

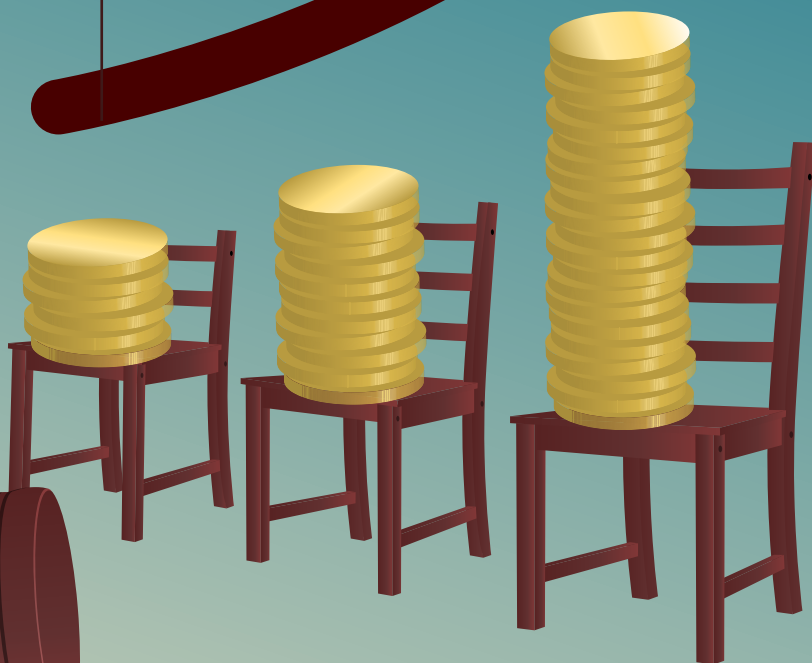
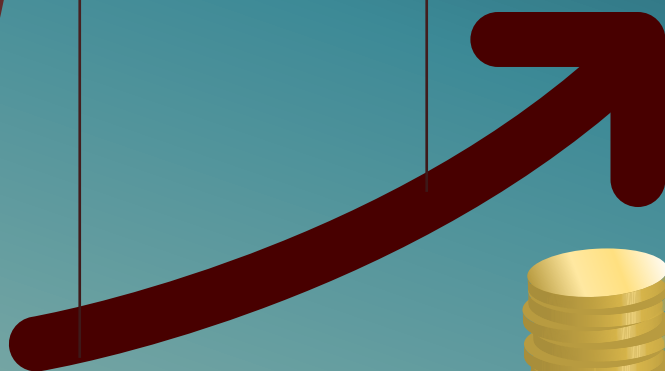


Polski  
Instytut  
Ekonomiczny

GRUDZIEŃ 2022

WARSZAWA

ISBN 978-83-67575-03-4



# Wpływ kultury na rozwój społeczno-gospodarczy w Polsce

Cytowanie: Kutwa, K. (2022), *Wpływ kultury na rozwój społeczno-gospodarczy w Polsce*,  
Polski Instytut Ekonomiczny, Warszawa.

Warszawa, grudzień 2022 r.

Autor: Krzysztof Kutwa

Współpraca: Piotr Onacki

Redakcja merytoryczna: Andrzej Kubisiak

Redakcja: Jakub Nowak, Małgorzata Wieteska

Projekt graficzny: Anna Olczak

Skład i łamanie: Tomasz Gałązka

Współpraca graficzna: Sebastian Grzybowski

Polski Instytut Ekonomiczny

Al. Jerozolimskie 87

02-001 Warszawa

© Copyright by Polski Instytut Ekonomiczny




ISBN 978-83-67575-03-4

# Spis treści

Kluczowe liczby . . . . .	4
Kluczowe wnioski. . . . .	5
Kontekst i problem badawczy – czyli o potencjale tkwiącym w kreatywności i jego wpływie na rozwój społeczno-gospodarczy . . . . .	6
(Przed)pandemiczny wpływ cyfryzacji. . . . .	10
SKK stanowią dużą część krajobrazu biznesowego. . . . .	15
Kultura tworzy miejsca pracy w innych sektorach . . . . .	19
Konsumenci kultury – wciąż niewiele o nich wiemy. . . . .	26
Podsumowanie i dyskusja . . . . .	29
Bibliografia . . . . .	31
Aneks . . . . .	35
Spis infografik, schematów, tabel i wykresów. . .	41

# Kluczowe liczby

## Wpływ sektorów kultury i kreatywnego na rozwój społeczno-gospodarczy w Polsce

Wartość dodana	Miejsca pracy	Wynagrodzenia
 <b>59,0</b> mld PLN	 <b>459</b> tys.	 <b>14,7</b> mld PLN
tyle łącznie wartości dodanej wygenerowały SKK w 2019 r.	tyle łącznie miejsc pracy utrzymały SKK w 2019 r.	tyle łącznie wynagrodzeń wypłaciły SKK w 2019 r.

## 40 proc.

miejsc pracy w UE związanych z kulturą i twórczością można znaleźć poza sektorem kultury i kreatywnym w niemal wszystkich gałęziach gospodarki

## o 10 proc.,

czyli ponad 1 mld EUR, w wyniku pandemii spadły w 2020 r. dochody twórców

## o 30 proc.

*per capita* w wyniku pandemii w 2020 r. zmalały wydatki na usługi kulturalne

# Kluczowe wnioski

- **Sektory kultury i kreatywny (SKK) wywierają pozytywny wpływ na rozwój gospodarczy Polski** – w 2019 r. wygenerowały łącznie 59,0 mld PLN wartości dodanej (taka kwota pokryłaby połowę kosztów zdrowotnych zmian klimatu w latach 2021-2030), utrzymały blisko 459 tys. miejsc pracy (to ponad dwukrotnie więcej niż całkowite zatrudnienie w górnictwie) i wypłaciły ponad 14,7 mld PLN wynagrodzeń (taka kwota pokryłaby roczne wydatki mieszkańców Polski przeznaczone na wynajem mieszkań i domów).
- **Poza skutkami gospodarczymi SKK tworzą korzyści społeczne.** Uczestnictwo w kulturze stanowi nie tylko podstawę zarówno podaży, jak i popytu na dobra i usługi kulturalne i kreatywne, ale także tworzy korzyści społeczne. Częściowa lista, która odzwierciedla główne trendy w bieżących badaniach obejmuje: zdrowie, a szerzej *well-being*, innowacje, zrównoważony rozwój środowiska, spójność społeczną i dialog międzykulturowy, edukację włączającą, upodmiotowienie mniejszości, nowe formy przedsiębiorczości społecznej. Te korzyści z uczestnictwa w kulturze są jednak wciąż niedoceniane, a ich potencjał – niewykorzystany.
- **SKK są ważnym *driverem* ekonomicznym.** W 2019 r. firmy z sektorów kultury i kreatywnego bezpośrednio odpowiadały za średnio ponad 2,3 proc. całkowitej wartości dodanej brutto (WDB) w krajach UE, co nominalnie odpowiada około 160 mld EUR. SKK przed wybuchem pandemii odpowiadały za niemal 4,8 proc. łącznej wartości brutto przedsiębiorstw na Cyprze, ponad 2,8 proc. na Malcie i we Francji, podczas gdy w Polsce było to nieco ponad 2,1 proc., a więc poniżej średniej unijnej, która w tym czasie nieznacznie przekraczała 2,3 proc. Nie zmienia to faktu, że i tak plasowało to Polskę na pozycji lidera wśród krajów z regionu CEE.
- **SKK jako narzędzie rozwoju odporności na przyszłe szoki, mogą odegrać kluczową rolę (z)budowania pokryzysowych strategii opartych na nowych modelach wzrostu.** Zdrowe i dynamiczne branże kreatywne są nie tylko niezbędne do szybkiego wyjścia z pandemii, ale są również kluczem do dywersyfikacji gospodarczej, produktywności i długoterminowego dobrobytu.

# Kontekst i problem badawczy – czyli o potencjale tkwiącym w kreatywności i jego wpływie na rozwój społeczno-gospodarczy




Sektory kultury i kreatywny wywierają istotnie pozytywny wpływ na rozwój społeczno-gospodarczy kraju, a jako narzędzie rozwoju odporności na przyszłe szoki, mogą odegrać kluczową rolę (z)budowania pokryzysowych strategii opartych na nowych modelach wzrostu. Zdrowe i dynamiczne branże kreatywne są nie tylko niezbędne do szybkiego wyjścia z pandemii, ale są również kluczem do dywersyfikacji gospodarczej, produktywności i długoterminowego dobrobytu.

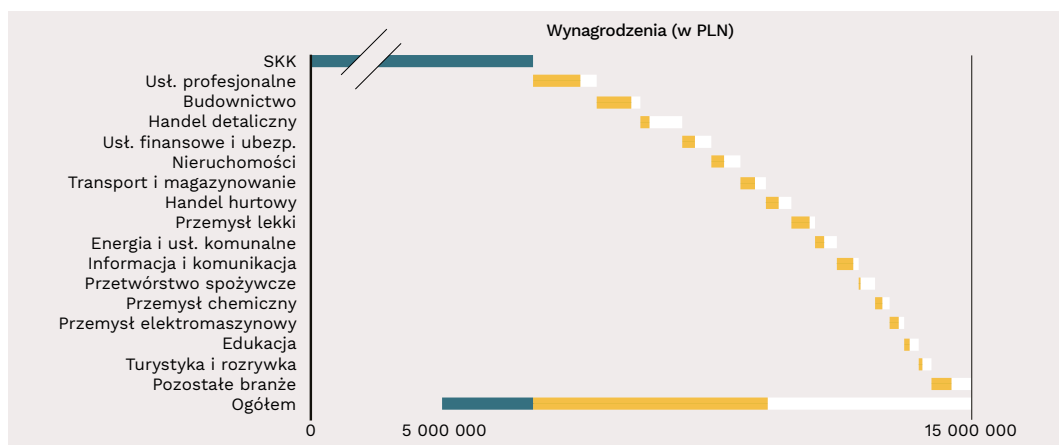
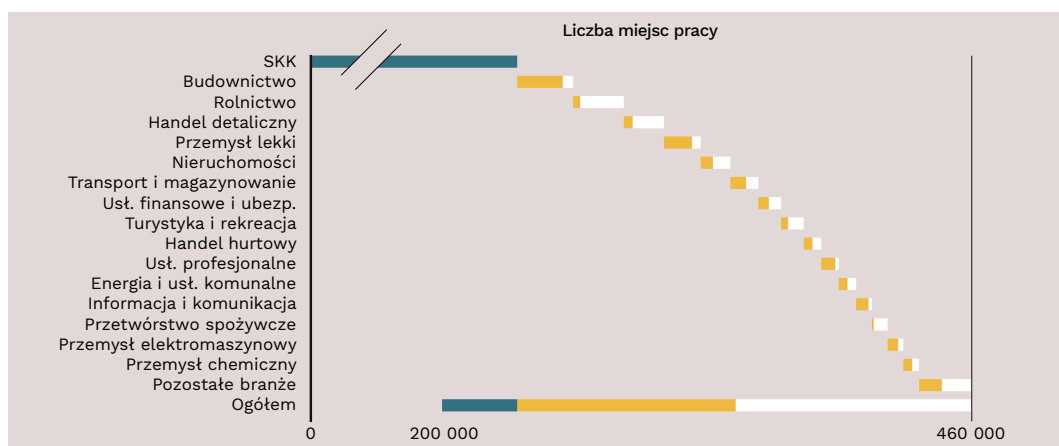
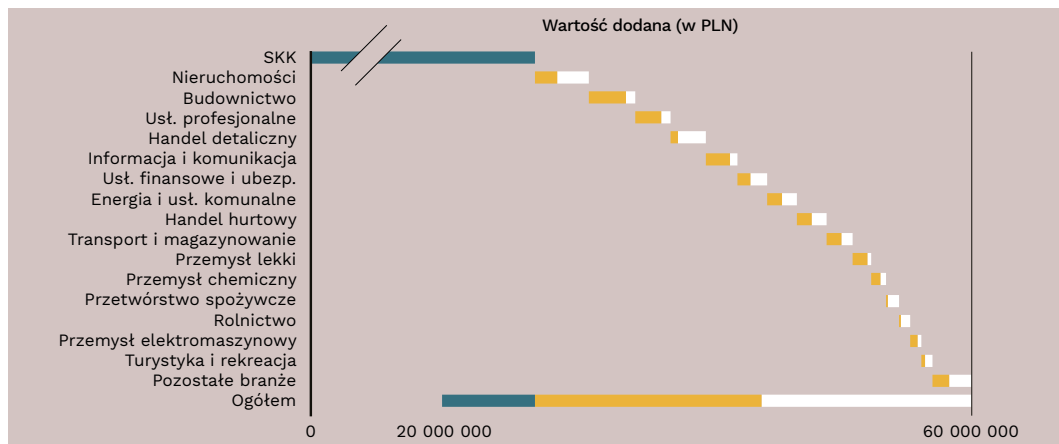
**Sektory kultury i sektory kreatywne są źródłem miejsc pracy i dochodów, a także tworzą istotne efekty *spillover* w całej gospodarce** (Infografika 1). Są siłą napędową innowacji i dyfuzji wiedzy, źródłem kreatywnych umiejętności i pozytywnych sprzężeń zwrotnych, których efekty mnożnikowe napędzają krajowy rozwój społeczno-gospodarczy. Branżami, które w ujęciu nominalnym są największymi beneficjentami wpływu wywieranego przez SKK to: rynek nieruchomości (zwłaszcza pod względem wartości dodanej), budownictwo (szczególnie jeśli chodzi o miejsca pracy), oraz usługi profesjonalne, naukowe i techniczne (przede wszystkim ze względu

na wypłacone wynagrodzenia). Zgoda inaczej przedstawia się ranking największych korzyści z tytułu wpływu wywieranego przez SKK na poszczególne gałęzie w relacji do ich własnej skali działalności. Wtedy bowiem na pierwszej lokacie plasuje się sekcja informacja i komunikacja (10 proc.), a zaraz za nią usługi profesjonalne, naukowe i techniczne (8,1 proc.). Warto zwrócić uwagę na turystykę i rekreację (3,3 proc.), ponieważ w ich przypadku SKK wyjątkowo silnie oddziałują nie w sposób pośredni, lecz kanałem indukowanym. Nieco mniejszy wpływ SKK wywierają na przemysł lekki (np. odzież, wyroby tekstylne i skórzane oraz wyroby z drewna czy papieru – średnio 3,2 proc., usługi finansowe i ubezpieczeniowe (2,7 proc.), związane z obsługą nieruchomości oraz budownictwem (2,7 proc.), a także energetyką i usługami komunalnymi (2,6 proc.).

### Infografika 1. SKK wywiera pozytywny wpływ na rozwój społeczno-gospodarczy

Efekty społeczno-gospodarcze (wartość dodana w mld PLN, liczba miejsc pracy w tys., wysokość wynagrodzeń w mld PLN) generowane przez SKK w Polsce przez wywieranie na krajową gospodarkę trzech rodzajów wpływu (bezpośredniego, pośredniego i indukowanego) w 2019 r.

