

Bruxelles, den 18. maj 2021
(OR. en)

8770/21

SPORT 34
RECH 215
SOC 274
EMPL 203
SUSTDEV 63
EDUC 169
SAN 292
ENV 309
ECO 52
JEUN 50

RESULTAT AF DRØFTELSENE

fra:	Generalsekretariatet for Rådet
til:	delegationerne
Tidl. dok. nr.:	8126/21
Vedr.:	Konklusioner vedtaget af Rådet og repræsentanterne for medlemsstaternes regeringer, forsamlet i Rådet, om sportsinnovation

I bilaget følger til delegationerne konklusionerne vedtaget af Rådet og repræsentanterne for medlemsstaternes regeringer, forsamlet i Rådet, om sportsinnovation som godkendt af Rådet (uddannelse, ungdom, kultur og sport) på samlingen den 17.-18. maj 2021.

**Konklusioner vedtaget af Rådet og repræsentanterne for medlemsstaternes regeringer,
forsamlet i Rådet, om sportsinnovation**

RÅDET OG REPRÆSENTANTERNE FOR MEDLEMSSTATERNES REGERINGER,
FORSAMLET I RÅDET,

SOM MINDER OM

1. at Unionen i henhold til artikel 165 i traktaten om Den Europæiske Unions funktionsmåde bidrager til fremme af sport i Europa og i den forbindelse tager hensyn til sportens specifikke forhold, dens strukturer, der bygger på frivillighed, og dens sociale og uddannende funktion
2. at sport på De Forenede Nationers 2030-dagsorden for bæredygtig udvikling¹ anerkendes som en vigtig katalysator for bæredygtig udvikling, og dens voksende bidrag til opnåelse af udvikling og fred anerkendes gennem dens fremme af tolerance og respekt og dens bidrag til styrkelse af kvinders, unges, enkeltpersoners og samfundsgruppers empowerment samt til målene for sundhed, uddannelse og social inklusion
3. at Rådets konklusioner af 4. december 2013 om sportens bidrag til EU's økonomi og navnlig til at bekæmpe ungdomsarbejdsløshed og skabe social inklusion anerkender sportens potentiale til at skabe arbejdspladser og støtte den lokale økonomiske udvikling samt dens afsmittende virkning på andre sektorer²

¹ De Forenede Nationers Generalforsamlings resolution A/RES/70/1 af 25. september 2015 "Ændring af vores samfund: 2030-dagsordenen for bæredygtig udvikling", punkt 37.

² EUT C 32 af 4.2.2014, s. 2.

4. at Rådets konklusioner af 5. december 2014 om sport som drivkraft for innovation og økonomisk vækst anerkender, at sport er en vigtig drivkraft for innovation og økonomisk vækst, at sportsindustrien er karakteriseret ved konstante og hurtige innovationsbølger, og at innovationen har betydet, at sportsteknologien er førende på visse områder inden for anvendt videnskab³
5. at Rådets konklusioner af 13. december 2018 om sportens økonomiske dimension og dens samfundsøkonomiske fordele anser, at den sportsrelaterede dimension af innovation endnu ikke er blevet tilstrækkeligt belyst for så vidt angår BNP og beskæftigelse, da der mangler data⁴
6. at Rådets konklusioner af 29. juni 2020 om konsekvenserne af covid-19-pandemien og sportssektorens genopretning opfordrer medlemsstaterne til i samarbejde med sportsbevægelsen at styrke synergierne med flere sektorer, herunder innovation, for at give sportsudøvere og alle borgere nye muligheder for at være fysisk aktive, herunder ved at anvende digitale værktøjer⁵
7. at EU-arbejdsplanen for sport 2021-2024, der blev vedtaget af Rådet den 4. december 2020, anerkender, at sport kan bidrage til opfyldelsen af EU's overordnede politiske prioriteter og navnlig målene for forskellige andre politikområder såsom innovation, digitalisering, økonomi, uddannelse, sundhed, ungdom, sociale anliggender, inklusion, ligestilling, ligestilling mellem kønnene, by- og landudvikling, transport, miljø, turisme og beskæftigelse og bæredygtighed, og at disse politikområder kan støtte fremme af sport på grundlag af tværsektorielt samarbejde⁶

³ EUT C 436 af 5.12.2014, s. 2.

