



Europeiska
unionens råd

Bryssel 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

LÄGESRAPPORT

från:	Rådets generalsekretariat
till:	Delegationerna
Föreg. dok. nr:	8126/21
Ärende:	Slutsatser från rådet och företrädarna för medlemsstaternas regeringar, församlade i rådet, om idrottsinnovation

För delegationerna bifogas slutsatser från rådet och företrädarna för medlemsstaternas regeringar, församlade i rådet, om idrottsinnovation, som antogs av rådet (utbildning, ungdom, kultur och idrott) vid dess möte den 17-18 maj 2021.

**Slutsatser från rådet och företrädarna för medlemsstaternas regeringar, församlade i rådet,
om idrottsinnovation**

RÅDET OCH FÖRETRÄDARNA FÖR MEDLEMSSTATERNAS REGERINGAR,
FÖRSAMLADE I RÅDET,

SOM ERINRAR OM ATT

1. unionen enligt artikel 165 i fördraget om Europeiska unionens funktionssätt ska bidra till att främja europeiska idrottsfrågor och då ska beakta idrottens specifika karaktär, dess strukturer som bygger på frivilliga insatser samt dess sociala och pedagogiska funktion,
2. i FN:s Agenda 2030 för hållbar utveckling¹ erkänns att idrotten är en viktig faktor för en hållbar utveckling och att idrotten i allt högre grad bidrar till att uppnå utveckling och fred genom att främja tolerans och respekt, och att den bidrar till egenmakt för kvinnor, ungdomar, individer och samhällen samt till målen för hälsa, utbildning och social inkludering,
3. i rådets slutsatser av den 4 december 2013 om idrottens bidrag till EU:s ekonomi, särskilt vad gäller ungdomsarbetslöshet och social delaktighet, erkändes idrottens potential när det gäller att skapa arbetstillfällen och stödja lokal ekonomisk utveckling samt dess spridningseffekter på andra sektorer²,

¹ FN:s generalförsamlings resolution A/RES 70/1 av den 25 september 2015 *Att förändra vår värld: Agenda 2030 för hållbar utveckling*, punkt 37.

² EUT C 32, 4.2.2014, s. 2.

4. i rådets slutsatser av den 5 december 2014 om idrott som drivkraft för innovation och ekonomisk tillväxt erkändes att idrott är en viktig drivkraft för innovation och ekonomisk tillväxt, och att idrottsrörelsen kännetecknas av ständiga och snabba innovationsvågor, och konstaterades att innovationer har gjort idrottstekniken ledande inom vissa områden av den tillämpade forskningen³,
5. i rådets slutsatser av 13 december 2018 om idrottens ekonomiska aspekter och dess socioekonomiska nytta konstaterades att den idrottsrelaterade dimensionen av innovation hittills inte har beaktats tillräckligt när det gäller BNP och sysselsättning på grund av att det saknas uppgifter⁴,
6. i rådets slutsatser av den 29 juni 2020 om covid-19-pandemins effekter och återhämtningen inom idrottssektorn uppmanas medlemsstaterna att i samarbete med idrottsrörelsen stärka synergier med flera sektorer, inbegripet innovation, i syfte att skapa nya möjligheter för idrottare och alla andra människor att vara fysiskt aktiva, bland annat genom att använda digitala verktyg⁵,
7. i EU:s arbetsplan för idrott 2021–2024, som antogs av rådet den 4 december 2020, erkänns att idrott kan bidra till att EU:s övergripande politiska prioriteringar uppnås, särskilt målen för flera andra politikområden såsom innovation, digitalisering, ekonomi, utbildning, hälsa, ungdomsfrågor, sociala frågor, inkludering, jämlikhet, jämställdhet mellan kvinnor och män, stads- och landsbygdsutveckling, transport, miljö, turism, sysselsättning och hållbarhet, och att dessa politikområden kan stödja främjandet av idrott genom sektorsövergripande samarbete⁶,

³ EUT C 436, 5.12.2014, s. 2.