	<b>Wartość dodana</b> 	<b>Miejsca pracy</b> 	<b>Wynagrodzenia</b> 
Wielkość wpływu	<b>59,0 mld PLN</b> wygenerowanej łącznie wartości dodanej	<b>459 tys.</b> utrzymanych łącznie miejsc pracy	<b>14,7 mld PLN</b> wypłaconych łącznie wynagrodzeń
Ekwiwalent wpływu	Taka kwota pokrywałaby połowę kosztów zdrowotnych zmian klimatu w latach 2021-2030 (Koalicja Klimatyczna & Heal, 2018).	Taka liczba miejsc pracy to ponad dwukrotnie więcej niż całkowite zatrudnienie w górnictwie (w 2019 r.)	Taka kwota pokrywałaby wydatki Polski przeznaczycy na wynajem mieszkań i domów (w 2019 r.)
Kompozycja wpływu	Z całości wygenerowanej w 2019 r. wartości dodanej, 46 proc. stanowił wpływ bezpośredni (26,9 mld PLN), 28 proc. wpływ pośredni (16,6 mld PLN), a indukowany 26 proc. (15,5 mld PLN).	Z całości utrzymanych w 2019 r. miejsc pracy, 52 proc. stanowił wpływ bezpośredni (237 tys.), 23 proc. wpływ pośredni (106 tys.), a indukowany 25 proc. (115 tys.).	Z całości wypłaconej w 2019 r. wartości wynagrodzeń, 45 proc. stanowił wpływ bezpośredni (6,7 mld PLN), 30 proc. pośredni (4,3 mld PLN), a indukowany 25 proc. (3,7 mld PLN).
Multiplikator wpływu	Efekt mnożnikowy wyniósł 2,2 co oznacza, że każda 1 PLN jaką SKK wytworzyły w 2019 r. przyczynia się do generowania dodatkowych 1,2 PLN wartości dodanej w całej gospodarce.	Efekt mnożnikowy wyniósł 1,9 co oznacza, że każde 1 000 miejsc pracy, które zajmują osoby pracujące w SKK, przyczyniają się do generowania dodatkowych 900 miejsc pracy w całej gospodarce.	Efekt mnożnikowy wyniósł 2,2 co oznacza, że każde zarobione 1 000 PLN w SKK przyczynia się do wypłacenia dodatkowych 1 200 PLN wynagrodzeń wśród pracowników całej gospodarki.



■ Wpływ bezpośredni   
 ■ Wpływ pośredni   
 ■ Wpływ indukowany

Metoda oszacowania: modele przepływów międzygałęziowych *Input-Output* (szczegóły w aneksie).

Źródło: oszacowanie własne PIE na podstawie danych GUS i Eurostatu.



**Poza skutkami gospodarczymi SKK mają również znaczący wpływ społeczny, od wspierania zdrowia, a szerzej *well-beingu*, po promowanie włączenia społecznego i lokalnego kapitału.** Dlatego zdrowe i dynamiczne branże kreatywne są nie tylko niezbędne do szybkiego wyjścia z pandemii, ale są również kluczem do dywersyfikacji gospodarczej, produktywności i długoterminowego dobrobytu. Jeśli nasze społeczeństwa chcą zarządzać swoimi zasobami i poprawiać dobrostan wszystkich grup społecznych, będą potrzebowały większej kreatywności, czyli więcej pomysłów na rozwiązanie palących problemów (Homer-Dixon, 2012). Dlatego sektory kultury i kreatywny stają się kluczowymi czynnikami umożliwiającymi tworzenie zrównoważonych ekosystemów, spajających pożądaną wydajność gospodarczą ze sprawiedliwością społeczną, odpowiedzialnością środowiskową i stabilnością instytucjonalną (Klein, Gerlitz, Spychalska-Wojtkiewicz, 2021, s. 4218). Kultura i sektory kreatywne mają zatem szansę odegrać jeszcze większą rolę w kształtowaniu wyników gospodarczych, społecznych, a nawet środowiskowych.

**SKK uzewnętrzniają wartości, które przenikają do przestrzeni społeczno-gospodarczej i wydają się być dużo bardziej zgodne z koncepcją zrównoważonego wzrostu, szczególnie na tle kryzysu zdrowotnego i ekonomicznego.** Na podstawie koncepcji *copyleft*<sup>1</sup> czy *creative commons*<sup>2</sup> powstają zupełnie nowe światy wartości, które nie pozostają bez wpływu na gospodarkę i społeczeństwo (Rausell Köster, Abeledo Sanchis, 2016). Odzwierciedlają one bowiem nową hierarchię, na którą składają się takie aspekty jak jasno wypowiedziana potrzeba innowacji, konsumpcjonizm relacyjny (zamiast transakcyjnego), wolna wymiana, krytyczne myślenie, rozwój osobisty, solidarność, współpraca, sieciowanie, wartość piękna i różnorodności, współudział i znaczenie rekreacji i witalności w opozycji do działań zorientowanych wyłącznie na zysk ekonomiczny. Innymi słowy, działania kreatywne nie są sterowane wyłącznie przez instrumentalną racjonalność. Ekspresja, wymiana i obopólne korzyści również mają tu znaczenie.

<sup>1</sup> Rodzaj systemu licencjonowania praw autorskich, zezwalający na modyfikację pracy i jej dalszą redystrybucję na identycznych warunkach.

<sup>2</sup> Amerykańska organizacja typu *non-profit*, która postawiła sobie za zadanie uzyskanie kompromisu między pełną ochroną praw autorskich a dzieleniem się twórczością.

# (Przed)pandemiczny wpływ cyfryzacji

Cyfryzacja zmieniła modele biznesowe w sektorach kultury i kreatywnym, potrzeby pracowników w zakresie umiejętności oraz sposoby angażowania się ludzi w kulturę, zaś wpływ pandemii na branżę był dramatyczny, ale nierównomierny w różnych podsegmentach.

**Zintensyfikowana cyfryzacja wywarła ogromny wpływ na sektory kultury i kreatywny.**

Na długo przed pandemią pobudziła nowe modele biznesowe i nowe formy współpracy. Otworzyła również nowe możliwości dla przedsiębiorców w sektorach kultury i kreatywnym w zakresie sprzedaży i rozpowszechniania treści wśród większej liczby odbiorców i zdobywania nowych rynków. Przedsiębiorstwa potrzebują umiejętności cyfrowych i wsparcia infrastrukturalnego, aby w pełni wykorzystać te możliwości.

„Cyfryzacja, jeszcze na długo przed pandemią, pobudziła nowe modele biznesowe i nowe formy współpracy”.

**Pandemia przyspieszyła wykorzystanie narzędzi cyfrowych i dalsze rozpowszechnianie cyfrowe osadzone w modelach biznesowych SKK.**

Na przykład, podczas gdy popularność występów *online* i cyfrowych wycieczek po muzeach i miejscach dziedzictwa kulturowego rosta przed pandemią, regionalne blokady i ograniczone podróże skłoniły wiele firm a także organizacje sektorów kultury i kreatywnego do zmiany modeli biznesowych i skoncentrowania wysiłków na tej formie rozpowszech-

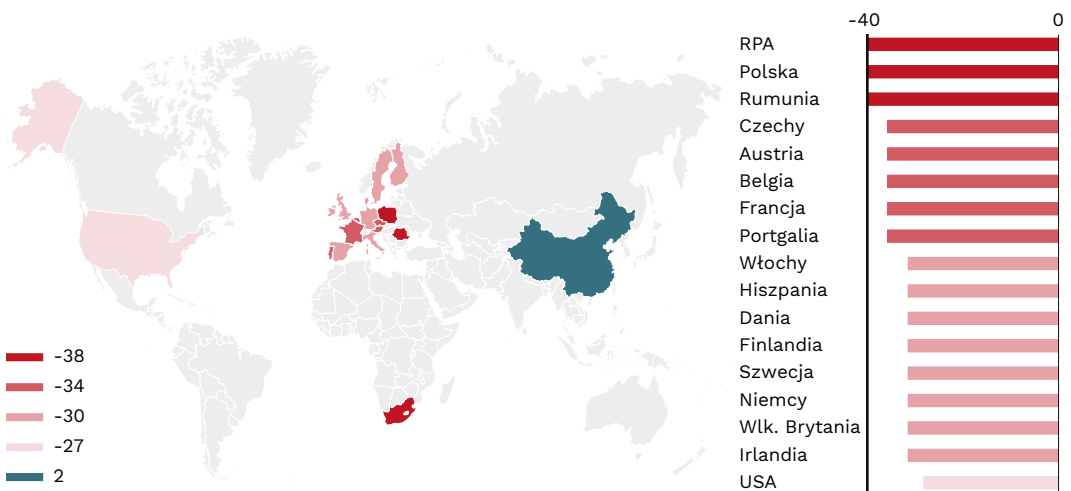
niania, aby utrzymać kontakty ze swoimi odbiorcami. Co prawda w czasie pandemii twórcy i instytucje dość szybko zbudowali z nimi łączność za pośrednictwem sieci. Jednak szybko okazało się, że większość materiałów jest słaba pod względem jakościowym, artystycznym oraz technicznym, zaś nadmiar treści może powodować efekt zmęczenia internetem – wszechobecna „streamoza” nie jest szansą dla kultury, a jedynie potwierdzeniem niemocy wielu twórców i braku umiejętności wykorzystania potencjału sieci (Czyżewski i in., 2020, s. 26).

„Ogólny wkład SKK w globalną wartość dodaną spadł przez pandemię o 20 proc., a w niektórych regionach nawet o 40 proc.”.

**Nie można zapominać, że lockdown unaoczniał wielu instytucjom, że internet może być traktowany nie tylko jako narzędzie dystrybucji treści, ale także tworzenia nowych relacji z uczestnikami kultury,** także tymi, którzy z różnych powodów do tej pory fizycznie nie brali udziału w wydarzeniach. W grę wchodzi dostęp do zdigitalizowanych zbiorów, dzieł, streamingów i zapisów wydarzeń, tworzenie dzieł z założenia multimedialnych, budowanie relacji z uczestnikami, interaktywność i współtworzenie treści kulturowych. Ta świadomość może w znaczący sposób zmienić funkcjonowanie sektora w przyszłości (Czyżewski i in., 2020, s. 43). Niemniej inkluzywność będzie zależeć od rozwoju kompetencji cyfrowych społeczeństwa.

**Pandemia COVID-19 doprowadziła do bezprecedensowego kryzysu w sektorach kultury i kreatywnym.** Na całym świecie zamknęły podwoje muzea, kina, teatry i sale koncertowe. Szacunki Organizacji Narodów Zjednoczonych do spraw Oświaty, Nauki i Kultury (UNESCO) wskazują, że w każdym kraju, dla którego możemy uzyskać dane o przychodach z sektora kultury i kreatywnego, straty w 2020 r. wahały się na poziomie 20-40 proc. Znaczne spadki przychodów dotyczą państw w Afryce (np. RPA –38 proc.), Europie (np. Polska i Rumunia –38 proc., Czechy, Austria, Belgia i Francja –34 proc., Niemcy i Skandynawia –30 proc.) oraz Ameryce Północnej (np. USA –27 proc.) (Naylor, Moretto, Traverso, 2021). Według danych Eurostatu, w 2020 r. w porównaniu do roku poprzedniego zatrudnienie w sektorach kultury i kreatywnych w UE spadło o 2,6 proc., podczas gdy całkowite zatrudnienie w unijnej gospodarce skurczyło się średnio o 1,3 proc. Szacuje się, że całkowite obroty tego sektora w UE spadły o ponad 30 proc., co nominalnie odpowiada prawie 200 mld EUR (Lhermitte i in., 2021) W analogicznym okresie wydatki na usługi rekreacyjne i kulturalne *per capita* spadły przeciętnie o 30 proc.

**Wykres 1. Pandemia najsilniej zdusiła europejską wartość dodaną generowaną przez SKK w Polsce**  
Roczny spadek GVA sektora kultury i sektora kreatywnego w 2020 r. (w proc.)



Źródło: opracowanie własne PIE na podstawie: Naylor, Moretto, Traverso (2021).

**Utrzymujące się skutki pandemii mogą w dłuższej perspektywie obciążyć sektor i kreatywnych profesjonalistów**, którzy w czasach kryzysu gospodarczego często przechodzą do kariery niekreatywnej, co skutkuje znaczną utratą kapitału ludzkiego. Chociaż środki wsparcia publicznego pomogły złagodzić część tego ciosu, nie zawsze były one dostosowane do specyfiki tego sektora, m.in. dla pracowników łączących pracę etatową z pracą na zlecenie. Według szacunków UNESCO (2022, s. 5) w samym tylko 2020 r. dochody twórców spadły o ponad 10 proc., czyli o ponad 1 mld EUR.

**Restrykcje antycovidowe, o których różnorodnym charakterze środków zdrowia publicznego decydowały rządy w celu powstrzymania rozprzestrzenienia się wirusa oznaczało, że niektóre działania były bardziej zakłócanie niż inne w SKK**, jeśli spojrzemy na to w świetle różnorodności cech funkcjonalnych w sześciu domenach kulturowych. W szczególności – co wydaje się oczywiste – im bardziej fizyczna obecność i interakcje społeczne są kluczowe dla doświadczenia kulturowego, tym bardziej były one utrudnione. Oznacza to, że działania związane z określonym obiektem, czy też miejscem (np. teatr, muzyka na żywo, festiwale, wystawy) ucierpiały bardziej niż doświadczenia kulturalne, do których można było uzyskać dostęp cyfrowo, w domu (np. telewizja, książki, nagrana muzyka, gry).

**Tabela 1. Wpływ kluczowych cech na poziom funkcjonowania sześciu domen kultury przez pandemię COVID-19**

	Znaczenie osobistych działań publiczności			Umiejętność przystosowania się do dystansu fizycznego			Możliwość pracy zdalnej		
Usługi projektowe (design) i kreatywne	●			●	●	●	●	●	●
Media audiowizualne i interaktywne*	●			●	●		●	●	●
Książki i prasa**	●			●	●		●	●	●
Sztuki wizualne i rzemiosło	●	●		●	●		●	●	
Spektakle i festiwale	●	●	●	●			●		
Dziedzictwo kulturowe i przyrodnicze	●	●	●	●			●	●	
	Niskie	Średnie	Wysokie	Niskie	Średnie	Wysokie	Niskie	Średnie	Wysokie

● Niewielkie zakłócenie    ● Silne zakłócenie    ● Drastyczne zakłócenie

\* Kina = ciężiej dotknięte, \*\* Biblioteki i księgarnie = ciężiej dotknięte.

Źródło: opracowanie własne PIE na podstawie: Naylor, Moretto, Traverso (2021).

Zdolność zwiedzających do unikania kontaktu między sobą i z personelem oraz łatwość unikania dotykania powierzchni również różniło się w zależności od aktywności (np. na koncercie muzycznym na żywo wszystkie te rzeczy były prawdopodobnie trudniejsze do osiągnięcia niż w galerii lub muzeum).

