



Euroopan unionin
neuvosto

Bryssel, 3. toukokuuta 2019
(OR. en)

8801/1/19
REV 1

SPORT 50

ILMOITUS

Lähettäjä:	Neuvoston pääsihteeristö
Vastaanottaja:	Pysyvien edustajien komitea / Neuvosto
Asia:	Lasten ja nuorten urheilutoimintaan osallistumisen lisääminen 2000-luvun Euroopassa – Periaatekeskustelu

Puheenjohtajavaltio on urheilutyöryhmää kuultuaan laatinut liitteenä olevan tausta-asiakirjan koulutus-, nuoriso-, kulttuuri- ja urheiluneuvoston istunnossa 22. ja 23. toukokuuta 2019 käytävää periaatekeskustelua varten.

Lasten ja nuorten urheilutoimintaan osallistumisen lisääminen 2000-luvun Euroopassa

Urheilun harrastamiseen liittyvistä hyödyistä on sekä yksilön että yhteiskunnan tasolla paljon tutkimusnäyttöä. Tilastot kuitenkin osoittavat, että jäsenvaltioiden välisistä eroista huolimatta ***kiinnostus urheilun harrastamiseen on EU:ssa keskimäärin laskussa***. Lähes neljännes kaikista nuorista (15–24-vuotiaista) ei harrasta lainkaan urheilua tai liikuntaa, ja heidän määränsä on kasvanut seitsemän prosenttiyksikköä vuosina 2009–2017¹. Monet seikat vaikuttavat siihen, että lapset ja nuoret eivät ole aktiivisesti mukana urheilutoiminnassa. Tässä asiakirjassa tarkastellaan joitakin näistä tekijöistä ja pyritään myös selvittämään, miten nykyiset trendit mahdollisesti vaikuttavat urheilun harrastamiseen 2000-luvulla.

Ensinnäkin ***kilpailu lasten ja nuorten vapaa-ajan käytöstä*** voi "vapaa-ajan markkinoilla" olla ankaraa etenkin viihdealan ja erityisesti digitaalisen sisällön vallatessa alaa. Teknologian kehitys on mahdollistanut laajemmat yhteydet laajakaistanopeuksilla, minkä vuoksi vapaa-ajan vietto kotona (esim. tietokonepelit ja audiovisuaalinen ja/tai interaktiivinen sisältö) on tullut yhä houkuttelevammaksi. Tämän suuntauksen voidaan olettaa vain voimistuvan tulevaisuudessa². Teknologia voi luoda lapsille ja nuorille myös uusia vapaa-ajanviettotapoja (esim. urheilun seuraaminen) ja uusia mahdollisuuksia olemassa olevien suhteen, mikä koskee myös EU:ssa nuorten suosiossa olevia kulttuuritarjonnan muotoja (esim. elokuvat, live-esiintymiset ja kulttuurikohteet)³.

¹ Urheilua ja liikuntaa käsittelevät erityiseurobarometrit 334 (2010) ja 472 (2018).

² López Sintas, J., Rojas de Francisco, L., & García Álvarez, E. (2017). Home-based digital leisure: (Digitaalinen vapaa-aika kotona): Doing the same leisure activities, but digital. (perinteiset harrastukset digitaalimuodossa) Cogent Social Sciences, <http://dx.doi.org/10.1080/23311886.2017.1309741>

³ Eurostat (2017), Culture statistics - cultural participation by socioeconomic background. (Kulttuuritilastot – kulttuuritarjonnan käyttö sosioekonomisen taustan perusteella).

Sen sijaan **urheilu tarjoaa edelleen "analogisen" kokemuksen**, jonka houkuttelevuus riippuu urheilutilojen käytettävyydestä, esteettömyydestä ja laadusta sekä sosiaalisesta vuorovaikutuksesta joukkueovereiden ja asianomaisen henkilöstön kanssa. Vahvennettuun todellisuuteen liittyvillä teknologioilla voi olla edellytyksiä synnyttää tulevaisuudessa uusia urheilumuotoja, joihin sisältyy fyysinen ponnistus, mutta tällä hetkellä niiden vaikutus on parhaimmassakin tapauksessa vain vähäinen. Vaikka monipuolisilla vapaa-ajan toiminnoilla on myönteinen rooli lasten ja nuorten persoonallisuuden kehittämisessä, riskinä siis kuitenkin on, että urheilun osuus tässä pienenee 2000-luvulla.

Samalla **urheiluharrastukseen liittyvät maksut** ovat iästä riippumatta merkittävä urheilutoimintaan osallistumiseen vaikuttava tekijä. Se, missä laajuudessa urheiluseurojen on julkisen rahoituksen tai yksityisen sponsoroinnin sijasta kerättävä jäseniltään maksuja päivittäisen toiminnan ja jopa mahdollisten investointien tueksi, voi vaikuttaa urheilua ja muita ajanviettotapoja koskeviin valintoihin. Sama koskee järjestäytymätöntä urheiluharrastusta, jossa maksuilla on merkitystä, koska harrastaja vastaa niistä yleensä kokonaan itse.