⁴ EUT C 449, 13.12.2018, s. 1.

⁵ EUT C 214 I, 29.6.2020, s. 1.

⁶ EUT C 419, 4.12.2020, s. 18.

8. i Tartu-uppropet för en hälsosam livsstil från september 2017 gjordes ett åtagande om att uppmana kunskaps- och innovationsgrupperna att med stöd av Europeiska institutet för innovation och teknik, EIT hälsa och EIT livsmedel, utveckla och stödja innovativa metoder för att främja och öka medvetenheten om fördelarna med en hälsosam livsstil,
9. i rådets slutsatser av den 4 december 2020 om främjande av sektorsövergripande samarbete till förmån för idrott och fysisk aktivitet i samhället understryks att idrott och fysisk aktivitet har många kopplingar till andra politikområden, bland annat innovation, forskning, digitalisering, ekonomi, hälso- och sjukvård samt sysselsättning, och att sektorsövergripande samarbete kan spela en viktig roll när det gäller att stimulera innovation och idrottens ekonomiska dimension⁷,

SOM ÄR MEDVETNA OM ATT

10. innovation bör betraktas som en huvudprioritering för utvecklingen av idrottssektorn; idrottsinnovation förväntas främja möjligheterna att öka medborgarnas deltagande i idrott och fysisk aktivitet, stärka den socioekonomiska utvecklingen genom idrott och möta nuvarande och eventuella framtida utmaningar och därigenom göra idrottssektorn mer hållbar och motståndskraftig,
11. man inom den offentliga politiken bör ta sig an idrottsinnovation med hjälp av en holistisk, sektorsövergripande flernivåstrategi, som bygger på ett nära samarbete mellan offentliga och privata institutioner och som bidrar till hållbar utveckling och till en adekvat hantering av de mer omfattande socioekonomiska utmaningar som EU står inför,
12. omkring två tredjedelar av Europas ekonomiska tillväxt under de senaste årtiondena har drivits av innovation⁸; forskning och innovation stärker våra produktionssektorsers motståndskraft, våra ekonomiers konkurrenskraft och den digitala och ekologiska omvandlingen av våra samhällen, inklusive idrottssektorn,

⁷ EUT C 419, 4.12.2020, s. 18.

⁸ Konsekvensbedömning av Horisont Europa – arbetsdokument från kommissionens avdelningar (länk: https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/swd_2018_307_fl_impact_assesment_en_v7_p1_977548.pdf, s. 8).

13. covid-19-pandemin har påverkat hela idrottssektorn allvarligt⁹; även om konsekvenserna påverkar länder olika spänner de över idrottens alla förvaltningsnivåer och aspekter; pandemin dessutom har både blottat och förvärrat befintliga svagheter och ojämlikheter, och påskyndat antagandet av innovativa metoder, vilket belyser behovet av att utveckla helhetsstrategier för att ta itu med strukturella utmaningar,
14. idrott i allmänhet betraktas som en källa till nya idéer och innovationer som används tidigt inom idrotten¹⁰, tack vare dess utvecklingsmöjligheter med utgångspunkt i tekniska och sociala trender; idrottsutövare, t.ex. idrottare, tränare, lärare, frivilligarbetare samt annan personal och enskilda personer dessutom kan spela en ledande roll när det gäller att främja innovation,
15. idrott också kan vara en drivkraft för tekniska och sociala innovationer som ger fördelar i form av ekonomisk attraktionskraft och därtill kopplad tillväxt på arbetsmarknaden i hela EU; forskning visar att många regioner i EU har inkluderat idrott i sina strategier för smart specialisering¹¹,
16. innovativa sociala, organisatoriska, politiska, digitala och tekniska strategier är nödvändiga för att hantera befintliga och framväxande hot och utmaningar som kan påverka både unionens och idrottens gemensamma värden, såsom de som rör ojämlikhet, kränkningar av och övergrepp mot de mänskliga rättigheterna, kommersiella påtryckningar, utnyttjande av idrottare, dopning, rasism, främlingsfientlighet, våld, korruption och penningtvätt,

⁹ Rådets slutsatser av den 29 juni 2020 om covid-19-pandemins effekter och återhämtningen inom idrottssektorn.