**Istnieją również różnice pod względem wykonalności – zarówno operacyjnej, jak i finansowej – dla pracowników z różnych podsektorów i domen SKK,** aby przejść do pracy zdalnej. Ogólnie rzecz biorąc, im bardziej praca przed pandemią opierała się na pracy biurowej (np. projektowanie, reklama, publikowanie, gry), tym łatwiejsze i bardziej optyczne było przejście pracowników na pracę zdalną.

**Infografika 2. Pandemia zamknęła najwięcej drzwi w obiektach dziedzictwa kulturowego i edukacji artystycznej, a pracę mógł stracić co 20. zatrudniony w sektorze** Wpływ pandemii COVID-19 na charakterystykę sektorów kultury i kreatywnych, pracujących w tej gałęzi polskiej gospodarki oraz ich zarobki

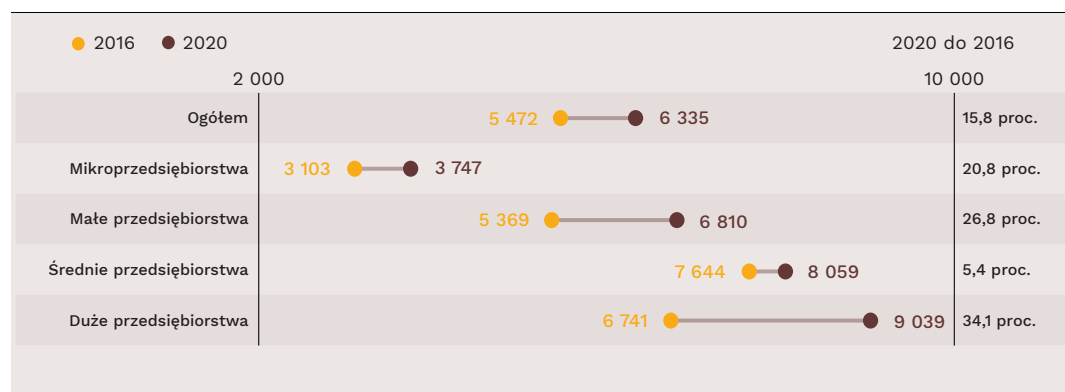
### Charakterystyka sektorów kultury i kreatywnego



## Zatrudnienie i wynagrodzenie w przemysłach kultury i kreatywnego



## Miesięczne wynagrodzenie brutto na 1 zatrudnionego (w PLN)



Źródło: opracowanie własne PIE na podstawie danych GUS.

# SKK stanowią dużą część krajobrazu biznesowego

**Sektory kultury i kreatywny są bardzo zróżnicowaną, napędzającą innowacje i przed kryzysem pandemicznym szybko rosnącą gałęzią gospodarki, która stanowi dużą część krajobrazu biznesowego. Można jednak zrobić więcej, by podnieść produktywność w tym sektorze.**

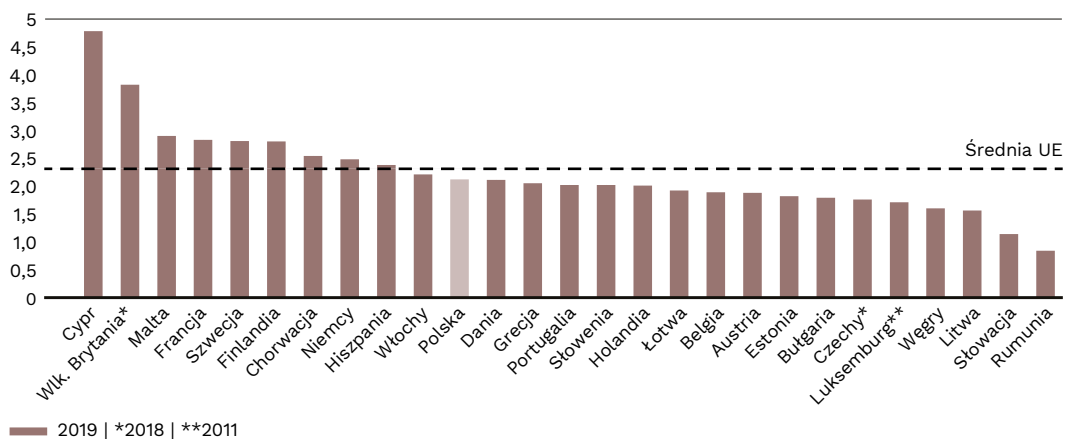
ale także ze względu na liczne korzyści społeczne, jakie przynoszą jednostkom, gospodarstwom domowym i lokalnym społecznościom (o czym więcej będzie mowa dalej – patrz rozdział: Konsumenci kultury – wciąż niewiele o nich wiemy).

**SKK są ważnym *driverem* ekonomicznym.** W 2019 r. firmy z sektorów kultury i kreatywnego bezpośrednio odpowiadały za średnio ponad 2,3 proc. całkowitej wartości dodanej brutto (WDB) w krajach UE, co nominalnie odpowiada około 160 mld EUR. SKK przed wybuchem pandemii odpowiadały za niemal 4,8 proc. łącznej wartości brutto przedsiębiorstw na Cyprze, ponad 2,8 proc. na Malcie i we Francji, podczas gdy w Polsce było to nieco ponad 2,1 proc., a więc poniżej średniej unijnej, która w tym czasie nieznacznie przekraczała 2,3 proc. Nie zmienia to faktu, że i tak plasowało to Polskę na pozycji lidera wśród krajów z regionu CEE.

**Sektory kultury i kreatywny są bardzo zróżnicowane.** Biblioteki i centra kultury, firmy produkujące filmy, festiwale, muzea, globalne serwisy *streamingowe*, teatry, artyści wizualni, firmy projektowe i architektoniczne, wszystkie należą do sektorów kultury i kreatywnego, ale ich struktura kosztów i modele biznesowe różnią się znacznie, od organizacji *non-profit* i publicznych instytucji do modeli nastawionych na zysk i mieszanych. SKK są ważne same w sobie pod względem ich wkładu ekonomicznego – m.in. ze względu na generowaną wartość dodaną, zapewnianie zatrudnienia oraz wypłacane wynagrodzenia (o czym była mowa wcześniej),

## Wykres 2. Polska to w CEE lider generowanej wartości dodanej przez SKK

Udział wartości dodanej brutto według kosztu czynników produkcji sektorów kultury i kreatywnego w ogóle w 2019 (w proc.)



Źródło: opracowanie własne PIE na podstawie danych Eurostatu.

### Cztery podsektory SKK mają największy udział w WDB w krajach UE-27:

I) Drukowanie i reprodukcja zapisanych nośników danych, II) Działalność programistyczna i transmisyjna, III) Produkcja filmów, nagrań wideo i programów telewizyjnych, nagrań dźwiękowych i wydawnictw muzycznych, oraz IV) Działalność architektoniczna. Trzy pierwsze z tych sektorów łącznie stanowią prawie połowę łącznej wartości brutto SKK w UE-27 (45,8 proc.), co pokazuje znaczenie łańcucha wartości filmu i telewizji dla gospodarek krajowych, w tym również Polski (59,8 proc.), którą wyprzedzają tylko Chorwacja (63,9 proc.), Bułgaria (63,0 proc.) i Grecja (60,5 proc.). Dla kontrastu, na przeciwnym biegunie, czyli z najmniejszym udziałem tych trzech podsektorów SKK związanych z filmem i telewizją, uplasował się Cypr (16,2 proc.), Finlandia (27,6 proc.) i Szwecja (29,0 proc.), które łączy to, że największą wartość brutto SKK generuje podsektor produkcji gier wideo, a w przypadku tego ostatniego kraju należy wspomnieć również o roli podmiotów prowadzących działalność w zakresie designu, a szerzej specjalistycznego projektowania i wzornictwa.

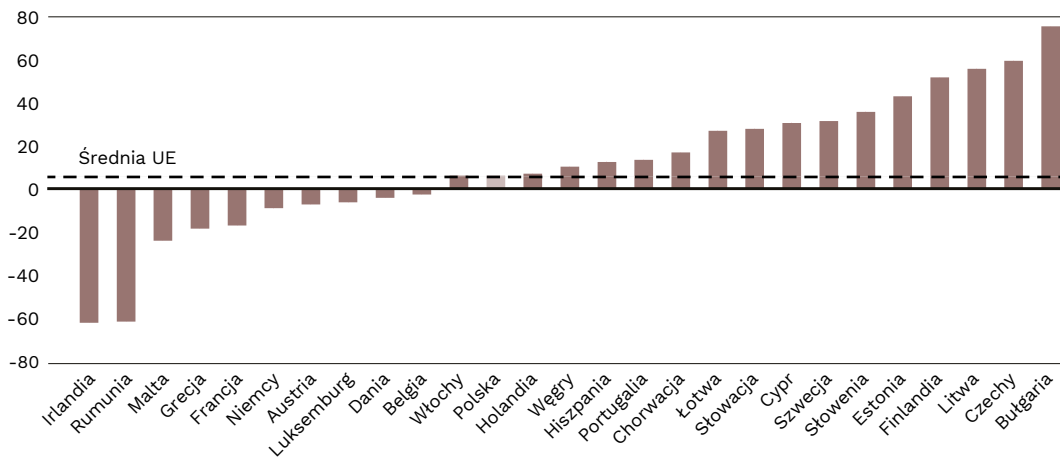
### Można jednak zrobić więcej, aby zwiększyć produktywność w tym sektorze.

W latach 2015–2019 unijna wartość GVA na pracownika w SKK wzrosła dwukrotnie wolniej (5,9 proc.) niż w całej gospodarce (11,5 proc.); w Polsce ta rozpiętość była jeszcze bardziej widoczna – odpowiednio 24,4 proc. i 6,61 proc. Jednak w poszczególnych krajach występowało duże zróżnicowanie. Na przykład Bułgaria, Czechy, Litwa, Słowenia i Estonia odnotowały wyższy wzrost wydajności w SKK niż w całej gospodarce. Z drugiej strony w wielu zachodnich gospodarkach, mimo że średnia produktywność całej gospodarki wzrosła, to wartość GVA w SKK na pracownika spadła – m.in. we Francji, Niemczech, Austrii, Luksemburgu, Danii i Belgii.



### Wykres 3. Akceleracja produktywności SKK przebiegła najszybciej w większości krajów CEE i Skandynawii

Zmiana wartości dodanej (w kosztach czynników produkcji) w przeliczeniu na zatrudnionego w sektorach kultury i kreatywnym w latach 2015-2019 (w proc.)



Źródło: opracowanie własne PIE na podstawie danych Eurostatu.

### SKK stanowią dużą część krajobrazu biznesowego i szybko rosły przed kryzysem pandemicznym.

Według danych europejskiego urzędu statystycznego, przed wybuchem pandemii średnio 5,2 proc. wszystkich przedsiębiorstw w krajach UE działało w SKK; w Polsce – 4,5 proc. Ponadto w latach 2015-2019 wzrost liczby przedsiębiorstw SKK w gospodarkach UE był wyższy niż w pozostałej części gospodarki (11,6 proc. wobec 7,5 proc.; w Polsce trend ten był jeszcze bardziej dynamiczny – odpowiednio 28,2 proc. wobec 14,5 proc. Jednak chociaż sektor obejmuje wielu globalnych graczy, takich jak Netflix czy Sony Records, to przeważającą większość podmiotów (99,0 proc.) w Polsce (w Europie podobnie) stanowią mikroprzedsiębiorstwa – odsetek ten jest wyższy niż w większości innych sektorów gospodarki, gdzie mikroprzedsiębiorstwa stanowią 94,2 proc. całej gospodarki. Istnieją dowody na istotną pozytywną korelację między wielkością przedsiębiorstwa a produktywnością. W gruncie rzeczy ilustruje to tzw. pułapkę małej skali, w ramach której zbyt rzadko zachodzi proces, w którym firmy osiągną kolejne etapy wzrostu, co pozwalałoby im na wykorzystanie efektu skali i szybsze zwiększanie produktywności (Błoński, 2021). Ostatnie wyniki badań nie pozostawiają wątpliwości, że odbywa się to kosztem jakości wytwarzania (Arora i in., 2022). Podczas gdy średnia wartość innowacji rośnie wraz z wielkością firmy – podwojenie wielkości przedsiębiorstwa wiąże się z około 16-proc. wzrostem jego wartości (Arora i in., 2022), to jednocześnie gdy wielkość firmy podwaja się, jakość nowego wytworu spada o około 3,4 proc. (Arora i in., 2022).

„SKK to wielki biznes, nawet jeśli większość firm to mikroprzedsiębiorstwa, który napędza innowacje”.

**Sieciowanie i współpraca są szczególnie ważne dla SKK.** Wysoki odsetek mikroprzedsiębiorstw w połączeniu z tendencją do prowadzenia działalności w ramach SKK opartej na projektach w równym stopniu, co w konkursach oznacza, że firmy SKK często współpracują z freelancerami i innymi przedsiębiorstwami w ramach umów tymczasowych. Ponieważ cyfryzacja zwiększa możliwości przechodzenia między SKK a innymi częściami gospodarki, współpraca międzybranżowa może pobudzić innowacyjność i wzrost.

**SKK przyczynia się do innowacji na wiele różnych sposobów, ale ta innowacja jest niedostatecznie reprezentowana w oficjalnych danych.** SKK tworzy nowe produkty, usługi i treści; opracowuje nowe modele biznesowe i sposoby pracy oraz tworzy i integruje technologie w nowatorski sposób. Wpływa również na innowacje w innych sektorach gospodarki. Ta innowacja nie jest jednak dobrze ujęta w oficjalnych statystykach, ponieważ wskaźniki innowacji, takie jak wydatki na badania i rozwój (B+R), często nie uwzględniają specyfiki innowacji w SKK.

**Skuteczne wsparcie dla firm i przedsiębiorców SKK wymaga dostrzeżenia uniikalnych cech tego sektora.** Przedsiębiorstwa i przedsiębiorcy SKK stoją przed konkretnymi wyzwaniami w zakresie dostępu do finansowania, opracowywania biznesplanów, strategii wzrostu i internacjonalizacji oraz poruszania się w ramach prawnych i regulacyjnych. Wsparcie biznesowe w ramach głównego nurtu, mające na celu pomoc w tych kwestiach, jest często niedostosowane do specyfiki sektora.

**Polityki mające na celu zwiększenie produktywności firm SKK na poziomie krajowym i regionalnym obejmują:**

- **Promowanie lepszej wymiany informacji i budowania zdolności w zakresie dostępu do finansowania** przez wspieranie przedsiębiorstw SKK, aby wiedziały, gdzie szukać finansowania i jak się o nie ubiegać. Może to obejmować krajowe lub regionalne ośrodki doradztwa a także zasoby internetowe ukierunkowane na SKK.
- **Oferowanie dostosowanego wsparcia biznesowego SKK**, odzwierciedlającego specyfikę otoczenia biznesowego, prawnego i regulacyjnego dla sektora. Programy akceleratorów i inkubatorów mogą być również lepiej ukierunkowane na firmy SKK i bardziej otwarte na firmy SKK o różnych modelach biznesowych i ścieżkach rozwoju.
- **Promowanie współpracy między SKK a innymi sektorami gospodarki na rzecz wzrostu i innowacji.** Może to obejmować przestrzenie dla twórców i obiekty *coworkingowe*, a także inne narzędzia do łączenia, na przykład artystów i technologów. Większe wsparcie dla projektów międzysektorowych i interdyscyplinarnych z udziałem przedsiębiorstw SKK mogłoby znacznie wzmocnić istniejące ramy polityki innowacji.
- **Poprawa gromadzenia danych i raportowania innowacji SKK.** Gromadzenie danych dotyczących innowacji, badań i rozwoju może uwzględniać różnice występujące w sektorach i branżach opartych na nauce i inżynierii.
- **Zapewnienie przekrojowości i spójności w obszarach polityki istotnych dla działalności SKK, w tym biznesu, innowacji, podatków, regulacji własności intelektualnej (IP), planowania urbanistycznego, zatrudnienia i umiejętności.** Jest to szczególnie istotne na poziomie lokalnym, gdzie na przykład widzimy wiele regionów, w tym SKK w swoich strategiach inteligentnej specjalizacji, które integrują różne agendy w formułowaniu kompleksowych programów.