⁴ EUT C 449 af 13.12.2018, s. 1.

⁵ EUT C 214 I af 29.6.2020, s. 1.

⁶ EUT C 419 af 4.12.2020, s. 18.

8. at Tartu Call for a Healthy Lifestyle fra september 2017 fastsætter en forpligtelse til at opfordre videns- og innovationsfællesskaber til med støtte fra Det Europæiske Institut for Innovation og Teknologi, EIT Health og EIT Food, at udvikle og styrke innovative tilgange til at fremme og øge bevidstheden om fordelene ved en sund livsstil
9. at Rådets konklusioner af 4. december 2020 om fremme af tværsektorielt samarbejde til gavn for sport og fysisk aktivitet i samfundet fremhæver, at sport og fysisk aktivitet har mange forbindelser til andre politiksektorer, herunder innovation, forskning, digitalisering, økonomi, sundhed og beskæftigelse, og at tværsektorielt samarbejde kan spille en vigtig rolle med hensyn til at stimulere innovation og sportens økonomiske dimension⁷,

SOM ANERKENDER

10. at innovation bør betragtes som en nøgleprioritet for udvikling af sportssektoren. Sportsinnovation forventes at skabe muligheder for at øge borgernes deltagelse i sport og fysisk aktivitet, fremme den socioøkonomiske udvikling gennem sport og tackle nuværende og eventuelle fremtidige udfordringer og derved gøre sportssektoren mere bæredygtig og modstandsdygtig
11. at sportsinnovation i en offentlig politisk sammenhæng bør håndteres gennem en holistisk tilgang på flere niveauer og på tværs af sektorer, der bygger på tæt samarbejde mellem offentlige og private institutioner, og som bidrager til bæredygtig udvikling og til på passende vis at tackle de bredere socioøkonomiske udfordringer, som EU står over for
12. at omkring to tredjedele af Europas økonomiske vækst i de sidste årtier har været drevet af innovation⁸. Forskning og innovation styrker vores produktionssektors modstandsdygtighed, vores økonomiers konkurrenceevne og den digitale og økologiske omdannelse af vores samfund, herunder sportssektoren

⁷ EUT C 419 af 4.12.2020, s. 18.

⁸ Horisont Europa-konsekvensanalyse – arbejdsdokument fra Kommissionens tjenestegrene (https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/swd_2018_307_fl_impact_assesment_en_v7_p1_977548.pdf, s. 8).

13. at covid-19-pandemien har haft alvorlige konsekvenser for hele sportssektoren⁹. Selv om konsekvenserne berører lande forskelligt, omfatter de alle sportens forvaltningsniveauer og alle dens dimensioner. Desuden har pandemien både afsløret og forværret eksisterende svagheder og uligheder og fremskyndet indførelsen af innovativ praksis, hvilket fremhæver behovet for at udvikle holistiske tilgange til at tackle strukturelle udfordringer
14. at sport generelt betragtes som en pioner og en kilde til nye idéer og innovation¹⁰ på grund af dens evne til at udvikle sig på grundlag af teknologiske og sociale tendenser. Desuden kan personer, der er involveret i sport, såsom sportsudøvere, trænere, lærere, frivillige samt andet personale og enkeltpersoner, spille en ledende rolle med hensyn til at fremme innovation
15. at sport også kan være en drivkraft for teknologisk og social innovation, der giver fordele i form af økonomisk tiltrækningskraft og dermed forbunden vækst på arbejdsmarkedet i hele EU. Undersøgelser viser, at mange regioner i EU har medtaget sport i deres strategier for intelligent specialisering¹¹
16. at innovative sociale, organisatoriske, politiske, digitale og teknologiske tilgange er nødvendige for at tackle eksisterende og nye trusler og udfordringer, som kan påvirke både Unionens og sportens fælles værdier, for eksempel dem, der vedrører ulighed, krænkelse af menneskerettighederne, kommercielt pres, udnyttelse af sportsudøvere, doping, racisme, fremmedhad, vold, korruption og hvidvask af penge

⁹ Rådets konklusioner af 29. juni 2020 om konsekvenserne af covid-19-pandemien og sportssektorens genopretning.

