



Europeiska  
unionens råd

Bryssel den 3 maj 2019  
(OR. en)

8801/1/19  
REV 1

**SPORT 50**

**NOT**

---

från: Rådets generalsekretariat  
till: Ständiga representanternas kommitté (Coreper)/rådet

---

Ärende: Så kan barns och ungdomars deltagande i idrott öka i 2000-talets Europa  
– Riktlinjedebatt

---

Efter att ha konsulterat arbetsgruppen för idrottsfrågor har ordförandeskapet utarbetat det bifogade diskussionsunderlaget, som ska ligga till grund för riktlinjedebatten vid rådets möte (utbildning, ungdom, kultur och idrott) den 22–23 maj 2019.

## Så kan barns och ungdomars deltagande i idrott öka i 2000-talets Europa

Idrottsutövande för med sig en rad väldokumenterade fördelar, både på individuell nivå och på samhällsnivå. Statistiken visar dock att det genomsnittliga *intresset för att utöva idrott minskar i EU*, även om det finns skillnader mellan medlemsstaterna. Nästan en fjärdedel av alla unga i EU (15–24 år) idrottar eller motionerar inte alls och andelen personer i den här kategorin ökade med 7 procentenheter mellan 2009 och 2017<sup>1</sup>. Att barn och unga inte idrottar aktivt har många orsaker. Detta dokument är skrivet i syfte att utforska ett antal av dessa orsaksfaktorer för att det ska vara möjligt att förstå hur aktuella trender kan påverka idrottsdeltagandet under 2000-talet.

Till att börja med kan *konkurrensen på "fritidsmarknaden"* i hög grad påverka hur barn och ungdomar tillbringar sin fritid, särskilt med tanke på underhållningsbranschens och i synnerhet det digitala segmentets inverkan på dem. Den tekniska utvecklingen har möjliggjort ökad konnektivitet med bredbandshastigheter och har gjort hembaserade fritidsaktiviteter (t.ex. datorspel och tittande på och/eller interaktion med audiovisuellt innehåll) mer attraktiva, och denna attraktionskraft förväntas bli ännu starkare i framtiden<sup>2</sup>. Tekniken kan också skapa nya fritidsaktiviteter för barn och ungdomar (t.ex. att titta på idrottssändningar) och förstärka deras upplevelser av befintliga aktiviteter, vilket också är fallet för olika former av deltagande i kulturell verksamhet (t.ex. film, liveframträdanden, kulturella minnesmärken) som är populära bland ungdomar i EU<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> Särskild Eurobarometerundersökning om idrott och fysisk aktivitet 334 (2010) och 472 (2018).

<sup>2</sup> López Swintas, J., Rojas de Francisco, L., & García Álvarez, E. (2017). *Home-based digital leisure: Doing the same leisure activities, but digital*. Cogent Social Sciences, <http://dx.doi.org/10.1080/23311886.2017.1309741>

<sup>3</sup> Eurostat (2017), *Culture statistics - cultural participation by socioeconomic background*.

Till skillnad från ovanstående *erbjuder idrotten fortfarande en "analog" erfarenhet*, vars attraktivitet beror på tillgången och tillgängligheten till och kvaliteten på idrottsanläggningarna och den sociala interaktionen med lagkamrater och relevant idrottspersonal. Teknik för förstärkt verklighet kan ha potential att skapa nya idrotter som också innebär fysisk aktivitet i framtiden, men än så länge är detta inflytande försumbart. Även om diversifierade fritidsaktiviteter har en positiv inverkan på barns och ungdomars personliga utveckling finns det en risk för att idrottens möjligheter att bidra till detta under 2000-talet kommer att minska.

Samtidigt är *kostnaderna för att idrotta* en viktig avgörande faktor för idrottsdeltagandet, oavsett ålder. I vilken utsträckning idrottsklubbar måste be sina medlemmar att lämna bidrag som stöd till den dagliga verksamheten och till och med be dem göra investeringar, i stället för att få tillgång till offentlig finansiering eller privat sponsring, kan inverka på en persons benägenhet att föredra idrott framför annan fritidsverksamhet. Detsamma gäller för icke-organiserade idrottsaktiviteter, där kostnaderna har stor betydelse eftersom de vanligen helt och hållet bärs av den enskilde.