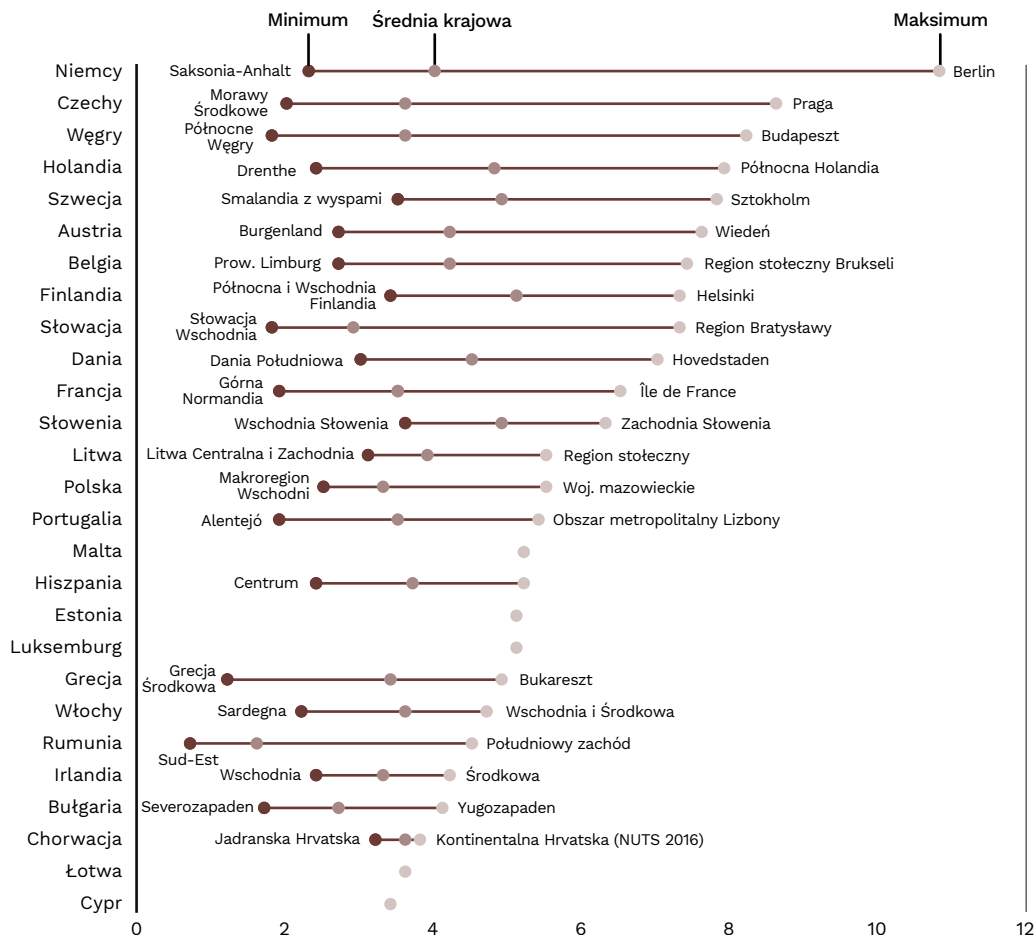
# Kultura tworzy miejsca pracy w innych sektorach

Sektory kultury i kreatywny zapewniają pracę niemal 4 proc. zatrudnionych w UE – zwykle lepiej wykształconych i wysoko wykwalifikowanych. Niemniej na unijnym rynku pracy około 40 proc. miejsc pracy związanych z kulturą i twórczością można znaleźć poza tą branżą w niemal wszystkich gałęziach gospodarki, co pomaga napędzać innowacje w całej gospodarce. Wciąż jednak zawody związane z kulturą i twórczością są średnio bardziej niepewne niż zawody w innych sektorach, a niskie zarobki mogą powodować niebezpieczne rozrastanie szarej strefy.

**Zatrudnienie związane z kulturą i twórczością zapewnia 1 na 19 miejsc pracy w niektórych krajach UE oraz 1 na 10 miejsc pracy w niektórych miastach i regionach stołecznych.** W ostatnich latach wzrost zatrudnienia w sektorze kultury i kreatywnym przewyższył wzrost ogólnego zatrudnienia w większości krajów (11,1 proc. w porównaniu do 6,2 proc. średnio w latach 2011–2019 w krajach UE; w Polsce to odpowiednio – 9,2 proc. i 7,6 proc.). Osoby zawodowo zajmujące się kulturą i kreatywnością można znaleźć w niemal wszystkich sektorach, co pomaga napędzać innowacje w całej gospodarce. Choć COVID-19 wpłynął na długoterminowy wzrost zatrudnienia w sektorze kultury i branży kreatywnej, jego znaczenie będzie prawdopodobnie nadal rosło w przyszłości.

#### Wykres 4. W niektórych regionach zatrudnienie związane z kulturą i twórczością stanowi 1 na 10 miejsc pracy

Zatrudnienie związane z kulturą i twórczością jako udział w całkowitym zatrudnieniu w krajach UE i regionach NUTS2 w 2019 r.



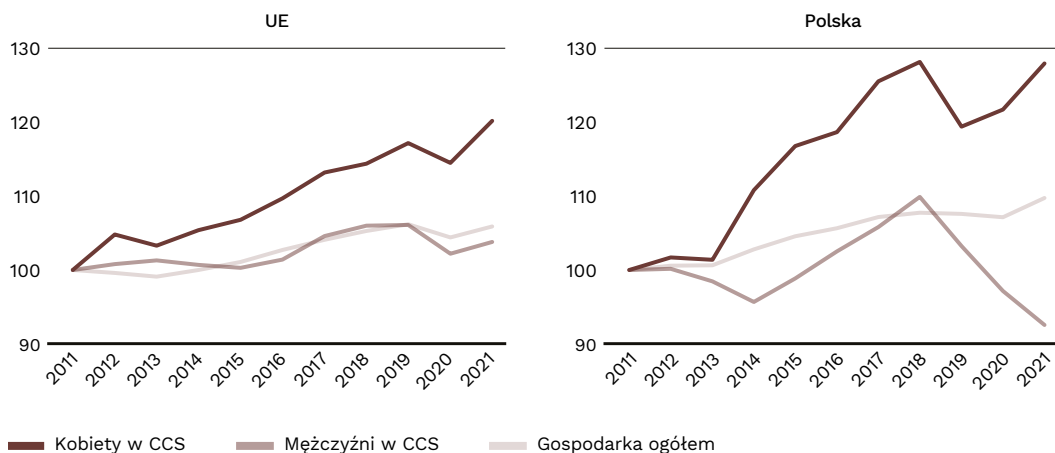
Źródło: opracowanie własne PIE na podstawie danych Eurostatu.

#### SKK otwiera nowe możliwości redukcji nierówności płci, ponieważ ponad połowa osób pracujących w branży kultury i kreatywnej to kobiety.

W Polsce kobiety są częściej reprezentowane na stanowiskach związanych z kulturą i twórczością niż ogólnie na rynku pracy (56,9 proc. zatrudnienia kobiet na stanowiskach związanych z kulturą i kreatywnością w porównaniu do 45,4 proc. w całej gospodarce; w UE te różnice są mniejsze – odpowiednio 48,9 proc. wobec 46,4 proc.), ale istnieją znaczne dysproporcje związane ze stażem pracy, wynagrodzeniami i dostępem do rynku.

### Wykres 5. SKK toruje zatrudnieniową ścieżkę równości płci

Dynamika zatrudnienia w SKK wobec całej gospodarki według płci (w proc.)



Uwaga: 2011 = 100.

Źródło: opracowanie własne PIE na podstawie danych Eurostatu.

### Pracownicy sektorów kultury i kreatywnego są zwykle lepiej wykształceni i wyżej wykwalifikowani niż przeciętny pracownik.

W sektorze istnieją jednak utrzymujące się luki, zwłaszcza w zakresie umiejętności cyfrowych i przedsiębiorczości. Umiejętności te są szczególnie ważne w przypadku pracy w SKK, która charakteryzuje się wysokim odsetkiem samozatrudnionych i freelancerów, i która w coraz większym stopniu przyjmuje praktyki cyfrowe zarówno w zakresie produkcji, jak i rozpowszechniania pracy kulturalnej i kreatywnej.

### Na unijnym rynku pracy około 40 proc. miejsc pracy związanych z kulturą i twórczością można znaleźć poza sektorem kultury i kreatywnym, dotyczy to m.in. projektantów przemysłowych pracujących w branży motoryzacyjnej (OECD, 2022).

Oznacza to, że rozważając wpływ pracy w sektorze kultury i kreatywności na rozwój gospodarczy, należy spojrzeć poza samą gałąź. W miarę jak pracownicy kultury i kreatywni przemieszczają się między SKK a innymi sektorami gospodarki, przynoszą ze sobą pomysły, umiejętności, wiedzę i postawy. Ponadto praktyki pracowników sektorów kreatywnych są coraz częściej przyjmowane przez przedsiębiorstwa spoza SKK. W ten sposób umiejętności takie bezpośrednio przyczyniają się do innowacji w całej gospodarce.

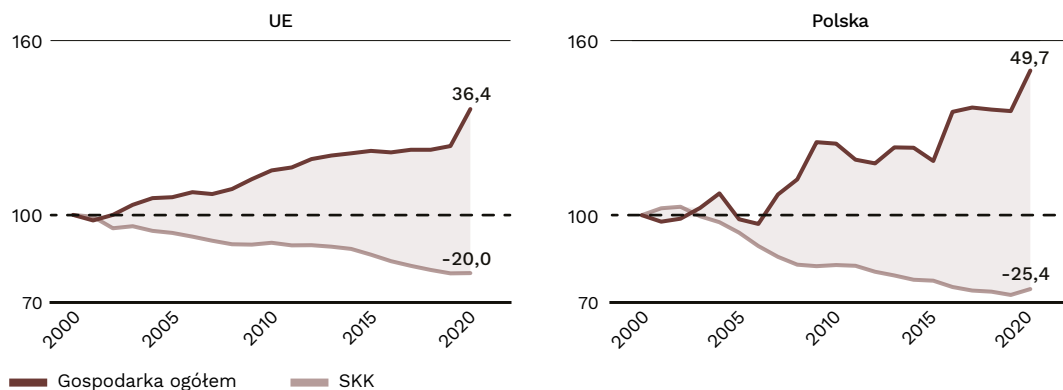
### Mniejszy odsetek miejsc pracy związanych z kulturą i twórczością jest zagrożony automatyzacją niż w całej gospodarce ogółem. Praca w tym sektorze ulegnie jednak znaczącej zmianie.

10 proc. zawodów związanych z kulturą i twórczością jest zagrożonych automatyzacją w porównaniu z 14 proc. na rynku pracy ogólnie (OECD, 2022). Sektory kultury od dawna są w awangardzie cyfryzacji, opracowując nowe modele produkcji i konsumpcji,

które są następnie włączane do głównego nurtu innych sektorów. W przyszłości rozwiązanie problemu różnic w dostępie do narzędzi cyfrowych, infrastruktury i umiejętności może pomóc w wykorzystaniu pełnego potencjału cyfryzacji w tym sektorze.

**Zatrudnienie związane z kulturą i twórczością ma tendencję do koncentrowania się w dużych miastach.** W prawie wszystkich (90 proc.) krajach z dostępnymi danymi regionalnymi, regiony stołeczne, w których zwykle jest zlokalizowane największe miasto w kraju, mają najwyższy udział w zatrudnieniu SKK (OECD, 2022). Oznacza to, że na mniejszych obszarach miejskich i wiejskich można zwiększyć zatrudnienie.

**Wykres 6. Coraz szerzej rozwierają się nożyce różnic samozatrudnienia między pracownikami SKK a gospodarką ogółem**  
Dynamika samozatrudnienia w SKK oraz wobec całej gospodarki (w proc.)



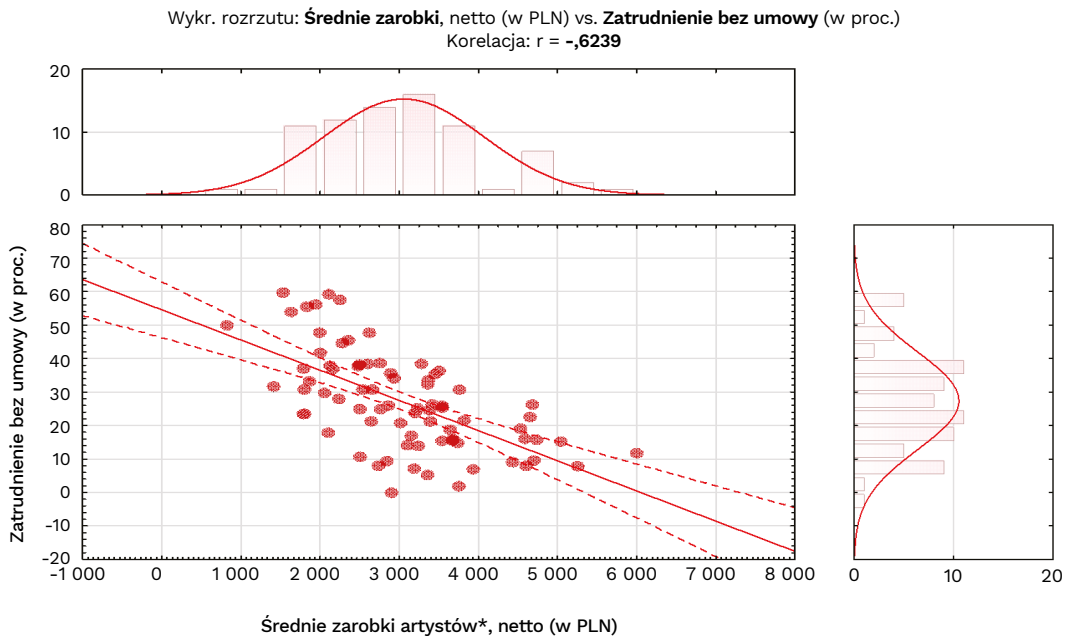
Uwaga: 2000 = 100.

Źródło: opracowanie własne PIE na podstawie danych Eurostatu.