¹⁰ EPSI – strategisk forsknings- og innovationsdagsorden 2016-2021, s. 14.

¹¹ SHARE-initiativet – forskningsdokument om kortlægning af strategier for intelligent specialisering inden for sport (2020) (SHARE Initiative – Research paper on Mapping smart specialisation strategies for sport (2020)).

17. at den teknologiske udvikling, f.eks. inden for big data, 5G, cloudcomputing, kunstig intelligens, virtual reality/augmented reality og bioteknologi, og anvendelse af gamification¹²-principper på teknologi påvirker, hvordan sport ses, opleves, udøves og organiseres, samtidig med at den skaber et område for nye forretningsmuligheder og bæredygtige løsninger. Denne udvikling indebærer hidtil usete muligheder og nødvendiggør sportsrelaterede aspekter såsom træning, fanengagement, eventstyring, intelligente byer, aktiv uddannelse og mobilitet
18. at sportsbevægelsen, navnlig sportsorganisationer, kan anvende innovative teknologiske og digitale kommunikations- og udsendelsesmetoder samt ikkeformel og uformel læring til at fremme EU's fælles værdier gennem sport og udnytte deres indflydelse til bl.a. at øge bevidstheden om og forebygge intolerance, social udstødelse, kønsstereotyper, kvindehad, homofobi, racisme, fremmedhad, marginalisering, chikane, misbrug og vold, herunder seksuel vold og enhver form for forskelsbehandling¹³,

MENER

19. at innovation er et mangesidet begreb med et bredt anvendelsesområde, herunder produkt-, tjeneste-, proces-, organisations- og institutionsinnovation, social og grøn innovation samt politikinnovation
20. at innovation kan være en drivkraft for udvikling i en hvilken som helst sportsdimension (social, økonomisk og organisatorisk), har indflydelse på, hvordan sport udøves, ses og organiseres, og styrker sportens positive rolle og udøvelse i samfundet samt i omstillingen fra sundhedspleje til pleje af sundhed, social integration og samhørighed samt uddannelse

¹² Jf. definitionen i bilaget.

¹³ EUT C 196 af 8.6.2018, s. 23.

21. at innovation inden for produkter og tjenester vedrørende sundhedsfremmende fysisk aktivitet¹⁴ kan have en positiv virkning med hensyn til at mindske stillesiddende livsstil og øge niveauet af fysisk aktivitet, såsom forbedring og opretholdelse af ældres sundhed og funktionsevne, mindske og håndtere forekomsten af fedme og ikkeoverførbare sygdomme samt fremme af sundhed, fysisk form og trivsel i alle aldre og i en række miljøer, herunder på arbejdspladsen
22. at digital omstilling gennem tiltagende konnektivitet og nyt teknologisk udstyr styrker uddannelses- og læringsmetoderne, forbedrer præstationerne og kan mindske risikoen for skader inden for sport. Den øger også borgernes, sportsudøvernes, trænerne, sportspersonalets og fansenes engagement og fører til en hurtig udvikling af nye produkter og tjenester inden for sport
23. at digitale værktøjer såsom wearables til sport¹⁵, augmented reality og digitale tvillinger samt kombination heraf med gamificationprincipper åbner nye perspektiver for sportspræstationer, fælles træning, sportsmonitorering, sundhedsovervågning og fysisk aktivitet bistået af kunstig intelligens, hvilket giver sportsudøvere nye muligheder, både på elite- og breddeidrætsniveau, og for at alle borgere kan være fysisk aktive
24. at innovation kan øge kapaciteten i sportssektoren, navnlig i breddeidrætsorganisationer, ved at forbedre arbejdsmetoder og processer, skabe synergier og netværk og bidrage til en mere modstandsdygtig, grønnere, bedre styret og gennemsigtig sportssektor. Innovation kan også bidrage til udvikling og gennemførelse af de centrale emner, der er opført i bilag I til EU-arbejdsplanen for sport 2021-2024

¹⁴ HEPA (health-enhancing physical activity).

