	25,00	18,75	22,22	21,05	26,32
20	Polska	61,11	40,00	30,00	29,03	37,93	41,94	45,45	47,06
21	Portugalia	55,56	166,67	42,86	100,00	57,14	38,46	42,86	46,67
22	Rumunia	68,97	48,00	105,26	87,50	83,33	83,78	75,00	75,00
23	Słowacja	70,37	64,86	85,71	58,62	69,23	67,86	60,61	65,63
24	Słowenia	50,00	50,00	200,00	100,00	108,33	80,00	70,83	66,67
25	Hiszpania	5,56	44,44	20,00	100,00	57,14	55,56	60,00	50,00
26	Szwecja	50,00	20,00	36,84	30,77	28,57	23,33	29,63	32,00
27	Wielka Brytania	52,17	10,00	8,33	13,33	14,29	20,00	21,43	28,57

Źródło: obliczenia własne na podstawie *Country Report 2017*.

To zestawienie pokazuje, że dopiero w latach 2018 i 2019 nastąpiła stabilizacja wpływu innowacji i kreatywności na potencjalny (a także realny) PKB i był to bardzo zbliżony poziom do tego, jaki firma Ernst & Young określiła dla 2012 roku. Ciekawe jest również zastawienie liderów dla poszczególnych okresów, ukazujące siłę wpływu innowacyjności i kreatywności na potencjalny i realny PKB. Pokazuje ono, że zdecydowanym liderem w zakresie wpływu innowacyjności i kreatywności na PKB jest Łotwa, a niewiele jej ustępują Rumunia, Chorwacja, Słowacja, Portugalia, Słowenia, Dania i Niemcy.

W prognozach na lata 2018 i 2019 do liderów wpływu kreatywności na wzrost PKB dołączyła Bułgaria.

Ciekawe są poziomy i miejsca Polski w tym rankingu. W poszczególnych okresach były one następujące:

- okres 2004–2007: 61,11 co dało 5. miejsce w Unii Europejskiej;
- okres 2008–2012: 40,00; 12. miejsce;
- okres 2013–2014: 30,00; 17. miejsce;
- 2015 rok: 29,03; 16. miejsce;
- 2016 rok: 37,93; 8. miejsce;
- 2017 rok: (prognoza): 41,94; 8. miejsce;
- 2018 rok (prognoza): 45,94; 8. miejsce;
- 2019 rok (prognoza): 47,06; 9. miejsce.

Polska była w czołówce liderów tylko w okresie 2004–2007, a więc po wstąpieniu do Unii Europejskiej. Od 2016 roku wyraźnie mieści się w pierwszej dziesiątce państw o największym wpływie kreatywności na wzrost PKB.

W związku z przeprowadzonym powyżej badaniem wpływu kreatywności i innowacyjności na potencjalny PKB na jednego mieszkańca w krajach Unii Europejskiej ukształtowała się czołówka państw z tego zakresu. Są to kraje doganiające kraje wysoko rozwinięte w Unii Europejskiej. Spróbujemy teraz obliczyć udział procentowy PKB *per capita* tych krajów w PKB *per capita* Niemiec jako kraju wysoko rozwiniętego, w dolarach USA. Nasze obliczenia opieramy na danych Międzynarodowego Funduszu Walutowego:

Tabela 4. Udział procentowy PKB *per capita* wybranych krajów w PKB *per capita* Niemiec

	Rok 2000	Rok 2010	Rok 2017
Rumunia	6,95	19,25	24,15
Chorwacja	20,70	31,76	29,44
Słowacja	15,97	39,01	39,65
Polska	18,64	29,55	31,03

Źródło: International Monetary Fund, b.r.