**Zawody związane z kulturą i twórczością są przeciętnie bardziej niepewne, co odzwierciedla np. stabilność umów, wahania dochodów i dostęp do ochrony socjalnej.** W Polsce – podobnie jak w innych krajach UE – ponad 28 proc. pracowników kultury i kreatywnych to osoby samozatrudnione, co stanowi dwukrotność średniej stopy dla wszystkich pracowników. Co więcej, o ile w całej unijnej gospodarce od 2000 r. odsetek samozatrudnionych spadł o 20 proc., to w SKK odnotowano wzrost o ponad jedną trzecią; w Polsce „nożyce” te są jeszcze szersze – spadek o ponad jedną czwartą wobec blisko 50-proc. wzrostu (wykres 6). Zawężając grono pracujących w szeroko rozumianej kulturze w Polsce wyłącznie do osób aktywnie wykonujących pracę artystyczną, twórczą i wykonawczą – nie zaś pracę biurową, organizacyjną czy też techniczną – niestabilność zatrudnienia jest jeszcze bardziej jaskrawa. Według dostępnych wyników badań, dwie trzecie artystów, twórców i wykonawców w Polsce osiąga dochody na podstawie umów cywilno-prawnych (ok. 65 proc.), a dochód z pracy zarobkowej blisko

co trzeciego zatrudnionego był uzyskiwany w ogóle bez umowy (niepełna 30 proc.) (Ilczuk i in., 2020). To aż 5-krotnie częściej w porównaniu do pracy nierejestrowanej w gospodarce ogółem (Czernicki, Kutwa, 2019). Konsekwencją niskich zarobków będących immanentną cechą ostatniego z wymienionych wyżej rodzajów umów, choć trafniej należałoby powiedzieć patologii z racji jej braku, jest rozrastanie się szarej strefy. Istnieje bowiem silna ( $r = -0,62$ ) i istotna statystycznie ( $p < 0,05$ ) zależność między średnim miesięcznym poziomem zarobków artystów i (wy)twórców, a pracą w szarej strefie (tj. bez umowy) (wykres 7).

### Wykres 7. Rozrost szarej strefy w kulturze to zwłaszcza efekt niskich płac



\*na podstawie 77 zawodów artystycznych.

Źródło: opracowanie własne PIE na podstawie: Ilczuk i in. (2020).

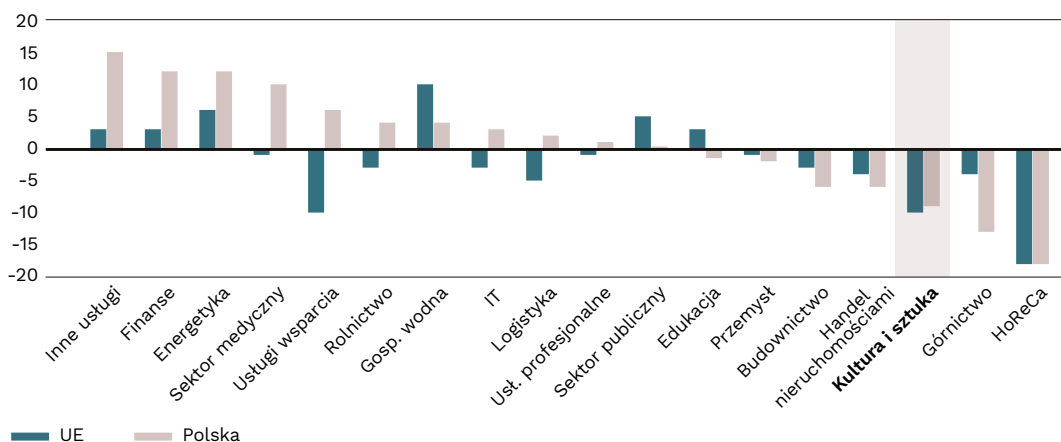
### Epidemia COVID-19 i związany z nią kryzys ujawniły zasięg prekaryjnej pracy w kulturze.

W wyniku sytuacji pandemicznej realizacja najbardziej powszechnych form zatrudnienia w sektorze kultury została w najlepszym razie zawieszona. Mowa tutaj nie tylko o odwołanych koncertach czy widowiskach, ale w równym stopniu o zastopowaniu projektów i procesów artystycznych oraz ogólnej dezorganizacji całego sezonu artystycznego. Niestabilność zatrudnienia na podstawie umowy cywilno-prawnej oraz niskie wynagrodzenia w sektorze kultury sprawiają, że część artystów dodatkowo dorabia w zawodach, które również zostały objęte obostrzeniami związanymi z pandemią (np. w sektorze edukacji). To dodatkowo pogłębiło problemy finansowe

tej grupy. Sytuacja jest pokłosiem systemowego niedoinwestowania kultury i jej twórców. Kadry kultury często lokują się w miejscach, gdzie prowadzi się pracę od projektu do projektu, częściowo wolontaryjną, nieosadzoną na etacie, a jeśli na nim osadzoną, to z bardzo niskimi uposażeniami (Czyżewski i in., 2020).

**Epidemia obnażyła panujące w sektorze kultury nierówności w zarobkach, brak ubezpieczeń, gwarancji zatrudnienia oraz dodatków przyznawanych za działania nadobowiązkowe** – pod względem spadku zatrudnienia w 2020 r. sektor ten wyprzedziło jedynie hotelarstwo i gastronomia (tzw. HoReCa); w górnictwie zaś trend ma charakter wieloletni (wykres 8). Nawet jeśli osoby zatrudnione w sektorze kultury pracują na etatach, to trzeba podkreślić, że ich wynagrodzenia są najczęściej bardzo niskie. Wielu pracowników otrzymujących płacę minimalną dorabia nadgodzinami czy dodatkowymi zleceniami. Nic dziwnego, że obserwujemy odpływ z sektora młodych i wykształconych pracowników, dla których zatrudnienie np. w korporacji jest jedyną szansą na uzyskanie kredytów mieszkaniowych czy utrzymanie rodzin. Dyrektorzy instytucji kultury nieustannie mierzą się z wyzwaniem utrzymania przez lata budowanych zespołów, w których pracowników najczęściej motywują do pozostania względy pozafinansowe. To ta motywacja sprawia, że działają wielozadaniowo – są menadżerami, promotorami, impresariami, po godzinach piszą, rozliczają wnioski, odbierają oficjalnych gości w prywatnym czasie i prywatnymi samochodami. Wielu pracowników instytucji kultury utraciło premie kwartalne czy motywacyjne, a w niektórych placówkach, wzorem rozwiązań ze świata biznesu, wprowadzono dni bezpłatne albo ograniczono wynagrodzenie do 80 proc. Wcześniej premie te były często jedyną możliwością podniesienia pensji. Nie jest też tajemnicą, że istnieje wielka i niezmnijająca się rozpiętość w honorariach (Czyżewski i in., 2020).

**Wykres 8. Blisko co 10. pracownik kultury stracił w 2020 r. środki do życia**  
Zmiana zatrudnienia wg PKD w 2020 r. (r/r, w proc.)



Źródło: opracowanie własne PIE na podstawie danych Eurostatu.



**Polityki mające na celu maksymalne wykorzystanie zatrudnienia i umiejętności związanych z kulturą i kreatywnością na poziomie krajowym i regionalnym obejmują:**

- **zajęcie się lukami w zakresie ochrony socjalnej i wykorzystanie innych narzędzi w celu poprawy jakości pracy w sektorze**, takich jak opracowanie strategii umiejętności sektorowych, które uwzględniają zarówno czynniki podaży, jak i popytu, a także strukturę zamówień publicznych i dotacji;
- **zamykanie luk w umiejętnościach, w szczególności związanych z umiejętnościami w zakresie przedsiębiorczości i umiejętności cyfrowych oraz w określonych podsektorach**. Strategie obejmują zwiększenie dostępu do szkoleń z zakresu przedsiębiorczości, programów mentoringu, a także lepszą integrację przedsiębiorczości i umiejętności cyfrowych w szkoleniu na poziomie wyższym;
- **opracowanie strategii umiejętności na poziomie lokalnym i krajowym**. Strategie tego rodzaju, które łączą władze lokalne, organizacje edukacyjne i szkoleniowe, służby zatrudnienia i pracodawców, są szczególnie ważne w zaspokajaniu potrzeb podsektorowych w zakresie umiejętności oraz promowaniu zatrudnienia kulturalnego i kreatywnego na poziomie lokalnym. Strategie na szczeblu krajowym są jednak również potrzebne, aby zająć się szerszymi lukami w umiejętnościach;
- **wspieranie transformacji cyfrowej sektora**, w tym eliminowanie różnic w infrastrukturze cyfrowej, narzędziach i umiejętnościach wśród pracowników i firm;
- **promowanie integracji umiejętności kulturowych i kreatywnych w innych obszarach tematycznych**. Maksymalizacja pełnego potencjału synergii między SKK a innymi sektorami, takimi jak edukacja, zdrowie i technologia, wiąże się z programami edukacyjnymi, które integrują uczenie się różnych dyscyplin. Oznacza to również potrzebę nowego szkolenia zawodowego, które łączy umiejętności kulturowe np. z edukacyjnymi, pielęgniarскими, medycznymi lub socjalnymi.



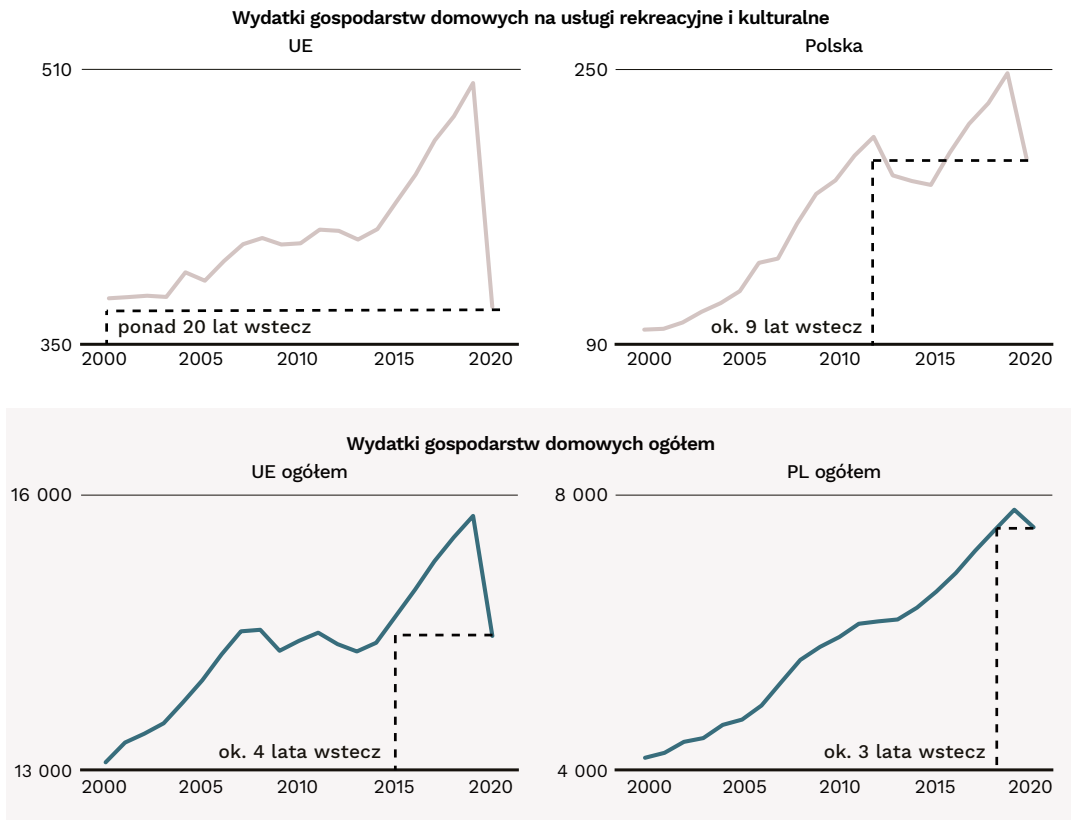
# Konsumenci kultury – wciąż niewiele o nich wiemy

Uczestnictwo w kulturze stanowi podstawę zarówno podaży, jak i popytu na dobra i usługi kulturalne i kreatywne oraz generuje ważne korzyści społeczne. Choć w niezliczonych formach może przynosić pozytywne korzyści społeczne, to jednak jego potencjał wciąż pozostaje niewykorzystany.

**Przed pandemią zapotrzebowanie na kulturę było wysokie i rosło.** Wydatki europejskich gospodarstw domowych na usługi i rekreacyjne i kulturę w latach 2011-2019 wzrosły o 22,3 proc., ponad dwukrotnie szybciej niż wydatki ogółem; w Polsce nie odnotowano podobnego trendu. Rekreacja i kultura odpowiadały za niespełną jedną dziesiątą łącznych wydatków gospodarstw domowych w krajach unijnych, czyli więcej niż na zdrowie, edukację czy odzież i obuwie. Jednak w 2020 r. wydatki gospodarstw domowych na usługi rekreacyjne i kulturalne spadły średnio o ponad jedną czwartą w krajach UE – 25,8 proc. (w Polsce było to o blisko 6 pkt. proc. mniej – 20,1 proc.), a więc ponad trzykrotnie silniej niż miało to miejsce w przypadku wydatków ogółem. Widać to również po wydatkach *per capita* – średnia wartość unijna wydatków na usługi rekreacyjne i kulturalne w 2020 r. spadła do poziomu sprzed 2000 r., podczas gdy poziom wydatków ogółem to cofnięcie się o ok. 4 lata; w Polsce to odpowiednio – 9 i 3 lata (wykres 9).

### Wykres 9. Drastyczny spadek wydatków na usługi rekreacyjne i kulturalne

Wydatki gospodarstw domowych na usługi rekreacyjne i kulturalne *per capita* wobec wydatków ogółem, w cenach stałych z 2015 r. (w EUR)



Źródło: opracowanie własne PIE na podstawie danych Eurostatu.

### Wskaźniki uczestnictwa w kulturze różnią się w poszczególnych krajach, także między osobami o różnych cechach społeczno-ekonomicznych.

Uczestnictwo w kulturze jest wyższe w krajach o wyższych wydatkach publicznych na kulturę, z prawdopodobnie wzajemnie wzmacniającymi się efektami między nimi. Uczestnictwo jest wyższe wśród osób o wyższym poziomie wykształcenia i dochodach, co stwarza wyzwania dla integracji społecznej. Kraje Europy Południowej i Wschodniej wykazują wyższy wskaźnik uczestnictwa w działaniach, w których komponent rozrywkowy jest silniejszy (wydarzenia na żywo, kino), podczas gdy kraje Europy Północnej wykazują silny udział w działaniach z tzw. elementów kultury wysokiej, takich jak chodzenie do muzeów, czy korzystanie z bibliotek.

**Pełny wpływ uczestnictwa w kulturze jest trudny do zmierzenia.** Uczestnictwo przybiera wiele form i brakuje porównywalnych danych na ten temat w różnych krajach, co utrudnia ocenę interwencji politycznych w badanym

obszarze. Istnieje również pilna potrzeba wzmocnienia bazy danych na temat szerszych skutków uczestnictwa w kulturze przez analizę różnych form uczestnictwa, rodzajów wpływu i kontekstów geograficznych.