¹⁵ Jf. definitionen i bilaget.

25. at social innovation¹⁶ inden for og gennem sport¹⁷ kan have en positiv indvirkning på inddragelse af alle sårbare grupper og personer med færre muligheder for at dyrke sport¹⁸ ved at skabe alternative redskaber til at deltage i sport og fysisk aktivitet og dermed bidrage til deres sociale inklusion og empowerment, samtidig med at deres livskvalitet, sundhed og trivsel forbedres¹⁹
26. at innovative tilgange til by- og arealplanlægning muliggør passende mobilitetsløsninger og integration af sportsinfrastrukturer i byområder, landdistrikter og naturområder. Intelligente og grønnere byer øger nærheden og tilgængeligheden for borgerne og skaber dermed et sundere og inklusivt samfund og gør sport og fysisk aktivitet mere attraktiv
27. at innovative sportsinfrastrukturer og processerne for bygning og vedligeholdelse heraf²⁰ kan opfylde målene for det nye europæiske Bauhaus og skabe bedre og sikrere betingelser for sport og fysisk aktivitet, samtidig med at de er mere bæredygtige, miljøvenlige, tilgængelige og energieffektive
28. at sport i sine forskellige sammenhænge såsom aktiviteter og arrangementer kan bidrage til den europæiske grønne pagt og til De Forenede Nationers 2030-dagsorden for bæredygtig udvikling ved at indføre innovative foranstaltninger til affaldshåndtering og ressourceforvaltning, fremme aktiv og bæredygtig mobilitet og øge bevidstheden om klima- og miljødudfordringer

¹⁶ Jf. definitionen i bilaget.

¹⁷ F.eks. Social Innovation Academy, Homeless World Cup Foundation, Street Football World, HAND – Handball for a new destiny og PLAY International.

¹⁸ EUT C 189 af 15.6.2017, s. 40.

¹⁹ EUT C 196 af 8.6.2018, s. 23.

²⁰ F.eks. multifunktionelle rum, genanvendte byggematerialer, brug, opsamling og filtrering af regnvand, solcellepaneler og yderst energieffektive belysningsanlæg.

29. at den teknologiske og digitale omstilling i høj grad kan påvirke store sportsbegivenheder som følge af fremkomsten af nye forretningsmodeller og praksisser. Selv om innovative tilgange giver mulighed for at optimere afholdelsen af sportsbegivenheder, fremme mere omkostningseffektive og bæredygtige begivenheder samt øge seertallet og publikumsinddragelsen, skal eventuelle negative virkninger og ulovlig praksis²¹, der er forbundet hermed, overvåges og forebygges;

*OPFORDRER MEDLEMSSTATERNE TIL I OVERENSSTEMMELSE MED
NÆRHEDSPRINCIPPET OG PÅ DE RELEVANTE NIVEAUER*

30. at fremme og støtte forsknings- og udviklingsinitiativer og -projekter, navnlig med universiteter og forskningscentre inden for sportsinnovation, at skabe og formidle viden og tilvejebringe redskaber til bedre politikudvikling og benchmarking af sportsinnovation og derved bidrage til et mere intelligent Europa²² samt med henblik på sådanne initiativer og projekter at undersøge muligheden for og fremme finansiel støtte fra relevante EU-instrumenter såsom samhørighedspolitikens fonde og Horisont Europa
31. at støtte og tilskynde til samarbejde mellem sportsbevægelsen og andre relevante organisationer, regionale og lokale myndigheder, universiteter og forskningscentre, civilsamfundet og den private sektor om at tackle hindringer og udfordringer for sportsinnovation og -iværksætteri såsom dem, der vedrører finansiering, hjerneflugt, databeskyttelse og intellektuelle ejendomsrettigheder²³

²¹ F.eks. onlinepirateri, ulovlige onlinetransmissioner af sportsudsendelser, ulovlig tilrådighedsstillelse af indhold, aftalt spil og ulovlig svindel med billetter.