¹⁰ Epsi – strategisk forsknings- och innovationsagenda 2016–2021, s. 14.

¹¹ SHARE-initiativets forskningsrapport *Mapping smart specialisation strategies for sport (2020)*

17. den tekniska utvecklingen, t.ex. inom stordata, 5G, molntjänster, artificiell intelligens, virtuell verklighet/förstärkt verklighet, bioteknik och tillämpningen av spelifieringsprinciper¹² på teknik, påverkar hur idrotten ses, upplevs, utövas och organiseras, samtidigt som den erbjuder ett område för nya affärsmöjligheter och hållbara lösningar; denna utveckling innebär helt nya möjligheter och är nödvändig för idrottsrelaterade aspekter såsom träning, supporterengagemang, evenemangshantering, smarta städer samt aktiv utbildning och rörlighet,
18. idrottsrörelsen, och i synnerhet idrottsorganisationerna, kan använda innovativa tekniska och digitala metoder för kommunikation och utsändning samt för icke-formellt och informellt lärande för att främja EU:s gemensamma värderingar genom idrott och utnyttja sitt inflytande för att bland annat öka medvetenheten om och förebygga intolerans, social utestängning, könsstereotyper, kvinnohat, homofobi, rasism, främlingsfientlighet, marginalisering, trakasserier, övergrepp och våld, inbegripet sexuellt våld och alla former av diskriminering¹³,

ANSER ATT

19. innovation är ett mångfasetterat koncept med bred räckvidd som omfattar produkt-, tjänste-, process- och organisationsinnovation samt institutionell, social, grön och politisk innovation,
20. innovation kan vara en drivkraft för utveckling inom idrottens alla dimensioner (social, ekonomisk, organisatorisk), då den påverkar hur idrott spelas, ses och organiseras, och stärker dess positiva roll och utövande i samhället, samt en drivkraft i övergången från hälso- och sjukvård till vård av hälsa, för social integration och sammanhållning och för utbildning,

¹² Se definitionen i bilagan.

¹³ EUT C 196, 8.6.2018, s. 23.

21. innovation inom produkter och tjänster med koppling till hälsofrämjande fysisk aktivitet¹⁴ kan ha en positiv inverkan när det gäller att minska stillasittande livsstilar och öka nivån av fysisk aktivitet, t.ex. förbättra och upprätthålla äldres hälsa och förmåga, minska förekomsten av fetma och icke-överförbara sjukdomar och förbättra hanteringen av dessa samt främja hälsa, kondition och välbefinnande för alla åldrar, och i en rad olika miljöer, bland annat på arbetsplatsen,
22. den digitala omställningen genom större konnektivitet och ny teknisk utrustning förbättrar utbildnings- och inlärningsmetoderna, höjer prestationerna och kan minska risken för idrottsskador; den digitala omställningen också ökar också medborgarnas, idrottarnas, tränarnas, idrottspersonalens och supportrarnas engagemang och leder till en snabb utveckling av nya produkter och tjänster inom idrotten,
23. digitala verktyg, såsom kroppsnära teknik¹⁵, förstärkt verklighet och digitala tvillingar, och kombinationen av dessa med spelifieringsprinciper, möjliggör nya perspektiv på idrottsprestationer, *co-training*, idrottstillsyn, hälsoövervakning och artificiell intelligens-stödd fysisk aktivitet, vilket skapar nya möjligheter för idrottare – både på elit- och gräsrotsnivå – och för alla medborgare att vara fysiskt aktiva,
24. innovation kan öka idrottssektorns kapacitet, särskilt hos idrottsorganisationer på gräsrotsnivå, genom att förbättra arbetsmetoder och arbetsprocesser, skapa synergier och nätverk och bidra till en mer motståndskraftig, grönare, bättre styrd idrottssektor med insyn; innovation också kan bidra till att de centrala ämnen som förtecknas i bilaga I till EU-arbetsplanen för idrott för tiden 2021–2024 utvecklas och genomförs,

¹⁴ HEPA – hälsofrämjande fysisk aktivitet.