**Analiza wzorców uczestnictwa w kulturze może pomóc uwydatnić mechanizmy wykluczenia społecznego i rozmaitych form dyskryminacji** (Bennett, Silva, 2006). Promowanie uczestnictwa w kulturze może zatem stać się potężnym motorem integracji społecznej, łagodzącym czynniki marginalizacji społecznej i ekonomicznej (Trauth i in., 2019). Istniejące dowody dostarczają wielu konkretnych przykładów praktyk i projektów (Sommer, 2014), które upatrują potencjał uczestnictwa w kulturze jako głównej zmiennej polityki rozwiązywania konfliktów (Marcow Speiser, Speiser, 2007), dialog międzykulturowy (Gonçalves, 2016), integrację społeczną zmarginalizowanych społeczności i podmiotów (Lamb, 2009), migrantów i uchodźców (McGregor, Ragab, 2016) oraz lepszą inkluzję społeczną osób starszych i grup szczególnie narażonych na wykluczenie społeczne (Teater, Baldwin, 2014).

**Uczestnictwo w kulturze ma wpływ na samopoczucie i zdrowie psychiczne ludzi, co zostało podkreślone w obecnej pandemii.** Obszar ten został uznany przez Światową Organizację Zdrowia za dziedzinę o podstawowym znaczeniu strategicznym, wraz z publikacją kompleksowego przeglądu (Fancourt, Finn, 2019) ilustrującego zakres i artikulację licznych interwencji, eksperymentów i badań naukowych, które zajmują się różnymi aspektami tej relacji. Związek między uczestnictwem w kulturze a wzrostem średniej długości życia jest już dobrze udokumentowany w kilku badaniach panelowych (Fancourt, Steptoe, 2019). Związek między uczestnictwem w kulturze a dobrostanem psychicznym jest również wyraźnie określony (Grossi i in., 2012), a takiego związku nie tłumaczy się różnicami w statusie społeczno-ekonomicznym (Fancourt, Steptoe, 2019). Na przykład w przeglądzie Światowej Organizacji Zdrowia z 2019 r. określono kluczową rolę sztuki w zapobieganiu chorobom

i promowaniu zdrowia, a także w zarządzaniu i leczeniu chorób przez całe życie (Fancourt, Finn, 2019). Ponadto wykazano, że wpływ uczestnictwa w kulturze na dobrostan psychiczny zależy od średnich poziomów lokalnego uczestnictwa w kulturze (Tavano Blessi i in., 2016). Dlatego tam gdzie poziom kolektywnego uczestnictwa w kulturze jest wyższy, pozytywny wpływ uczestnictwa na pojedynczą jednostkę jest wyższy, co sugeruje istnienie ważnych mechanizmów bodźców społecznych, ale także możliwość kulturowych pułapek ubóstwa (Bucci, Sacco, Segre, 2014). Eksperymenty kliniczne dotyczące różnych form uczestnictwa kulturowego w komplementarnych podejściach terapeutycznych rozwijają się szybko (Nainis i in., 2006). Uzasadnione wydaje się myślenie

**„Uzasadnione jest myślenie o uczestnictwie kulturowym jako potencjalnym przyszłym filarze zintegrowanego podejścia do zdrowia i dobrego samopoczucia, które będzie stosowane w krytycznych obszarach polityki zdrowia publicznego”.**

o uczestnictwie kulturowym jako potencjalnym przyszłym filarze zintegrowanego podejścia do zdrowia i dobrego samopoczucia (salutogenetycznego – koncepcja ta kładzie nacisk na zachowanie zdrowia, a nie na leczenie choroby). Będzie ono stosowane w krytycznych obszarach polityki zdrowia publicznego, takich jak aktywne starzenie się, zdrowy styl życia lub zapobieganie chorobom i radzenie sobie z nimi (Stickley, Hoare, 2015).

# Podsumowanie i dyskusja

**Strategie „restartu” w postaci finansowania SKK jako narzędzia rozwoju i budowania odporności na przyszłe szoki, mogą diametralnie, sprawnie i permanentnie zmieniać anatomię modeli wzrostu.** Poczynając od rynków lokalnych, przez regionalne, kończąc na krajowej i ponadnarodowej gospodarce. Aby potencjał SKK sui generis mógł zostać konstruktywnie wykorzystany, konieczne są wysiłki nie tylko w celu zajęcia się wpływem kryzysu COVID-19 na te sektory, podminowanym dodatkowo wojną w Ukrainie wywołaną przez Rosję, ale także w celu wykorzystania możliwości i stawienia czoła długoterminowym wyzwaniom stojącym przed branżą, od wysokich wskaźników niepewnego zatrudnienia, po strukturalną kruchłość wielu przedsiębiorstw tej gałęzi gospodarki.

**SKK zapewniają nie tylko korzyści ekonomiczne.** Zwłaszcza przez innowacje i łańcuchy dostaw, lokalne podatki, tworzenie miejsc pracy, zwiększanie atrakcyjności miast i regionów pod względem pracy i życia, zachęcając do inwestycji, napływu siły roboczej, wyższej wydajności i zwiększonej turystyki. SKK to również korzyści społeczne (np. poprawa dobrostanu i spójności społeczności), a także algorytm „tłumaczący” otaczającą rzeczywistość. Uczestnictwo w kulturze ma także wpływ na uruchomienie unikatowego procesu – obecnie niemożliwego do uchwycenia i przedstawienia w postaci ilościowej kwantyfikacji – transpozycji<sup>3</sup> rezultatów refleksji inspirowanej obcowaniem z kulturą; do inicjacji nowatorskich pomysłów i wynalazków czy nowych idei – mogącego pojawić się w praktycznie wszystkich możliwych dziedzinach życia gospodarczego, społecznego, politycznego itd. To także tworzy aspiracje, pryncypia i imperatywy, zgodnie z którymi jednostka chce funkcjonować, ideały do których dąży, pomaga rozwijać się człowiekowi, wpływać na rozwój jego osobowości, a dostarczając silnych wrażeń, rozwija sferę emocjonalną i wyostreza wyobraźnię, wreszcie ułatwia nawiązywanie kontaktów człowiekowi, który ma z tym trudności. Jednak brak statystyk porównywalnych w skali międzynarodowej (tych rzecz jasna poddających się opomiarowaniu), które ujawniają pełne skutki gospodarcze i społeczne, oznacza również, że sektory pozostają w dużej mierze niedoceniane w debacie politycznej.

„Brak porównywalnych w skali międzynarodowej statystyk, które ujawniają pełne skutki gospodarcze i społeczne, oznacza również, że SKK pozostają w dużej mierze niedoceniane w debacie politycznej”.

<sup>3</sup> Tu rozumiana jako ruch, zmiana, przesunięcie perspektywy obecności w wymiarze znaczeniowym, empirycznym czy sensorycznym itp.

**Cztery kierunki rozwoju sektorów kultury i kreatywnego.** Wpływ społeczno-ekonomiczny sektorów kultury i przemysłów kreatywnych daleko wykracza poza oczywistą produkcję dóbr kultury czy zatrudnianie kreatywnych ludzi. Jednak to czy w celu reorientacji wsparcia polityki gospodarczej będą one odgrywać bardziej ogólną rolę w napędzaniu i ułatwianiu pożądanych zmian w całej gospodarce, istotnie zależy będzie od przyjętych ram politycznych. W gruncie rzeczy oznacza to odpowiedź na pytanie przyświecający cel: (1) dobrobyt, (2) konkurencja, (3) wzrost, a może (4) innowacja. Każda z tych możliwości przekłada się na zupełnie inny model polityki i inaczej łączyć będzie sektor kultury i przemysły kreatywne z resztą gospodarki.

**Tabela 2. Cztery modele relacji między SKK a gospodarką**

<p><b>Model opiekuńczy</b></p>	<p>Kultura jest obciążeniem netto dla gospodarki, za które warto (za)płacić, ponieważ globalny wpływ na dobrobyt jest pozytywny. Wynika to z wytwarzania produktów kultury o wysokiej i niskiej wartości rynkowej. Interwencja polityki kulturalnej jest uzasadniana rozważaniami o „dobrach opiekuńczych” lub teorią „niedoskonałości rynku”, zgodnie z którą rynek nie jest w stanie zinternalizować wartości kulturowej dobra.</p>
<p><b>Model konkurencji</b></p>	<p>Kultura jest po prostu kolejnym sektorem. Stąd zmiany w wielkości przemysłu kreatywnego wpływają na całą gospodarkę, ale tylko proporcjonalnie. Kultura jest strukturalnie neutralna dla globalnej dynamiki. Wpływ na dochody, produktywność czy dobrobyt nie różni się od wpływu każdego innego sektora. Z punktu widzenia polityki publicznej kultura w takim samym stopniu zasługuje na subsydia jak reszta działalności przemysłowej.</p>
<p><b>Model wzrostu</b></p>	<p>W tym modelu przemysły kreatywne są wektorem wzrostu w taki sam sposób, w jaki rolnictwo było na początku XX wieku czy fabryki w latach 50. i 60. XX wieku. Istnieje wiele możliwych wyjaśnień, ale wszystkie są odmianami idei, że przemysły kreatywne generują efekty zewnętrzne, które powodują różnice w produktywności lub konkurencyjności innych sektorów (np. projektowanie zorientowane na innowacje) lub ułatwiają przyjęcie i utrzymanie nowych pomysłów i technologii w innych sektorach (np. ICT).</p>
<p><b>Model innowacji</b></p>	<p>Przemysły kreatywne nie tworzą sektora per se, ale raczej stanowią strukturalną część systemu innowacyjnego gospodarki jako całości. Kultura kieruje procesem zmian w gospodarce i jest uważana za dobro publiczne w sensie globalnym.</p>

Źródło: opracowanie własne PIE na podstawie: Potts, Cunningham (2010).

# Bibliografia

- Araujo Gómez, R.M. (2015), *La economía creativa, una fuente creciente de desarrollo*, "Hospitalidad ESDAI", No. 27.
- Arora, A., Cohen, W., Lee, H., Sebastian, D. (2022), *Invention Value, Inventive Capability and the Large Firm Advantage*, "Academy of Management Proceedings", No. 2022(1), 10098.
- Belfiore, E., Bennett, O. (2007), *Rethinking the social impacts of the arts*, "International Journal of Cultural Policy", No. 13(2).
- Benkler, Y. (2011), *The penguin and the leviathan: How cooperation triumphs over self-interest*, Currency.
- Bennett, T., Silva, E. (2006), *Introduction: Cultural capital and inequality - Policy issues and contexts*, "Cultural Trends", No. 15(2-3), <https://doi.org/10.1080/09548960600712777>.
- Błoński, Ł. (2021), *Pułapka małej skali. O produktywności polskich firm*, "Polski Instytut Ekonomiczny", Warszawa.
- BOP Consulting (2017), *World Cities Culture Finance Report*, BOP Consulting, London.
- Bridgens, B., Powell, M., Farmer, G., Walsh, C., Reed, E., Royapoor, M., Gosling, P., Hall, J., Heidrich, O. (2018), *Creative upcycling: Reconnecting people, materials and place through making*, "Journal of Cleaner Production", No. 189.
- Bucci, A., Sacco, P., Segre, G. (2014), *Smart endogenous growth: Cultural capital and the creative use of skills*, "International Journal of Manpower", No. 35(1-2), <https://doi.org/10.1108/IJM-08-2013-0193>.
- Curran, D. (2018), *From performativity to representation as intervention: Rethinking the 2008 financial crisis and the recent history of social science*, "Journal for the Theory of Social Behaviour", No. 48(4).
- Czernicki, Ł., Kutwa, K. (2019), *Szara strefa w Polsce*, "Policy Paper PIE", nr 7, Polski Instytut Ekonomiczny, Warszawa.
- Czyżewski, K. i in. (2020), *Raport Kultura: Pierwsza do zamknięcia, ostatnia do otwarcia. Kultura w czasie pandemii Covid-19*, OEEŚ, Fundacja Gospodarki i Administracji Publicznej, Kraków.
- Duszyński, J. i in. (2020), *Zrozumieć COVID-19: Opracowanie Zespołu ds. COVID-19 przy Prezesie Polskiej Akademii Nauk*, Polska Akademia Nauk, [https://informacje.pan.pl/images/2020/opracowanie-covid19-14-09-2020/ZrozumiecCovid19\\_opracowanie\\_PAN\\_interactive.pdf](https://informacje.pan.pl/images/2020/opracowanie-covid19-14-09-2020/ZrozumiecCovid19_opracowanie_PAN_interactive.pdf) [dostęp: 14.11.2022].
- Fancourt, D., Finn, S. (2019), *What Is the Evidence on the Role of the Arts in Improving Health and Well-being? A Scoping Review*, World Health Organization, Geneva, <https://www.euro.who.int/en/publications/abstracts/what-is-the-evidence-on-the-role-of-thearts-in-improving-health-and-we> [dostęp: 14.11.2022].

- Fancourt, D., Steptoe, A. (2019), *Cultural engagement and mental health: Does socioeconomic status explain the association?*, "Social Science and Medicine", No. 236(112425), <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2019.112425>.
- Fonseca Reis, A.C. (2008), *Economía creativa como estrategia de desarrollo: una visión de los países en desarrollo*, Itaú Cultural, São Paulo.
- Gonçalves, S. (2016), *We and they: Art as a medium for intercultural dialogue*, (w:) Gonçalves, S., Majhanovic, S. (red.), *Art and Intercultural Dialogue*, Sense Publishers, Rotterdam.
- Grossi, E. i in. (2012), *The interaction between culture, health and psychological well-being: Data mining from the Italian culture and well-being project*, "Journal of Happiness Studies", No. 13(1), <https://doi.org/10.1007/s10902-011-9254-x>.
- Gurgul, H. (1998), *Input-output Models under the Assumption of Incomplete Information*, AGH University Press, Cracow.
- Homer-Dixon, T. (2012), *The ingenuity Gap: can we solve the problems of the future?*, The Canada Council for the Arts Governor, Canada.
- Ilczuk, D., Gruszka-Dobrzyńska, E., Socha, Z., Hazanowicz, W. (2020), *Policzone i policzeni!: artyści i artystki w Polsce*, Centrum Badań nad Gospodarką Kreatywną Uniwersytetu SWPS, Dom Wydawniczy Elipsa, Warszawa.
- KE (2018), *A New European Agenda for Culture, Communication from the Commission to the European Parliament, the European Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions*, European Commission, Brussels.
- KEA European Affairs (2009), *The impact of culture on creativity. A study prepared for the European Commission*, Directorate-General for Education and Culture.
- Kibert, C.J., Thiele, L., Peterson, A., Monroe, M. (2011), *The ethics of sustainability*, <http://Rio20.Net/Wp-Content/Uploads/2012/01/Ethics-of-Sustainability-Textbook.pdf> [dostęp: 15.08.2022].
- Klein, M., Gerlitz, L., Spychalska-Wojtkiewicz, M. (2021), *Cultural and creative industries as boost for innovation and sustainable development of companies in cross innovation process*, "Procedia Computer Science", No. 192, <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.09.198>.
- Koalicja Klimatyczna & Heal (2018), *Wpływ zmiany klimatu na zdrowie*, <https://koalicjaklimatyczna.org/wpływ-zmiany-klimatu-na-zdrowie> [dostęp: 15.08.2022].
- Komisja Europejska (2010), *Zielona Księga*, EUR-Lex - 52010DC0183 - PL.
- Lamb, J. (2009), *Creating change: Using the arts to help stop the stigma of mental illness and foster social integration*, "Journal of Holistic Nursing", No. 27(1), <https://doi.org/10.1177/0898010108323011>.
- Leontief, W. (1970), *Environmental repercussions and the economic structure: an input-output approach*, "The Review of Economics and Statistics".
- Leontief, W. (1974), *Essais d'économiques*, Calmann-Lévy, Paris.