²² En af de fem hovedmålsætninger for EU's samhørighedspolitik 2021-2027.

²³ F.eks. patenter, varemærker, handelsmærker og ophavsretsbeslægtede rettigheder i forbindelse med udsendelser.

32. at styrke samarbejdet om sportsinnovation med internationale organisationer såsom Verdenssundhedsorganisationen, Det Internationale Antidopingagentur, UNESCO, OECD, Verdensorganisationen for Intellectuel Ejendomsret og Europarådet samt med andre relevante organisationer, at tilskynde til tværsektorielt samarbejde og støtte innovative foranstaltninger og forskning, der har til formål at fremme sportsinnovation
33. at undersøge mulighederne for innovative løsninger, herunder digital og teknologisk innovation, til at beskytte sportens integritet og bekæmpe korruption inden for sport ved at udvikle og indføre passende redskaber [...] til at tackle grænseoverskridende udfordringer såsom aftalt spil, doping²⁴ og vold og til at sikre et rent, sikkert, ikkediskriminerende og sundt sportsmiljø
34. at fremme partnerskaber på flere niveauer og udveksling af god praksis, herunder skoler, ungdomsorganisationer, sportsbevægelsen (navnlig sportsklubber) og andre relevante organisationer, for at udbrede en innovations- og eksperimenteringskultur, især i forbindelse med specifikke lokale spørgsmål
35. at støtte tværsektorielt samarbejde mellem sportssektoren og andre relevante sektorer, navnlig om anvendelse af innovative og digitale værktøjer, samt om identificering af synergier mellem de relevante instrumenter med henblik på at gøre sport mere modstandsdygtig over for eventuelle fremtidige kriser og foregribe samfundsmæssige udfordringer
36. at fremme udveksling af god praksis vedrørende og erfaringer med sportsinnovation mellem medlemsstaterne samt forskermobilitet på lokalt, regionalt, nationalt, europæisk og globalt plan

²⁴ F.eks. dried blood spot (DBS)-testning og genetisk doping.

37. at fremme og lette fælles innovation²⁵ inden for sportsbevægelsen, andre relevante organisationer og andre sektorer organisationer på alle forvaltningsniveauer mellem offentlige og private institutioner, også ved at forbedre innovationsklyngers præstationer, ved at stimulere akademisk forskning og anvendelse og ved at støtte lokalsamfundsdrevet og målrettet innovation på sportsområdet
38. at styrke sports og fysisk aktivitets rolle og inklusion som et redskab til socioøkonomisk udvikling, herunder fremme af sportsinnovation og -projekter på området social innovation inden for og gennem sport, i regionale og lokale strategier samt gennem strategier for intelligent specialisering²⁶ og navnlig fremme intelligent specialisering som et redskab til at øge samhørighedspolitikken, regionaludviklingen og den økonomiske omstilling
39. at støtte initiativer og projekter, der undersøger mulighederne for innovative løsninger til fremme og udvikling af sportens sociale og uddannelsesmæssige dimensioner på alle niveauer, såsom gymnastik, breddeidræt, oplæring af trænere, sportsforvaltning, inddragelse af unge og aktivt medborgerskab, hvorved der bidrages til fortsat adgang til sport og fysisk aktivitet
40. at støtte og fremme sportens rolle som katalysator for bæredygtig udvikling i overensstemmelse med De Forenede Nationers 2030-dagsorden for bæredygtig udvikling samt som bidragyder til den europæiske grønne pagt og Parisaftalen ved at fremme sportsinnovation og udbrede grønnere praksis;

²⁵ Jf. definitionen i bilaget.

²⁶ SHARE-initiativet – forskningsdokument om aktiv udvikling: et integreret bidrag fra sport og fysisk aktivitet til økonomisk og social udvikling (2020) (SHARE Initiative – Research paper on Active Development: An Integrated Contribution from Sport and Physical Activity to Economic and Social Development (2020)).