Talouden näkökulmasta on otettava huomioon myös kasvava **urheilun kaupallistuminen**⁴. Yhtäältä huippu-urheilu saa paljon medianäkyvyyttä. Tulonmuodostuksen lisäksi se voi innostaa ihmisiä, erityisesti lapsia, urheiluharrastuksen aloittamiseen. Toisaalta, jos kaupallisia näkökohtia painotetaan liikaa, urheilujärjestöt saattavat suuntautua enemmän nuorten lahjakkuuksien tuottavaan etsintään ylempiä tasoja varten ja kiinnittää vähemmän huomiota siihen, että urheilu täyttäisi sosiaalisen ja koulutuksellisen tehtävänsä⁵.

Huippu- ja ruohonjuuritason urheilun rahoituksen yhteisvastuuvälineet ovat yksi keino tehostaa jälkimmäisen edellytyksiä edistää osallistumista urheilutoimintaan. Nykyisten kehitystrendien vuoksi tarvetta yhdenmukaistaa huippu- ja ruohonjuuritason urheilun ohjelmia on joka tapauksessa analysoitava tarkasteltaessa urheilun harrastajamäärien laskevaa suuntausta.

⁴ Maailmanlaajuiset urheilutapahtumien markkinat olivat arvoltaan 91 miljardia dollaria vuonna 2017, ja niiden odotetaan kasvavan vuosittain 3,6 prosentilla vuosina 2017–2021. UNCTAD (2018), Competition issues in the sale of audiovisual rights for major sporting events (Selvitys kilpailusta suurten urheilutapahtumien esitysoikeuksien myynnissä): <https://bit.ly/2PoJysq>

⁵ Sopimus Euroopan unionin toiminnasta, 165 artiklan 1 kohta.

Toinen asia, joka on otettava keskustelussa huomioon, liittyy *nykylasten ja -nuorten asenteisiin ja profiiliin* ja erityisemmin siihen, mikä motivoi heitä urheilemaan. Kvalitatiivinen tutkimus osoittaa, että urheilu kiinnostaa lapsia ja teini-ikäisiä, koska se edistää sosiaalista vuorovaikutusta ja tukea, auttaa painonhallinnassa ja tuo ennen kaikkea nautintoa. Viimeksi mainittu toteutuu etenkin sellaisissa yhteyksissä, jossa ei ole kilpailemisen ja voittamisen painetta⁶.

Vaikka asiasta tarvitaan edelleen lisää sosiologista tutkimusta, uusien nuorten sukupolvien on lisäksi joskus todettu olevan taipuvaisia harrastamaan vakiintuneiden urheilumuotojen lisäksi uusia urheilumuotoja⁷. Tässä yhteydessä on tärkeää ymmärtää, missä määrin eurooppalaiset urheilumarkkinat ovat tosiasiaassa avoimia uusille urheilutoimijoille, jotta mahdollisuuksia kannustaa tulevia nuoria polvia suurempaan aktiivisuuteen voidaan lisätä.

Merkittävä osa keskustelua olisi luonnollisesti suunnattava niihin väestönosiin, jotka ovat perinteisesti osallistuneet vähemmän urheilutoimintaan, eli erityisesti *tyttöihin ja nuoriin naisiin* sekä *vammaisiin henkilöihin*. EU:n ja jäsenvaltioiden toimilla, joiden kohteena ovat erityisesti nämä ryhmät, voitaisiin aktivoida tulevia nuorten eurooppalaisten sukupolvia.

⁶ Allender, S. et al. (2006), Understanding participation in sport and physical activity among children and adults: a review of qualitative studies. (Lasten ja aikuisten osallistuminen urheiluun ja liikuntaan: kvalitatiivisten tutkimusten tarkastelu). Health Education Research, osa. 21, nro. 6, s. 826–835.

⁷ Changing the game: How gen Z is redefining sports, consumption & sponsorship (2018). Selvitys ladattavissa [tästä](#).

Ministereitä pyydetään ystävällisesti ilmaisemaan näkemyksensä tässä asiakirjassa esille tuoduista seikoista, jotta hyviä käytäntöjä voitaisiin vaihtaa ja löytää mahdollisia poliittisia ratkaisuja, joilla eurooppalaisten nuorten urheiluinnostusta ja sitoutuneisuutta voitaisiin edistää. Seuraavien kysymysten tarkoituksena on antaa suuntaviivoja keskustelulle:

1. Miten viranomaiset ja urheiluliike voivat tehdä yhteistyötä EU:n ja jäsenvaltioiden tasolla, jotta lasten ja nuorten osallistumista urheilutoimintaan voidaan lisätä?
2. Millä EU:n tason toimenpiteillä voidaan tiivistää huippu- ja ruohonjuuritason urheilun yhteyksiä, jotta urheilun sosiaalista ja kasvatuksellista tehtävää voitaisiin tukea paremmin?