¹⁵ Se definitionen i bilagan.

25. social innovation¹⁶ inom och genom idrott¹⁷ kan ha positiva effekter på engagemanget hos alla personer som tillhör utsatta grupper och människor med sämre möjligheter att utöva idrott¹⁸, genom att skapa alternativa verktyg för idrottsutövande och fysisk aktivitet och på så sätt bidra till deras sociala delaktighet och egenmakt, samtidigt som deras livskvalitet, hälsa och välbefinnande förbättras¹⁹,
26. innovativa strategier för stadsplanering och fysisk planering möjliggör lämpliga rörlighetslösningar och integrering av idrottsanläggningar i stads-, landsbygds- och naturområden; smarta och grönare städer ökar närheten och tillgängligheten för medborgarna, vilket leder till ett hälsosammare och mer inkluderande samhälle, och gör idrott och fysisk aktivitet mer lockande,
27. innovativa idrottsanläggningar samt metoderna för att bygga och underhålla dessa²⁰ kan inbegripa målen för det nya europeiska Bauhaus och skapa bättre och säkrare villkor för idrott och fysisk aktivitet, samtidigt som de är mer hållbara, miljövänliga, tillgängliga och energieffektiva,
28. idrott kan, i sina olika sammanhang, såsom aktiviteter och evenemang, bidra till den europeiska gröna given och FN:s Agenda 2030 för hållbar utveckling genom att genomföra innovativa åtgärder för avfallshantering och resursförvaltning, främja aktiv och hållbar rörlighet samt öka medvetenheten om klimat- och miljöutmaningar,

¹⁶ Se definitionen i bilagan.

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

¹⁸ EUT C 189, 15.6.2017, s. 40.

¹⁹ EUT C 196, 8.6.2018, s. 23.

²⁰ T. ex. lokaler med flera användningsområden, återvunnet byggnadsmaterial, användning, uppsamling och filtrering av regnvatten, solpaneler, högeffektiva belysningsystem.

29. den tekniska och digitala omvandlingen kan ha en betydande inverkan på större idrottsevenemang genom uppkomsten av nya affärsmodeller och metoder; samtidigt som innovativa metoder gör det möjligt att optimera genomförandet av idrottsevenemang, främja mer kostnadseffektiva och hållbara evenemang samt öka tittar- och publikengagemanget, måste de eventuella negativa effekter och olagliga metoder som förknippas²¹ med dem övervakas och förebyggas,

UPPMANAR MEDLEMSSTATERNA ATT I ENLIGHET MED SUBSIDIARITETSPRINCIPEN OCH PÅ LÄMPLIGA NIVÅER

30. främja och stödja initiativ och projekt inom forskning och utveckling, särskilt med universitet och forskningscentrum, på området för idrottsinnovation i syfte att skapa och sprida kunskap, samt tillhandahålla verktyg för bättre riktmarkning av den politiska utvecklingen och idrottsinnovationen och därigenom bidra till ett smartare Europa²², och att för sådana initiativ och projekt undersöka möjligheterna till och främja ekonomiskt stöd från relevanta EU-instrument, såsom de sammanhållningspolitiska fonderna och Horisont Europa,
31. stödja och uppmuntra samarbete mellan idrottsrörelsen och andra relevanta organisationer, regionala och lokala myndigheter, universitet och forskningscentrum, det civila samhället och den privata sektorn när det gäller att ta itu med hinder och utmaningar för idrottsinnovation och entreprenörskap, t.ex. utmaningar i fråga om finansiering, kompetensflykt, dataskydd och immateriella rättigheter²³,

²¹ T.ex. piratkopiering på internet, olagliga idrottsutsändningar via internet, olagligt tillhandahållande av innehåll, uppgjorda matcher och biljettbedrägerier.