OPFORDERER KOMMISSIONEN TIL

41. at øge bevidstheden om og fremme sportens potentiale som drivkraft og kilde til innovation og som redskab til at forene og håndtere en lang række praksisser og værdier, der kombinerer det traditionelle med det moderne
42. at fremme samarbejde med og mellem medlemsstaterne, herunder sportsbevægelsen, relevante tredjelande samt sportsklynger og -netværk, at øge bevidstheden om fordele og muligheder ved et sådant samarbejde og dets resultater og at lette onlineinformationsudveksling om sportsinnovation mellem medlemsstater og andre relevante interessenter
43. at formidle oplysninger om tilgængelige finansielle støttemuligheder for initiativer i forbindelse med sportsinnovation gennem EU-programmer såsom Erasmus+, Life, Horisont Europa, et digitalt Europa og EU4Health samt samhørighedsfondene (hovedsagelig Den Europæiske Fond for Regionaludvikling og Den Europæiske Socialfond Plus), Den Europæiske Landbrugsfond for Udvikling af Landdistrikterne og EU's genopretningsinitiativer såsom genopretnings- og resiliensfaciliteten og REACT-EU, samtidig med at det gøres lettere for sportsbevægelsen og andre relevante organisationer samt sportsrelaterede projekter at drage fordel af disse
44. at fremme udveksling af bedste praksis om sportsinnovation i EU-sammenhæng, hvor det er relevant, og fortsat støtte kortlægning af sportsinnovation
45. at fremhæve betydningen af sportsinnovation ved at fremme tilgængelighed af statistikker til måling af socioøkonomiske tendenser og andre relevante oplysninger, ved at behandle emnet sport og innovation inden for rammerne af arbejdsformaterne som fastlagt i EU-arbejdsplanen for sport²⁷ og ved at undersøge andre muligheder for at udvikle emnet, herunder ved at anvende nye tilgange;

²⁷ Navnlig på møder i Kommissionens ekspertgrupper om grøn sport og om genopretning efter pandemien samt grupper af interesserede medlemsstater.

OPFORDRER SPORTSBEVÆGELSEN OG ANDRE RELEVANTE ORGANISATIONER, HVOR DET ER RELEVANT, TIL

46. at vedtage og gennemføre organisatoriske innovationsprocesser²⁸ for at fremme socioøkonomisk udvikling og fremme og oplyse om sund livsstil samt om sikker, ren, retfærdig og ikkediskriminerende sport
47. at fremme og støtte sportsklubber, navnlig lokale klubber, og breddeidrætten i forbindelse med at udbrede digital omstilling og indføre en innovations- og eksperimenteringskultur
48. at indsamle, drøfte og formidle innovative idéer og forslag fra sportsudøvere, trænere, dommere og andet sportspersonale om, hvordan deres sikkerhed og præstationer og retfærdigheden i sportskonkurrencer kan forbedres, samtidig med at sundhedsrisici og miljøpåvirkningen mindskes
49. at samarbejde med universiteter, forskningsinstitutioner og den private sektor ved at støtte indsamling af data om bidraget fra den sportsrelaterede dimension af innovation
50. at bidrage til dialogen om og udveksle oplysninger og bedste praksis om sportsinnovation.

²⁸ F.eks. i arbejdsmetoder og processer, synergier og netværk, forvaltning og gennemsigtighed samt organisationskultur.

Henvisninger

Rådet for Den Europæiske Union og repræsentanterne for medlemsstaternes regeringer, forsamlet i Rådet, minder om

- Rådets konklusioner af 4. december 2013 om sportens bidrag til EU's økonomi og navnlig til at bekæmpe ungdomsarbejdsløshed og skabe social inklusion (EUT C 32 af 4.2.2014, s. 2)
- Rådets konklusioner af 5. december 2014 om sport som drivkraft for innovation og økonomisk vækst (EUT C 436 af 5.12.2014, s. 2)
- Rådets konklusioner af 15. juni 2017 om sport som en platform for social inklusion gennem frivilligt arbejde (EUT C 189 af 15.6.2017, s. 40)
- Rådets konklusioner af 8. juni 2018 om fremme af EU's fælles værdier gennem sport (EUT C 196 af 8.6.2018, s. 23)
- Rådets konklusioner af 13. december 2018 om sportens økonomiske dimension og dens samfundsøkonomiske fordele (EUT C 449 af 13.12.2018, s. 1)
- Rådets konklusioner af 29. juni 2020 om konsekvenserne af covid-19-pandemien og sportssektorens genopretning (EUT C 214 I af 29.6.2020, s. 1)
- Rådets konklusioner af 4. december 2020 om fremme af tværsektorielt samarbejde til gavn for sport og fysisk aktivitet i samfundet (EUT C 419 af 4.12.2020, s. 18)