Nasze obliczenia wskazują na dwa fakty:

- kraje znajdujące się na ścieżce *catching up* szybciej będą doganiać kraje wysoko rozwinięte, gdy będą rozwijać gospodarkę kreatywną; obliczeń dokonaliśmy na nominalnym, czyli zrealizowanym PKB, a nie na potencjalnym PKB;
- chcielibyśmy zwrócić uwagę na Słowację, która jest liderem procesu *catching up* nie tylko z powodu właściwego rozwijania gospodarki kreatywnej, ale również z powodu wejścia do strefy euro; Słowacja w 2000 roku wykazywała udział procentowy PKB *per capita* w PKB *per capita* Niemiec na poziomie 15,97%, a w 2017 roku już 39,65%, co oznacza ponad dwukrotnie wyższy wzrost tego udziału.

4. Unijny program wsparcia gospodarki kreatywnej

W perspektywie budżetowej Unii Europejskiej na lata 2014–2020 zawarto program „Kreatywna Europa”, na który przeznaczono 1,5 mld euro. Nowa perspektywa budżetu Unii Europejskiej na lata 2021–2027 przewidziała na kontynuację tego programu 1,85 mld euro, co oznacza wzrost środków na wsparcie rozwoju gospodarki kreatywnej. Powyżej spróbowaliśmy w sposób obiektywny udowodnić, że lokowanie środków w gospodarce kreatywnej w ujęciu Ph. Kerna, tj.:

Gospodarka kreatywna = sektor kultury + sektor kreatywny,

umożliwi szybszy wzrost PKB *per capita*, szczególnie w krajach o niższych poziomach tego wskaźnika w stosunku do średniej unijnej. Środki unijne na program „Kreatywna Europa” umieszczono w budżecie unijnym w podrozdziale A „Konkurencyjność na rzecz wzrostu gospodarczego”, w dziale 1 „Inteligentny wzrost gospodarczy sprzyjający włączeniu społecznemu”. Obecnie w Unii Europejskiej kończą się prace nad budżetem na lata 2021–2027 i wydatki na podrozdział 1A przedstawiają się następująco w porównaniu do poprzednich budżetów (Komisja Europejska, 2018 i obliczenia własne):

- wydatki na podrozdział 1A, w mld euro:
 - 2007–2013 – 91,5 mld euro;
 - 2014–2020 – 125,6 mld euro;
 - 2021–2027 – 142,16 mld euro;
- tempo wzrostu wydatków podrozdziału 1A w stosunku do budżetów poprzednich:
 - 2014–2020 – 37,15%;
 - 2021–2027 – 13,16%;
- udział wydatków podrozdziału 1A w wydatkach ogółem całego budżetu Unii Europejskiej:
 - 2007–2013 – 9,2%;
 - 2014–2020 – 13,2%
 - 2020–2027 – 11,1%.

Przedstawione powyżej dane pokazują wprawdzie spadek udziału wydatków na podrozdział 1A w budżecie ogółem – z 13,2% w perspektywie 2014–2020 do poziomu 11,1% w nowej perspektywie 2021–2027. Nie oznacza jednak, że gospodarka kreatywna traci znaczenie w realizacji polityki strukturalnej Unii Europejskiej.

5. Konkluzje

Przeprowadzona analiza unijnego wsparcia rozwoju gospodarki kreatywnej pokazuje, że program Unii Europejskiej w zakresie kształtowania i realizacji polityki spójności całej Wspólnoty jest potrzebny i powinien być kontynuowany. Cel artykułu został w pełni zrealizowany, gdyż pokazano, że wsparcie rozwoju gospodarki kreatywnej jednoznacznie przyczynia się do realizacji unijnej polityki strukturalnej, stanowiącej podstawę polityki spójności tego ugrupowania.

Badania zaprezentowane w tym artykule pozwalają na sformułowanie następujących konkluzji:

- Unia Europejska w praktyce stosuje politykę strukturalną, *nolens volens* w opozycji do mechanizmu rynkowego, aby ukształtować ład społeczno-gospodarczy. Mechanizm rynkowy nie jest w stanie sam usunąć wszystkich niedostatków