- Lhermitte, M., Alvarez, H., Marcout, C., Nam, Q., Sauze, E. (2021), *Rebuilding Europe. The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis*, EY Consulting, [https://1761b814-bfb6-43fc-9f9a-775d1abca7ab.filesusr.com/ugd/4b2ba2\\_1ca8a0803d8b4ced9d2b-683db60c18ae.pdf](https://1761b814-bfb6-43fc-9f9a-775d1abca7ab.filesusr.com/ugd/4b2ba2_1ca8a0803d8b4ced9d2b-683db60c18ae.pdf) [dostęp: 15.08.2022].
- Marcow Speiser, V., Speiser, P. (2007), *An arts approach to working with conflict*, "Journal of Humanistic Psychology", No. 47(3), <https://doi.org/10.1177/0022167807302185>.
- Mavelli, L. (2019), *Resilience beyond neoliberalism? Mystique of complexity, financial crises, and the reproduction of neoliberal life*, "Resilience", No. 7(3).
- McGregor, E., Ragab, N. (2016), *The role of culture and the arts in the integration of refugees and migrants*, European Expert Network on "Culture and the Audiovisual", <https://www.merit.unu.edu/publications/uploads/1473335881.pdf> [dostęp: 15.08.2022].
- MIC/ALES (2022), *Art Bonus*, Ministero della Cultura and Arte Lavoro e Servizi.
- Mirza, M. (2006), *Culture Vultures: Is UK arts policy damaging the arts?*, Policy Exchange, London.
- Munroe, D.K., Biles, J.J. (2005), *Regional Science*, (w:) Kempf-Leonard, K. (red.), *Encyclopedia of Social Measurement*, Elsevier, <https://doi.org/10.1016/B0-12-369398-5/00365-0>.
- Murray, R., Caulier-Grice, J., Mulgan, G. (2010), *The open book of social innovation*, Vol. 24, Nesta, London.
- Nainis, N. i in. (2006), *Relieving symptoms in cancer: Innovative use of art therapy*, "Journal of Pain and Symptom Management", No. 31(2), <https://doi.org/10.1016/j.jpainsymman.2005.07.006>.
- Naylor, R., Moretto, M., Traverso, R. (2021), *Cultural and Creative Industries in the Face of COVID-19: An Economic Impact Outlook*, BOP Consulting, UNESCO, Paris.
- O'Leary, R., Vij, N. (2012), *Collaborative public management: Where have we been and where are we going?*, "The American Review of Public Administration", No. 42(5), <https://doi.org/10.1177/0275074012445780>.
- OECD (2018), *Culture and Local Development: Background Document*, OECD Observer, No. 58, <https://doi.org/10.1787/C6f8e7f9-En>.
- OECD (2021), *Economic and social impact of cultural and creative sectors: Note for Italy G20 Presidency Culture Working Group*, OECD Publishing, Paris, <https://www.oecd.org/cfe/leed/OECD-G20-Culture-July-2021.pdf> [dostęp: 12.08.2022].
- OECD (2022), *The Culture Fix: Creative People, Places and Industries*, Local Economic and Employment Development (LEED), OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/19901097>.
- Potts, J., Cunningham, S. (2010), *Four Models of the Creative Industries*, "Revue d'Economie Politique", No. 120(1).
- Przybyliński, M. (2012), *Metody i tablice przepływów międzygałęziowych w analizach handlu zagranicznego Polski*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.

- Ptqk, M. (2011), *Be creative under-class! Mitos, paradojas y estrategias de la economía del talento*, Biblioteca YP, [http://www.Ypsite.Net/Recursos/Biblioteca/Documentos/Be\\_Creative\\_underclass\\_maria\\_ptqk.pdf](http://www.Ypsite.Net/Recursos/Biblioteca/Documentos/Be_Creative_underclass_maria_ptqk.pdf) [dostęp: 12.08.2022].
- Rausell Köster, P., Abeledo Sanchis, R. (2016), *Main Connections Between Cultural And Creative Activities And The Socio-Economic Space*, [https://encc.eu/sites/default/files/2016-09/02-culture-and-economy-raul-abeledo-sanchis-and-pau-rausell-koster\\_community-of-olescc81nica-2016\\_eng.pdf](https://encc.eu/sites/default/files/2016-09/02-culture-and-economy-raul-abeledo-sanchis-and-pau-rausell-koster_community-of-olescc81nica-2016_eng.pdf) [dostęp: 12.08.2022].
- Sacco, P. (2017), *Health and cultural welfare: A new policy perspective?*, "Economia della Cultura", No. 27(2), <https://doi.org/10.1446/87269:y:2017:i:2:p:165-174>.
- Sacco, P., Ferilli, G., Tavano Blessi, G. (2018), *From Culture 1.0 to Culture 3.0: Three sociotechnical regimes of social and economic value creation through culture, and their impact on European cohesion policies*, "Sustainability", No. 10(11), <https://doi.org/10.3390/su10113923>.
- Sommer, D. (2014), *The Work of Art in the World: Civic Agency and Public Humanities*, Duke University Press, Durham, NC.
- Stickley, T., Hoare, M. (2015), *A review of the concept of Salutogenesis and its significance for promoting mental health recovery through participatory arts*, "Journal of Applied Arts & Health", No. 6(1), [https://doi.org/10.1386/jaah.6.1.63\\_1](https://doi.org/10.1386/jaah.6.1.63_1).
- Tavano Blessi, G. i in. (2016), *The contribution of cultural participation to urban well-being. A comparative study in Bolzano/Bozen an Siracusa, Italy*, "Cities", No. 50, <https://doi.org/10.1016/j.cities.2015.10.009>.
- Taylor, A.L., Habibi, R., Burci, G.L., Dagrón, S., Eccleston-Turner, M., Gostin, L. O., Meier, B.M., Phelan, A., Villarreal, P.A., Yamin, A.E. (2020), *Solidarity in the wake of COVID-19: reimagining the International Health Regulations*, "The Lancet", No. 396(10244).
- Teater, B., Baldwin, M. (2014), *Singing for successful ageing: The perceived benefits of participating in the Golden Oldies community-arts programme*, "The British Journal of Social Work", No. 44(1), <https://doi.org/10.1093/bjsw/bcs095>.
- Trauth, E. i in. (2019), *Addressing social inclusion in the IS field through theatre*, SIGMIS-CPR'19: Proceedings of the 2019 Computers and People Research Conference, <https://doi.org/10.1145/3322385.3322412>.
- UNESCO (2022), *RE|SHAPING POLICIES FOR CREATIVITY: Addressing culture as a global public good*, United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, Paris, [https://cdn.edupedu.ro/wp-content/uploads/2022/02/UNESCO-culture-report-2022-creativity\\_380474eng.pdf](https://cdn.edupedu.ro/wp-content/uploads/2022/02/UNESCO-culture-report-2022-creativity_380474eng.pdf) [dostęp: 12.08.2022].
- Wixted, B., Yamano, N., Webb, C. (2006), *Input-output analysis in an increasingly globalised world: applications of OECD's harmonised international tables*, <https://doi.org/10.1787/303252313764>.

# Aneks

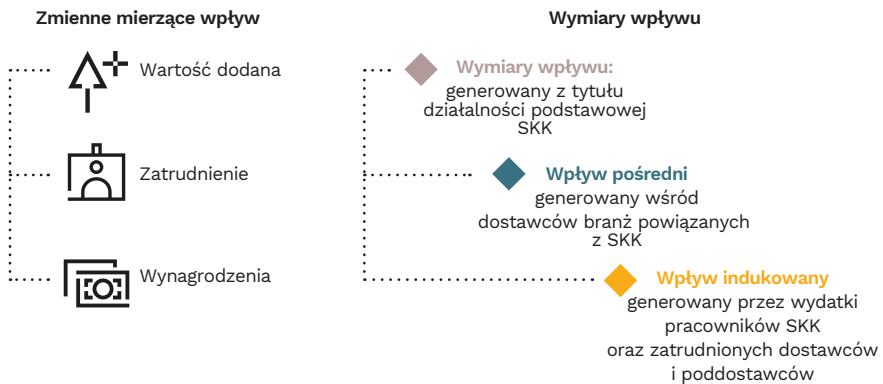
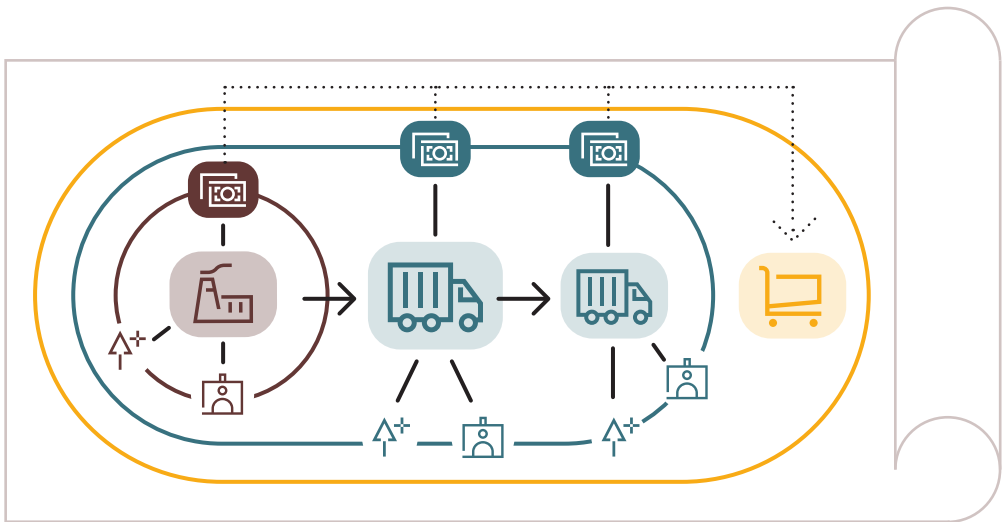
Do zbadania jak istotną branżą polskiej gospodarki są sektory kultury i kreatywny wykorzystaliśmy model przepływów międzygałęziowych (*Input-Output Analysis*), którego twórca otrzymał Nagrodę Nobla. Choć model pozwala wskazać skomplikowane zależności między branżami, to same wyniki można przedstawić w sposób przyjazny i zrozumiały w odbiorze.

Model *Input-Output* odzwierciedla wewnętrzne powiązania między gałęziami gospodarki – ukazują proces, w którym nakłady z jednej branży umożliwiają innej branży wytwarzanie produktów do konsumpcji lub do produkcji. Innymi słowy, aby jedna branża mogła wytworzyć jakieś dobro, musi zakupić materiały od innej branży. Może to być na przykład druk książek. Aby wyprodukować nakład, potrzebny jest tusz, energia, drukarnia, a w niej pracownicy rozmaitych zawodów. Pracownicy świadcząc pracę przyczyniają się do generowania wartości dodanej z wyprodukowania książki, ale za tę pracę dostają zapłatę. A dzięki wypłaconym wynagrodzeniom mieszkańcy Polski mogą robić zakupy, napędzając konsumpcję w kraju.

Efekty generowane przez branże kultury i kreatywną zostały zmierzone za pomocą trzech zmiennych: wartości dodanej, liczby miejsc pracy oraz wysokości wynagrodzeń. Dodatkowo wartości dla każdej ze zmiennych obliczyliśmy wykorzystując trzy rodzaje wpływu. Powyżej wskazaliśmy, że do wyprodukowania książki potrzebny jest zakup tuszu od firmy chemicznej, zatrudnienie pracowników drukarni i wypłacenie im wynagrodzenia by mogli generować wartość dodaną. Ale firma chemiczna także ma swoich dostawców i sama zatrudnia pracowników, których opłaca. Można więc powiedzieć, że w sposób pośredni drukarnia książek „zatrudnia” pracowników firmy chemicznej. Stąd ten rodzaj nazywa się wpływem pośrednim. Nietrudno się domyślić, że dostawcy firmy chemicznej także mają swoich poddostawców, a oni swoich, których pracownikom wypłacają wynagrodzenie. Zakładając, że z pensji dokonują zakupów różnych produktów i usług, napędzają krajową produkcję. Ten efekt nazywa się wpływem indukowanym.

Ostatnim sposobem na przedstawienie wpływu sektorów kultury i kreatywnego na rozwój społeczno-gospodarczy polskiej gospodarki będzie wykorzystanie tzw. mnożnika. Jego zastosowanie pokazuje jak na przykład jedno miejsce pracy w branży kultury generuje miejsca pracy w innych branżach, czy też jak każda złotówka wypłacona pracownikowi wpływa na opłacanie pracowników pozostałych branż. Na poniższym schemacie przedstawiamy opis działania modelu *Input-Output* wykorzystanego do zmierzenia wpływu branży kultury na rozwój polskiej gospodarki.

Schemat 1. Model przepływów międzygałęziowych



Źródło: opracowanie własne PIE.

Macierz *Input-Output* (I-O) jest reprezentacją krajowej rachunkowości gospodarczej, która rejestruje sposób, w jaki branże handlują ze sobą i produkują (przepływy produktów i usług). Jest ona częścią tablicy przepływów międzygałęziowych. Macierz I-O ilustruje relacje między producentami i konsumentami oraz współzależności branż w danym roku. Wiersze tabeli odpowiadają sprzedaży z danego sektora do wszystkich sektorów gospodarki, zaś kolumny reprezentują zakupy nakładów pośrednich, pracy itp. dokonywanych przez każdy sektor. Wszystkie komórki krajowej macierzy zużycia pośredniego pokazują przepływy między sektorami (Wixted, Yamano, Webb, 2006). Oprócz macierzy powiązań między firmami z różnych branż

tworzących gospodarkę narodową, w tabeli znajdują się informacje o przepływach dóbr finalnych (tzw. macierz inwestycji krajowych, która uwzględnia dostawy dóbr nieskonsumowanych przez krajowe działy gospodarki) oraz o wartości dodanej<sup>4</sup>.