- resolution vedtaget af Rådet og repræsentanterne for medlemsstaternes regeringer, forsamlet i Rådet, om EU-arbejdsplanen for sport (1. januar 2021 – 30. juni 2024) (EUT C 419 af 4.12.2020, s. 1)
- ændring af vores samfund: 2030-dagsordenen for bæredygtig udvikling (FN's Generalforsamlings resolution A/RES/70/1 af 25. september 2015)
- Europa-Kommissionens kortlægningsundersøgelse om måling af de økonomiske konsekvenser af covid-19 for sportssektoren i EU (2020)
- SHARE-initiativet – forskningsdokument om kortlægning af strategier for intelligent specialisering inden for sport (2020) (SHARE Initiative – Research paper on Mapping smart specialisation strategies for sport (2020))
- SHARE-initiativet – forskningsdokument om aktiv udvikling: et integreret bidrag fra sport og fysisk aktivitet til økonomisk og social udvikling (2020) (SHARE Initiative – Research paper on Active Development: An Integrated Contribution from Sport and Physical Activity to Economic and Social Development (2020))
- portalen for bedste praksis på folkesundhedsområdet (Europa-Kommissionen):
<https://webgate.ec.europa.eu/dyna/bp-portal/>
- Horisont Europa-konsekvensanalyse – arbejdsdokument fra Kommissionens tjenestegrenene
https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/swd_2018_307_fl_impact_assesment_en_v7_p1_977_548.pdf, s. 8)
- Europa-Kommissionen, den europæiske innovationsresultattavle 2020: EU's tiltagende innovation er afgørende for en bæredygtig og inklusiv genopretning (The EU's increasing innovation vital for sustainable and inclusive recovery) (22.6.2020)
- EPSI – strategisk forsknings- og innovationsdagsorden 2016-2021
- Tartu Call for a Healthy Lifestyle (2017)
- initiativet det nye europæiske Bauhaus
https://europa.eu/new-european-bauhaus/index_en

2. Definitioner

I disse konklusioner forstås ved

- *"wearables til sport"*: sportsrelateret udstyr, der kan bæres af mennesker, når de udfører fysisk træning eller udøver sport. Det omfatter udstyr såsom intelligente smykker (ringe, armbånd, ure, pins osv.), sensorer på kroppen (som overvåger og sender biologiske data til sundhedsformål) og fitnessstrackere (ofte i form af armbånd eller stropper, der overvåger for eksempel fysisk aktivitet og vitale parametre)
- *"social innovation"*: nye strategier, koncepter, idéer og organisationer, der opfylder sociale behov af alle slags – fra arbejdsvilkår og uddannelse til lokalsamfundsudvikling og sundhed – som udbygger og styrker civilsamfundet
- *"fælles innovation"* eller åben innovation: når en virksomhed arbejder direkte sammen med sine kunder og partnere om at løse forretningsmæssige problemer. I sportssammenhæng bør "fælles innovation" give de forskellige interessenter (offentlige forvaltninger, sportsbevægelsen, sportsklubber, sportsudøvere, private virksomheder osv.) mulighed for at dele ressourcer kollektivt og samarbejde om bæredygtige løsninger. Desuden bør hastigheden af fælles innovation give mulighed for hurtigere indsigt i skiftende tendenser inden for sport og erhvervsliv og således give alle sportspartnere mulighed for at forudsige og tilpasse sig disse tendenser
- *"gamification"*: anvendelse af designelementer og principper fra spil i ikkespillemæssige sammenhænge. Det kan også defineres som en række aktiviteter og processer til løsning af problemer ved at anvende spilelementers karakteristika.