²² Ett av fem huvudsakliga mål i EU:s sammanhållningspolitik 2021–2027.

²³ T.ex. patent, märkesnamn, varumärken och upphovsrättsrelaterade rättigheter i samband med utsändningar.

32. förbättra samarbetet inom idrottsinnovation med internationella organisationer såsom Världshälsoorganisationen, Världssantidopningsbyrån, Unesco, OECD, Världsorganisationen för den intellektuella äganderätten och Europarådet samt med andra relevanta organisationer, genom att uppmuntra till sektorsövergripande samarbete och stödja innovativa åtgärder och forskning som syftar till att främja idrottsinnovation,
33. utforska innovativa lösningar, inbegripet digitala och tekniska innovationer, för att skydda idrottens integritet och bekämpa korruption inom idrotten, genom att utveckla och införa lämpliga verktyg, och för att ta itu med gränsöverskridande utmaningar såsom uppgjorda matcher, dopning²⁴ och våld och upprätthålla en ren, säker, icke-diskriminerande och hälsosam idrottsmiljö,
34. främja flernivåpartnerskap och utbyte av bästa praxis, som inbegriper skolor, ungdomsorganisationer, idrottsrörelsen (särskilt idrottsklubbar) och andra relevanta organisationer, för att stödja en kultur av innovation och experimentering, särskilt när det gäller att ta itu med specifika lokala frågor,
35. stödja sektorsövergripande samarbete mellan idrottssektorn och andra relevanta sektorer, särskilt när det gäller användning av innovativa och digitala verktyg och identifiering av synergier mellan relevanta instrument, i syfte att öka idrottens motståndskraft mot eventuella framtida kriser och förutse samhällsutmaningar,
36. främja utbyte av bästa praxis och erfarenheter av idrottsinnovation mellan medlemsstaterna samt rörlighet för forskare på lokal, regional, nationell, europeisk och global nivå,

²⁴ T.ex. torrblodstest (DBS) och gendopning.

37. främja och underlätta gemensam innovation²⁵ inom idrottsrörelsen, andra relevanta organisationer och organisationer från andra sektorer på alla förvaltningsnivåer och mellan offentliga och privata institutioner, även genom att förbättra innovationsklustrens resultat, genom att stimulera akademisk forskning och tillämpning och genom att stödja lokalt ledd och uppdragsinriktad innovation på idrottsområdet,
38. stärka idrottens och den fysiska aktivitetens roll och användning som ett verktyg för socioekonomisk utveckling, vilket inbegriper främjande av idrottsinnovation och projekt på området för social innovation inom och genom idrott, inom regionala och lokala strategier samt genom strategier för smart specialisering²⁶; i synnerhet främja smart specialisering som ett verktyg för att stärka sammanhållningspolitiken, den regionala utvecklingen och den ekonomiska omvandlingen,
39. stödja initiativ och projekt som syftar till att finna innovativa lösningar för främjande och utveckling av idrottens sociala och pedagogiska dimensioner på alla nivåer, såsom gymnastik- och idrottsundervisning, gräsrotsidrott, tränarutbildning, idrottsledning, ungdomsengagemang och aktivt medborgarskap, och därigenom bidra till fortsatt tillgång till idrott och fysisk aktivitet,
40. stödja och främja idrottens roll som en drivkraft för hållbar utveckling, i linje med FN:s Agenda 2030 för hållbar utveckling, och som en bidragande kraft för den europeiska gröna given och Parisavtalet, genom att främja idrottsinnovation och anamma mer miljövänliga metoder,

²⁵ Se definitionen i bilagan.

²⁶ SHARE-initiativets forskningsrapport *Active Development: An Integrated Contribution from Sport and Physical Activity to Economic and Social Development* (2020).