Należy zauważyć, że tablice I-O zakładają liniowe relacje między nakładami i produktami z różnych sektorów, jak też między produktami a popytem końcowym. Założenie to nie zawsze odpowiada rzeczywistości. Oznacza to, że nie występują korzyści lub efekt skali w produkcji lub substytucji czynników produkcji (podwajając poziom produkcji, trzeba podwoić wszystkie czynniki produkcji). Ponadto zakłada się, że wszystkie firmy w danej branży stosują tę samą technologię produkcji. Po przyjęciu tych założeń, fundamentalna zależność wejścia-wyjścia może być wyrażona wzorem:

$$\sum X_{ij} + f_i = X_i, \quad (1)$$

co stanowi, że produkcja globalna danego sektora ( $X_i$ ) jest równa zużyciu pośredniemu ( $\sum X_{ij}$ ) oraz zużyciu przez odbiorców końcowych ( $f_i$ ). Następnie transakcje międzybranżowe i łączne nakłady ( $X_j$ ) mogą być wykorzystane do oszacowania współczynników technicznych dla każdego sektora gospodarki:

$$a_{ij} = X_{ij}/X_j. \quad (2)$$

Te współczynniki techniczne mogą być bezpośrednio wykorzystane do oceny wartości dodanej danego sektora, obliczenia inwestycji w tym sektorze (Leontief, 1970; 1974). Współczynniki techniczne obrazują łączne nakłady bezpośrednio dla każdej branży na jednostkę produkcji. Po oszacowaniu tych współczynników zależność między nakładami a wynikiem można przeformułować w następujący sposób:

$$\sum a_{ij}X_j + f_i = X_i, \quad (3)$$

który rozkłada transakcje międzybranżowe na dwa składniki: iloczyn współczynników technicznych ( $a_{ij}$ ) i całkowitych nakładów ( $X_j$ ). Jeśli zakłada się, że współczynniki techniczne tworzą macierz kwadratową ( $A$ ), a popyt końcowy ( $f$ ) i całkowity produkt ( $X$ ), jako wektory kolumnowe, model przepływów międzygałęziowych można wyprowadzić w kategoriach macierzy, jak pokazano w poniższym równaniu:

$$(I - A)^{-1}f = X. \quad (4)$$

<sup>4</sup> Bardziej ogólny schemat tablicy I-O zawiera także czwartą ćwiartkę (Gurgul, 1998; Przybyliński, 2012) przedstawiającą wtórny podział dochodów, które z kolei służą realizacji popytu finalnego. Jednak modele wykorzystywane w praktycznych zastosowaniach zawierają tylko trzy ćwiartki.

Jak wskazują powyższe równania, model przepływów międzygałęziowych przypisuje całkowitą produkcję w gospodarce popytowi końcowemu i procesowi mnożnikowemu uchwyconemu przez „odwrotność Leontiefa”  $(I - A)^{-1}$ . Innymi słowy, aby ostatecznie obliczyć mnożniki produkcji, należy wyprowadzić odwrotne macierze Leontiefa. Macierz odwrotna typu I pokazuje, ile produkcji każdej gałęzi gospodarki jest potrzebne – w kategoriach nakładów bezpośrednich i pośrednich – do wytworzenia jednej jednostki produkcji globalnej danego działu gospodarki. Oblicza się ją za pomocą wzoru:

$$L = (I - A)^{-1}, \quad (5)$$

gdzie:

$L$  – macierz odwrotności macierzy Leontiefa,

$I$  – macierz identity,

$A$  – macierz bezpośrednich współczynników materiałochłonności krajowej.

Jednak podstawowe ramy I-O nie uwzględniają konsumpcji gospodarstw domowych. W odpowiedzi opracowano alternatywny mnożnik „typu II”, który uwzględnia wzrost popytu na dobra i usługi będące skutkiem zwiększonej konsumpcji, której źródłem są wypłacane wynagrodzenia (Munroe, Biles, 2005). Macierz odwrotna typu II pokazuje indukowane zapotrzebowanie (w kategoriach produkcji globalnej gospodarki) na produkcję jednej jednostki produkcji globalnej danego działu gospodarki. Jej celem jest uwzględnienie – oprócz nakładów bezpośrednich i pośrednich zawartych w macierzy odwrotnej typu I – przepływów pieniężnych do i z gospodarstw domowych oraz wpływu tych przepływów na działy gospodarki.

Macierz odwrotna typu II jest wyprowadzana w taki sam sposób jak macierz odwrotna typu I. Ponieważ jednak konieczne jest włączenie gospodarstw domowych do analizy, traktujemy je jako dodatkową gałąź przemysłu przez dodanie dodatkowego wiersza i kolumny do macierzy wymagań bezpośrednich dla współczynników, odpowiednio: „wynagrodzenia pracowników” i „wydatków na spożycie końcowe przez gospodarstwa domowe”.

Formalna notacja dla tej macierzy nakładów bezpośrednich to:

$$A' = \begin{bmatrix} A'_{II} & A'_{IH} \\ A'_{HI} & A'_{HH} \end{bmatrix}, \quad (6)$$

gdzie:

$(A'_{II})_{ij}$  – macierz nakładów bezpośrednich  $A'$ , czyli liczba działów gospodarki wymagana na jednostkę branż  $j$  (rozpatrywana powyżej w macierzy odwrotnej typu I),

$(A'_{IH})_j$  – wielkość zapotrzebowania działu gospodarki na jednostkę całkowitego dochodu gospodarstwa domowego ze wszystkich źródeł,

$(A'_{HH})_i$  – dochód wypłacany gospodarstwom domowym na jednostkę produkcji globalnej gospodarki i wynagrodzenie pracowników podzielone przez całkowitą produkcję globalną,

$(A'_{HH})_j$  – wydatek gospodarstwa domowego na jednostkę dochodu z zatrudnienia gospodarstwa domowego w cenach bazowych.

Całkowity dochód gospodarstwa domowego ze wszystkich źródeł jest wykorzystywany jako mianownik przy obliczaniu współczynników wydatków gospodarstwa domowego ( $A'_{HH}$ ), mimo że na początku nieintuicyjne może wydawać się niewykorzystywanie całkowitej kwoty wydatków gospodarstwa domowego z tablic I-O. Jednakże całkowita wielkość wydatków gospodarstwa domowego z tablic I-O obejmuje zakupy gospodarstwa domowego, które są nabywane za niezarobione dochody (emerytury, dywidendy itp.). Innymi słowy nie wszystkie wydatki gospodarstw domowych wynikają z „dochodu z zatrudnienia” wypłacanego gospodarstwom domowym. Jeżeli jako mianownik została użyta liczba „całkowite wykorzystanie w cenach nabywcy”, suma  $A'_{HH}$  byłaby równa 1, a wynikowa macierz typu II miałaby tendencję do przeszacowywania indukowanych efektów zmian w gospodarce przez sztuczne zawyżanie wpływu uzyskanego dochodu na generowanie wydatków gospodarstw domowych.

Po wyprowadzeniu macierzy odwrotnych typu I (lub typu II), obliczenie mnożnika i efektów jest dość proste. Mnożniki pozwalają użytkownikom na oszacowanie efektów zmian w gospodarce. Na przykład, jeśli nastąpi wzrost popytu końcowego na produkty, bądź usługi danego działu gospodarki, możemy założyć, że nastąpi wzrost produkcji globalnej w danym dziale, ponieważ producenci reagują, aby zaspokoić zwiększony popyt; jest to wpływ bezpośredni. Ponieważ producenci zwiększają produkcję, rośnie również popyt producentów na produkty i usługi dostawców i tak dalej w tył łańcucha dostaw; jest to wpływ pośredni. Te dwa skumulowane rodzaje oddziaływań można obliczyć za pomocą macierzy odwrotnej typu I. W wyniku oddziaływań bezpośrednich i pośrednich rośnie zatrudnienie, a w efekcie – także poziom dochodów gospodarstw domowych w całej gospodarce; część tych zwiększonych dochodów zostanie ponownie wydana na końcowe towary i usługi: jest to tzw. efekt indukowany. Efekt ten, wraz z oddziaływaniem bezpośrednim i pośrednim, jest brany pod uwagę, gdy do obliczenia mnożników stosuje się macierz odwrotną typu II. Można obliczyć pięć różnych rodzajów zagregowanych mnożników dla efektów typu I i typu II.

**Mnożnik produkcji** ( $O_{MULT})_j = \sum_i L_{ij}$  typu I dla danej branży definiuje się jako łączną produkcję gospodarki krajowej wymaganą do wyprodukowania jednej dodatkowej jednostki produkcji globalnej, tj. sumy kolumn ( $\sum_i$ ) z odwrotnej macierzy Leontiefa typu I ( $L_{ij}$ ). Podobnie mnożnik produkcji typu II otrzymuje się z sum kolumn wierszy dla przemysłu (tj. wyłączając wynagrodzenia pracowników) z macierzy odwrotnej Leontiefa typu II. Mnożąc zmianę w popycie końcowym (bezpośredni wpływ) na produkcję pojedynczej gałęzi gospodarki przez mnożnik produkcji danego działu typu I (odpowiednio typu II), otrzymujemy szacunkowy bezpośredni + pośredni (odpowiednio bezpośredni + pośredni + indukowany) wpływ na produkcję globalną w całej gospodarce.

**Mnożniki dochodu** ( $I_{MULT})_j = \sum_i W_i L_{ij} / w$  pokazują wzrost dochodu z zatrudnienia (IfE) – lub wynagrodzenia pracowników – który wynika ze zmiany 1 PLN dochodu z zatrudnienia w każdej gałęzi gospodarki. W powyższym wzorze „w” odnosi się do stosunku IfE/całkowita produkcja dla każdej branży (ostatni

wiersz w rozszerzonej macierzy nakładów bezpośrednich). Mnożniki pokazują stosunek bezpośrednich + pośrednich (+ indukowanych, jeśli używane są mnożniki typu II) zmian dochodu do bezpośredniej zmiany dochodu.

**Efekty dochodowe**  $(I_{eff})_i = \sum_j w_j L_{ij}$ . Ta statystyka pokazuje wpływ na dochód z zatrudnienia (IfE) – lub wynagrodzenie pracowników – w całej badanej gospodarce, wynikający z jednostkowego wzrostu popytu końcowego na produkcję globalną działu  $i$ . Podczas gdy bezpośrednio i pośrednie wpływy są obliczane przy użyciu mnożników typu I, mnożniki typu II obejmują również efekty indukowane w gospodarce.

**Mnożnik zatrudnienia**  $(E_{MULT})_j = \sum_i e_i L_{ij} / e_j$  pokazuje całkowity wzrost zatrudnienia w całej gospodarce wynikający ze wzrostu popytu końcowego, który jest wystarczający do stworzenia jednego miejsca pracy w danym dziale gospodarki w przeliczeniu na pełne etaty. W powyższym wzorze, „ $e$ ” jest równe zatrudnieniu na PLN całkowitej produkcji dla każdej branży. Mnożnik jest stosunkiem bezpośredniej + pośredniej (+ indukowanej, jeśli stosuje się mnożniki typu II) zmiany zatrudnienia do bezpośredniej zmiany zatrudnienia.

**Efekty zatrudnieniowe**  $(E_{eff})_i = \sum_j e_j L_{ij}$ . Statystyka efektów zatrudnieniowych pozwala obliczyć wpływ na zatrudnienie w całej gospodarce (efekt bezpośredni i pośredni, jeżeli stosowana jest macierz odwrotności typu I, powiększony o efekt indukowany, jeżeli stosowana jest macierz odwrotności typu II) wynikający ze zmiany popytu końcowego na produkcję globalną działu gospodarki  $i$  o 1 jednostkę.



# Spis infografik, schematów, tabel i wykresów

## SPIS INFOGRAFIK

### **Infografika 1. SKK wywiera pozytywny wpływ na rozwój społeczno-gospodarczy**

Efekty społeczno-gospodarcze (wartość dodana w mld PLN, liczba miejsc pracy w tys., wysokość wynagrodzeń w mld PLN) generowane przez SKK w Polsce przez wywieranie na krajową gospodarkę trzech rodzajów wpływu (bezpośredniego, pośredniego i indukowanego) w 2019 r. ....7

### **Infografika 2. Pandemia zamknęła najwięcej drzwi w obiektach dziedzictwa kulturowego i edukacji artystycznej, a pracę mógł stracić co 20. zatrudniony w sektorze**

Wpływ pandemii COVID-19 na charakterystykę sektorów kultury i kreatywnych, pracujących w tej gałęzi polskiej gospodarki oraz ich zarobki .....13

## SPIS TABEL

### **Tabela 1. Wpływ kluczowych cech na poziom funkcjonowania sześciu domen kultury przez pandemię COVID-19 .....12**

### **Tabela 2. Cztery modele relacji między SKK a gospodarką. .... 30**

## SPIS SCHEMATÓW

### **Schemat 1. Model przepływów międzygałęziowych ..... 36**

## SPIS WYKRESÓW

### **Wykres 1. Pandemia najsilniej zdusiła europejską wartość dodaną generowaną przez SKK w Polsce**

Roczny spadek GVA sektora kultury i sektora kreatywnego w 2020 r. (w proc.) ..... 11

### **Wykres 2. Polska to w CEE lider generowanej wartości dodanej przez SKK**

Udział wartości dodanej brutto według kosztu czynników produkcji sektorów kultury i kreatywnego w ogóle w 2019 (w proc.) .....16

<b>Wykres 3. Akceleracja produktywności SKK przebiegła najszybciej w większości krajów CEE i Skandynawii</b>	
Zmiana wartości dodanej (w kosztach czynników produkcji) w przeliczeniu na zatrudnionego w sektorach kultury i kreatywnym w latach 2015–2019 (w proc.) . . . . .	17
<b>Wykres 4. W niektórych regionach zatrudnienie związane z kulturą i twórczością stanowi 1 na 10 miejsc pracy</b>	
Zatrudnienie związane z kulturą i twórczością jako udział w całkowitym zatrudnieniu w krajach UE i regionach NUTS2 w 2019 r. . . . .	20
<b>Wykres 5. SKK toruje zatrudnieniową ścieżkę równości płci</b>	
Dynamika zatrudnienia w SKK wobec całej gospodarki według płci (w proc.) . . . . .	21
<b>Wykres 6. Coraz szerzej rozwierają się nożyce różnic samozatrudnienia między pracownikami SKK, a gospodarką ogółem</b>	
Dynamika samozatrudnienia w SKK oraz wobec całej gospodarki (w proc.) . . . . .	22
<b>Wykres 7. Rozrost szarej strefy w kulturze to zwłaszcza efekt niskich płac.</b>	23
<b>Wykres 8. Blisko co 10. pracownik kultury stracił w 2020 r. środki do życia</b>	
Zmiana zatrudnienia wg PKD w 2020 r. (r/r, w proc.) . . . . .	24
<b>Wykres 9. Drastyczny spadek wydatków na usługi rekreacyjne i kulturalne</b>	
Wydatki gospodarstw domowych na usługi rekreacyjne i kulturalne <i>per capita</i> wobec wydatków ogółem, w cenach stałych z 2015 r. (w EUR) . . . . .	27

# Polski Instytut Ekonomiczny

Polski Instytut Ekonomiczny to publiczny *think tank* ekonomiczny z historią sięgającą 1928 roku. Jego obszary badawcze to przede wszystkim makroekonomia, energetyka i klimat, handel zagraniczny, foresight gospodarczy, gospodarka cyfrowa i ekonomia behawioralna. Instytut przygotowuje raporty, analizy i rekomendacje dotyczące kluczowych obszarów gospodarki oraz życia społecznego w Polsce, z uwzględnieniem sytuacji międzynarodowej.