- rynku. Potrzebna jest tutaj ingerencja państwa. Realizowane w praktyce modele gospodarki rynkowej – anglosaski, nadreński, skandynawski, japoński, mieszany – są niczym innym jak kombinacją mechanizmu rynkowego i interwencji państwa w procesy gospodarcze, w różnej skali i za pomocą najróżniejszych instrumentów, narzędzi, polityk itp. (Woś, 2001; Noga, 2018).
- Wprowadzenie do unijnej koncepcji polityki spójności, w praktyce realizowanej przez politykę strukturalną, wsparcia rozwoju gospodarki kreatywnej, jest logiczną konsekwencją realizacji celu nadrzędnego Unii, a mianowicie szybkiej konwergencji wszystkich państw członkowskich w zakresie poziomu PKB *per capita*. Ten problem nie zawsze jest właściwie rozumiany przez teoretyków ekonomii, na przykład dyskusje o poszerzeniu strefy wspólnej waluty euro koncentrują się na koncepcji optymalnego obszaru walutowego R. Mundella, zrealizowaniu wskaźników konwergencji nominalnej, historii walki z inflacją, a nie biorą pod uwagę poziomu życia mieszkańców państw przystępujących do strefy euro.
 - Wsparcie rozwoju gospodarki kreatywnej wywołuje wiele skutków ekonomicznych, politycznych, w aspekcie nie tylko makro-, ale i mikroekonomicznym, w kształtowaniu kapitału społecznego, intelektualnego, ludzkiego, strukturalnego (organizacyjnego).

Ponadto rozwój gospodarki kreatywnej sprzyja rozwojowi lokalnemu, tworzeniu miast kreatywnych – przykładami mogą tu być: Bilbao, Cork, Utrecht, Leuven bądź Umea.

Bibliografia

- Blanchard O., *Makroekonomia*, Wydawnictwo Wolters Kluwer, Warszawa 2011.
- Country Report 2017. European Semester. Key Economic and Financial Indicators, https://ec.europa.eu/info/publications/2017-european-semester-country-reports_pl (dostęp: 28.03.2019).
- International Monetary Fund, World Economic Outlook Databases, www.imf.org/external/pubs/ft/weo/2018/01/weodata/index.aspx (dostęp: 28.03.2019).
- Komisja Europejska, *Budżet UE: Wzmocnienie europejskiego sektora kultury i sektora kreatywnego*, 2018, http://europa.eu/rapid/press-release_IP-18-3950_pl.htm (dostęp: 12.03.2019).
- Noga M., *Mikroekonomiczne podstawy makroekonomii. Konceptualizacja gospodarki narodowej*, Wydawnictwo CeDeWu.pl, Warszawa 2018.
- Rocznik Statystyczny, Główny Urząd Statystyczny, Warszawa 2017.
- The Economy of Culture in Europe*, KEA European Affairs, Brussels 2006.
- Towse R., *Ekonomia kultury. Kompendium*, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2011.
- Woś J., *Rynek i państwo w modelach współczesnej gospodarki rynkowej*, „Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny” 2001, R. LXIII, z. 4, s. 173–191.
- www.npr.gov.pl (dostęp: 15.03.2019).
- www.senat.gov.pl/download/gfx/senat/pldefanltopisy/296/5/120pdf (dostęp: 1.02.2018).

Market mechanism versus the structural policy of the European Union. Casus support the development of creative economy

The economic policy of the state can in practice be implemented by means of structural policy, as it is in the European Union. By implementing structural policy, the state interferes in economic processes that are objectively regulated by the market mechanism, which is a substitution of the market mechanism by the state economic policy mechanism, with the entire arsenal of instruments, tools, sectoral and macroeconomic policies of the state. State interference in economic processes is carried out because either the market mechanism is unable to remove its shortcomings in a way that accepts society, or for the good of this society that has expressed such a willingness in a democratic way, the state supports the development of specific sectors of the economy, using tools defined by law, e.g. through structural policy. The European Union, starting from the budget perspective 2014–2020, began to implement the Creative Europe program. The purpose of this article is a multi-aspect assessment of the effects of the European Union structural policy in supporting the development of the creative economy in the EU, with special regard to support for the development of the creative economy in Poland

Keywords: market mechanism, structural policy, creative economy

JEL Classification: O43

