**Skutki zawetowania budżetu dla sektora kultury**

1. Sytuacja sektora kreatywnego spowodowana koronawirusem

Sektor kultury należy do najbardziej poszkodowanych przez pandemię koronawirusa. Z dnia na dzień zamknięte zostały kina, teatry, muzea i galerie w całej Europie. Odwołano, przełożono lub przeniesiono do sieci wydarzenia cykliczne, festiwale, koncerty. Tym samym sektor kultury utracił dochody ze sprzedaży biletów, powycofywali się sponsorzy. Wiele instytucji kultury zaczęło organizować wirtualne wystawy, koncerty online. Jednakże mają one charakter głównie promocyjny, aby nie stracić zainteresowania publiczności w czasie pandemii.

Nie można też zapominać, że praca artystów i twórców wspierana jest przez szerokie zaplecze techniczne (z danych Eurostatu wynika, że w 2018 r. jedna na cztery osoby pracujące w sektorze kultury to artyści/pisarze). Osoby te często pracują jako freelancerzy bądź za na czasowych kontraktach w celu realizacji konkretnego projektu. **W UE28 ok. 9 mln osób pracuje w sektorze kultury.** Wiele z nich obecnie walczy o przetrwanie. Bez wsparcia Unii Europejskiej branża kreatywna w Europie nie podniesie się z zapaści powstałej wskutek koronawirusa.

1. Instrumenty wsparcia kultury w UE

W kończącej się perspektywie finansowej jednym z instrumentów wsparcia jest ramowy program Komisji Europejskiej **Kreatywna Europa**, na który przeznaczono **1,46 mld euro**. Jego celem jest wsparcie kultury i sektora audiowizualnego. Został podzielony na trzy komponenty: KULTURA, MEDIA, Część Międzysektorowa (tutaj został stworzony Instrument Gwarancji Finansowych na rzecz sektorów kultury i kreatywnego, którego budżet wynosi 121 mln euro).

W ramach komponentu KULTURA można było ubiegać się m.in. o dofinansowanie międzynarodowych wydarzeń kulturalnych, tłumaczenia literatury europejskiej, tworzenie platform europejskich (celem jest wsparcie młodych artystów i twórców na arenie międzynarodowej) i sieci europejskich (celem jest rozwijanie współpracy kulturalnej poprzez wymianę doświadczeń, testowanie innowacji w kulturze etc.). W ramach komponentu MEDIA można było otrzymać wsparcie na: edukację filmową, festiwale filmowe, rozwój sieci kin, telewizyjne produkcje filmowe, koprodukcje telewizyjne, szkolenia dla profesjonalistów z branży audiowizualnej. Warto przy tym podkreślić, że w 2018 roku aż 2216 uczestników ze 106 krajów wzięło udział w szkoleniach dofinansowanych z programu Kreatywna Europa. Spośród wszystkich kursantów 1755 (79%) pochodziło z 39 krajów uczestniczących w komponencie MEDIA. Największym zainteresowaniem szkolenia cieszyły się wśród specjalistów z Polski, z których to aż 217 skorzystało z możliwości profesjonalnego rozwoju. Warto przy tym podkreślić, że KE chcąc zniwelować negatywne skutki COVID19 w sektorze kreatywnych, zaaprobowała przedłużenie terminów składania wniosków na realizację projektów, przeniesienie realizowanych projektów do internetu (w miarę możliwości) lub na późniejsze terminy.

W planowanej siedmiolatce budżet programu Kreatywna Europa ma wynieść **2,45 mld euro**. W latach 2021–2027 komponenty pozostaną te same, podobnie jak cele programu Kreatywna Europa, którego najważniejszym zadaniem jest zwiększenie współpracy artystycznej i kulturalnej (w tym mobilność artystów i specjalistów) w Unii, propagowanie współpracy, konkurencyjności i innowacyjnego potencjału europejskiej branży audiowizualnej. Chodzi też o promowanie europejskich utworów zarówno w krajach członkowskich i na świecie, ochronę dziedzictwa kulturowego w Europie.

Wsparcie kultury w Unii Europejskiej odbywa się nie tylko za pośrednictwem programu Kreatywna Europa, ale też Erasmus+, czy w ramach polityki spójności (infrastruktura, renowacje zabytków), Wspólnej Polityki Rolnej. Dzięki tym instrumentom tworzone są miejsca pracy, następuje promocja różnorodności kulturowej Europy, wzmocnienie tożsamości europejskiej, jest większa dostępność do kultury, tworzone nowe partnerstwa transnarodowe w obszarze kultury. W czasach postprawdy niezwykle istotne jest podnoszenie kompetencji w zakresie korzystania z mediów. Natomiast uczestnictwo w kulturze podnosi kompetencje w obszarze myślenia krytycznego, a tym samym „zwiększa odporność” użytkowników mediów na fake newsy. Dzięki wsparciu z UE instytucje kultury otworzyły się na nowe aktywności, stały się jednym z organizatorów edukacji kulturalnej dla wszystkich grup wiekowych od dzieci po seniorów.

W nowej perspektywie finansowej w ramach programu Kreatywna Europa zaplanowano wdrażanie celów Strategii na rzecz równouprawnienia płci na lata 2020–2025 poprzez programy mentorskie dla kobiet pracujących w sektorze kultury, szkolenia dla reżyserek, producentek filmowych i telewizyjnych etc.

1. Skutki weta

Zawetowanie budżetu oznacza: w krótkiej perspektywie zawieszenie transnarodowych projektów (co może nie być tak odczuwalne z powodu pandemii), organizacja międzynarodowych wydarzeń cyklicznych nie będzie możliwa (pkt 2), brak dotacji na renowację i ochronę lokalnych zabytków (bez tych środków samorządy nie będą w stanie odnawiać zabytkowych budowli), wstrzymanie mobilności artystów, upadek firm z sektora MSP obsługujących branżę kreatywną.

W długiej perspektywie zapaść sektora kreatywnego, „kruszenie się” fundamentów Europy, brak współpracy pomiędzy instytucjami kultury, mniejsze uczestnictwo w kulturze to zastopowanie rozwoju społeczeństwa obywatelskiego. Zaprzepaszczony zostanie dotychczasowy dorobek w obszarze ochrony dziedzictwa kulturowego Europy.