

Pandemia COVID-19 jest wydarzeniem, którego skutki są odczuwalne we wszystkich dziedzinach życia i będą jeszcze przez długie lata. Szacuje się, że powrót do trajektorii rozwoju gospodarczego sprzed pandemii zajmie około dekadę. Poza bezpośrednim następstwem restrykcji wiążących się z ustaniem lub spadkiem popytu, długofalowe skutki wynikają także między innymi ze zmieniających się warunków działalności gospodarczej i modyfikacji preferencji konsumenckich dostosowujących się do nowego stylu życia, które sprawiają, że konieczne staje się zredefiniowanie wielu branż gospodarki. Jak również ze zwiększonego zaangażowania państwa w gospodarkę zarówno poprzez makroekonomiczne pakiety stymulacyjne jak i poprzez środki ukierunkowanie na wspieranie indywidualnych przedsiębiorstw lub sektorów dotkniętych przez pandemię.

Celem niniejszego projektu jest zbadanie jak prawo pomocy państwa Unii Europejskiej (UE) powinno się zaadaptować do nowych warunków gospodarczych po pandemii, w szczególności jakie mechanizmy powinny zostać wprowadzone, żeby umożliwić możliwie łagodne przejście z subsydiowania stosowanego dla utrzymania płynności finansowej dotkniętych przedsiębiorstw do ich ekonomicznej samowystarczalności uwzględniając jednocześnie fakt, że w czasach odbudowy obserwowane jest większe zaangażowanie państwa w gospodarkę. Autor stawia hipotezę, że adaptacja prawa powinna być proaktywna, czyli zmiany powinny być dokonywane zanim efekty procesów będą odczuwalne. O ile pandemii nie dało się przewidzieć więc reagowanie na kryzys było jedyną możliwą metodą, natomiast obecnie możliwe jest dostrzeżenie pewnych trendów ekonomicznych, zatem adaptacja reguł zakresie pomocy państwa powinna następować antycypując te zmiany, bo działania czysto reaktywne odbiją się *in minus* na pewności prawa i skuteczności systemu kontroli pomocy państwa w UE. W tym kontekście Autor podejmuje badania dla ustalenia w jakich obszarach, gdzie zastosowanie znajdują reguły pomocy państwa UE wspomniana proaktywna adaptacja powinna nastąpić i jaką powinna przybrać postać.