När det gäller frågorna om idrottens ekonomiska aspekter måste effekterna av **idrottens ökande kommersialisering**<sup>4</sup> också beaktas. Å ena sidan får elitidrotten stor uppmärksamhet i media. Förutom att det genererar inkomster kan detta också inspirera människor, särskilt barn, till att börja med en idrott. Å andra sidan, om det finns ett alltför stort fokus på kommersiella aspekter, kan vissa idrottsorganisationer bli mer inriktade på att försöka driva upp unga talanger för elitsyften och mindre angelägna om att idrotten ska fylla sin sociala och pedagogiska funktion<sup>5</sup>.

Mekanismer för ekonomisk solidaritet mellan elitidrotten och idrott på gräsrotsnivå kan stärka gräsrotsidrottens kapacitet att främja aktivt deltagande i idrott. Med tanke på den nuvarande utvecklingen måste man under alla omständigheter analysera behovet av att i framtiden samordna elitidrottens och gräsrotsidrottens dagordningar, med tanke på försöken att motverka den nedåtgående trenden i idrottsdeltagandet.

---

<sup>4</sup> Den uppgick till 91 miljarder US-dollar 2017, men "den globala marknaden för idrottsevenemang förväntas ha en genomsnittlig årlig tillväxttakt på 3,6 % under 2017–2021". Unctad (2018), *Competition issues in the sale of audiovisual rights for major sporting event*, finns på <https://bit.ly/2PoJysq>

<sup>5</sup> Fördraget om Europeiska unionens funktionssätt, artikel 165.1.

En annan fråga som behöver tas upp i denna diskussion rör *de nuvarande generationerna av barn och ungdomar och deras attityder och profiler* och, mer specifikt, vad som motiverar dem att delta i idrott. Kvalitativ forskning visar att barn och tonåringar är intresserade av idrott eftersom den skapar förutsättningar för social interaktion och socialt stöd, bidrar till viktnedgång och framför allt är en form av nöje. Det senare gäller framför allt i sammanhang där det inte är så viktigt att tävla och vinna<sup>6</sup>.

Även om det förvisso behövs mer sociologisk forskning har kommande generationer ungdomar ibland beskrivits som benägna att inte bara intressera sig för väletablerade idrotter utan också för nya idrotter<sup>7</sup>. I detta sammanhang är det viktigt att förstå i vilken utsträckning den europeiska idrottsmarknaden faktiskt är öppen för nya idrottsaktörer, i syfte att öka möjligheterna att förmå framtida generationer unga människor att bli mer aktiva.

En stor del av samtalet bör också ägnas åt de demografiska sektorer där idrottsdeltagandet traditionellt har varit lågt — *flickor och unga kvinnor* och *personer med funktionsnedsättning* märks särskilt bland dessa. Åtgärder på både EU- och medlemsstatsnivå som lägger tonvikten på dessa grupper skulle kunna leda till att de framtida generationerna unga européer blir mer aktiva.

---

<sup>6</sup> Allender, S. m.fl. (2006), *Understanding participation in sport and physical activity among children and adults: a review of qualitative studies*. Health Education Research, vol. 21, nr 6, s. 826–835.

<sup>7</sup> *Changing the game: How gen Z is redefining sports, consumption & sponsorship* (2018). Rapporten finns [här](#).

Ministrarna ombeds att framföra sina synpunkter på de förhållanden som beskrivs i detta dokument, i syfte att stödja ett utbyte av god praxis och möjliga politiska lösningar som kan bidra till mer idrottsmedvetna och engagerade europeiska ungdomar. Nedanstående frågor har formulerats för att ge vägledning för de kommande diskussionerna:

1. Hur kan offentliga myndigheter och idrottsrörelsen samarbeta på EU- och medlemsstatsnivå för att öka idrottsdeltagandet bland barn och ungdomar?
2. Vilka åtgärder kan vidtas på EU-nivå för att stärka banden mellan elitidrotten och gräsrotsidrotten i syfte att bättre stödja idrottens sociala och pedagogiska funktion?