41. öka medvetenheten och främja idrottens potential som drivkraft och källa till innovation och som ett verktyg för att sammanjämka och hantera en mängd olika metoder och värden, varvid det traditionella kombineras med det moderna,
42. främja samarbete med och mellan medlemsstater, som inbegriper idrottsrörelsen, relevanta tredjeländer, idrottskluster och idrottsnätverk, öka medvetenheten om fördelarna och möjligheterna med ett sådant samarbete och om dess resultat samt underlätta medlemsstaternas och andra berörda parter informationsutbyte online om idrottsinnovation,
43. sprida information om befintliga möjligheter till ekonomiskt stöd för idrottsinnovationsrelaterade initiativ från EU-program, såsom Erasmus+, Life, Horisont Europa, programmet för ett digitalt Europa och programmet EU för hälsa, samt från de sammanhållningspolitiska fonderna (främst Europeiska regionala utvecklingsfonden och Europeiska socialfonden+), Europeiska jordbruksfonden för landsbygdsutveckling och EU:s återhämtningsinitiativ, såsom faciliteten för återhämtning och resiliens och React-EU, samtidigt som man främjar möjligheterna för idrottsrörelsen och andra relevanta organisationer och för idrottsrelaterade projekt att dra nytta av dessa,
44. främja utbyte av bästa praxis om idrottsinnovation i ett EU-sammanhang, när så är lämpligt, och fortsätta att stödja kartläggningen av idrottsinnovation,
45. framhäva betydelsen av idrottsinnovation genom att främja tillgången till statistik för att mäta socioekonomiska trender och annan relevant information, genom att ta upp frågan om idrott och innovation inom ramen för arbetsformerna, såsom de anges i EU-arbetsplanen för idrott²⁷, och genom att utforska andra möjligheter att utveckla ämnet, bland annat genom tillämpning av nya metoder,

²⁷ Särskilt i kommissionens expertgruppsmöten om miljövänlig idrott och om återhämtning från pandemin och i grupper av intresserade medlemsstater.

UPPMANA IDROTTSRÖRELSEN OCH ANDRA RELEVANTA ORGANISATIONER ATT, NÄR SÅ ÄR LÄMPLIGT,

46. anta och genomföra organisatoriska innovationsprocesser²⁸ för att främja socioekonomisk utveckling och främja och informera om en hälsosam livsstil samt om säker, ren, rättvis och icke-diskriminerande idrott,
47. främja och stödja idrottsklubbar, särskilt lokala klubbar, och gräsrotsidrott, genom att stödja den digitala övergången och genomföra en kultur av innovation och experimentering,
48. samla in, diskutera och förmedla innovativa idéer och förslag från idrottare, tränare, domare och annan idrottspersonal om hur deras säkerhet och resultat kan förbättras och om hur man kan stärka rättvisan i idrottstävlingarna, samtidigt som hälsoriskerna och miljöpåverkan minskas,
49. samarbeta med universitet, forskningsinstitut och den privata sektorn genom att stödja insamlingen av uppgifter om bidraget från den idrottsrelaterade dimensionen av innovation,
50. bidra till dialogen om idrottsinnovation samt till utbyte av information och bästa praxis därom.

²⁸ T. ex. när det gäller arbetsmetoder och arbetsprocesser, synergier och nätverk, styrning och öppenhet samt organisationskultur.

Referenser

Europeiska unionens råd och företrädarna för medlemsstaternas regeringar, församlade i rådet, erinrar om följande:

- Rådets slutsatser av den 4 december 2013 om idrottens bidrag till EU:s ekonomi, särskilt vad gäller ungdomsarbetslöshet och social delaktighet (EUT C 32, 4.2.2014, s.2).
- Rådets slutsatser av den 5 december 2014 om idrott som drivkraft för innovation och ekonomisk tillväxt (EUT C 436, 5.12.2014, s. 2).
- Rådets slutsatser av den 15 juni 2017 om idrott som en plattform för social delaktighet genom frivilligarbete (EUT C 189, 15.6.2017, s. 40).
- Rådets slutsatser av den 8 juni 2018 om främjande av EU:s gemensamma värden genom idrotten (EUT C 196, 8.6.2018, s. 23).
- Rådets slutsatser av den 13 december 2018 om idrottens ekonomiska aspekter och dess socioekonomiska nytta (EUT C 449, 13.12.2018, s. 1).
- Rådets slutsatser av den 29 juni 2020 om covid-19-pandemins effekter och återhämtningen inom idrottssektorn (EUT C 214 I, 29.6.2020, s. 1).
- Rådets slutsatser av den 4 december 2020 om främjande av sektorsövergripande samarbete till förmån för idrott och fysisk aktivitet i samhället (EUT C 419, 4.12.2020, s. 18).

- Resolution från rådet och företrädarna för medlemsstaternas regeringar, församlade i rådet, om en EU-arbetsplan för idrott (1 januari 2021–30 juni 2024) (EUT C 419, 4.12.2020, s. 1).
- *Att förändra vår värld: Agenda 2030 för hållbar utveckling* (FN:s generalförsamlings resolution A/RES/70/1 av den 25 september 2015)
- Europeiska kommissionens kartlägningsstudie om mätning av de ekonomiska konsekvenserna av covid-19 för idrottssektorn i EU (2020)
- SHARE-initiativets forskningsrapport *Mapping smart specialisation strategies for sport* (2020)
- SHARE-initiativets forskningsrapport *Active Development: An Integrated Contribution from Sport and Physical Activity to Economic and Social Development* (2020).
- Portalen för bästa praxis på folkhälsoområdet (Europeiska kommissionen):
<https://webgate.ec.europa.eu/dyna/bp-portal/>
- Konsekvensbedömning av Horisont Europa – arbetsdokument från kommissionens avdelningar
https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/swd_2018_307_fl_impact_assesment_en_v7_p1_977_548.pdf, s. 8
- Europeiska kommissionen, *European Innovation Scoreboard 2020: The EU's increasing innovation vital for sustainable and inclusive recovery* (22.6.2020).
- Epsi – strategisk forsknings- och innovationsagenda 2016–2021.
- Tartu-uppropet för en hälsosam livsstil (2017).
- [Ett nytt europeiskt Bauhaus](https://europa.eu/new-european-bauhaus/index_en)
https://europa.eu/new-european-bauhaus/index_en

2. Definitioner

I dessa slutsatser gäller följande definitioner:

- *kroppsnära teknik*: idrottsrelaterad utrustning som kan bäras av människor i samband med fysisk träning eller idrott. Det inbegriper bland annat smarta smycken (ringar, armbandsur, klockor, broscher osv.), kroppsnära sensorer (som övervakar och överför biologiska data för hälso- och sjukvårdsändamål) och aktivitetsmätare (ofta i form av armband eller andra band som mäter sådant som fysisk aktivitet och vitalparametrar).
- *sociala innovationer*: nya strategier, koncept, idéer och organisationer som tillgodoser sociala behov av alla slag, alltifrån arbetsvillkor och utbildning till samhällsutveckling och hälso- och sjukvård, och som utökar och stärker civilsamhället.
- *gemensam innovation*, eller öppen innovation: när ett företag arbetar direkt med sina kunder och partner för att lösa affärsproblem. I idrottssammanhang bör ”gemensam innovation” göra det möjligt för olika aktörer (offentliga förvaltningar, idrottsrörelsen, idrottsklubbar, idrottare, privata företag osv.) att dela resurser med varandra och samarbeta för att hitta hållbara lösningar. Dessutom bör den gemensamma innovationens hastighet göra det möjligt att snabbare förstå hur olika idrotts- och affärstrender kan förändras och på så sätt ge alla idrottspartner möjlighet att förutsäga och anpassa sig till dessa trender.
- *Spelifiering*: när man använder element från spelmekanismer och spelprinciper i andra sammanhang än spel. Det kan också definieras som en uppsättning aktiviteter och processer som används för att lösa problem genom att använda eller tillämpa egenskaper från spelelement.