



Rat der
Europäischen Union

Brüssel, den 18. Mai 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

BERATUNGSERGEBNISSE

Absender:	Generalsekretariat des Rates
Empfänger:	Delegationen
Nr. Vordok.:	8126/21
Betr.:	Schlussfolgerungen des Rates und der im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten zur Innovation im Sport

Die Delegationen erhalten anbei die Schlussfolgerungen des Rates und der im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten zur Innovation im Sport, die der Rat (Bildung, Jugend, Kultur und Sport) auf seiner Tagung vom 17./18. Mai 2021 gebilligt hat.

Schlussfolgerungen des Rates und der im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten zur Innovation im Sport

DER RAT UND DIE IM RAT VEREINIGTEN VERTRETER DER REGIERUNGEN DER MITGLIEDSTAATEN –

UNTER HINWEIS AUF FOLGENDES:

1. Gemäß Artikel 165 des Vertrags über die Arbeitsweise der Europäischen Union soll die Union zur Förderung der europäischen Dimension des Sports beitragen und dabei dessen besondere Merkmale, dessen auf freiwilligem Engagement basierende Strukturen sowie dessen soziale und pädagogische Funktion berücksichtigen;
2. in der Agenda 2030 der Vereinten Nationen für nachhaltige Entwicklung¹ wird der Sport als ein wichtiger Ermöglicher nachhaltiger Entwicklung gewürdigt und sein zunehmender Beitrag zur Verwirklichung von Entwicklung und Frieden – indem er Toleranz und Respekt fördert –, zur Stärkung der Frauen, der jungen Menschen, des Einzelnen und der Gemeinschaft und zu den Zielen der Gesundheit, der Bildung und der sozialen Inklusion anerkannt;
3. in den Schlussfolgerungen des Rates vom 4. Dezember 2013 betreffend den Beitrag des Sports zur Wirtschaft der EU, insbesondere zur Bekämpfung der Jugendarbeitslosigkeit und zur Förderung der sozialen Inklusion wird das Potenzial des Sports, Arbeitsplätze zu schaffen und die lokale wirtschaftliche Entwicklung zu fördern, zusammen mit den Spillover-Effekten des Sports auf andere Sektoren anerkannt²;

¹ Resolution A/RES/70/1 der Generalversammlung der Vereinten Nationen vom 25. September 2015 mit dem Titel „Transformation unserer Welt: die Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung“, Nummer 37.

² ABl. C 32 vom 4.2.2014, S. 2-5.

4. in den Schlussfolgerungen des Rates vom 5. Dezember 2014 zum Sport als Triebfeder für Innovation und Wirtschaftswachstum wird anerkannt, dass Sport eine wichtige Triebfeder für Innovation und Wirtschaftswachstum ist und dass die Sportindustrie durch fortwährende und rasche Innovationswellen gekennzeichnet ist, und es wird die Auffassung vertreten, dass die Sporttechnologie in bestimmten Bereichen der angewandten Wissenschaften zur führenden Technologie geworden ist³;
5. in den Schlussfolgerungen des Rates vom 13. Dezember 2018 zur wirtschaftlichen Dimension des Sports und seiner sozioökonomischen Vorteile wurde die Auffassung vertreten, dass die sportbezogene Dimension von Innovation ausgedrückt in Beiträgen zum BIP und Beschäftigung bislang noch nicht ausreichend betrachtet worden ist, da es an Daten mangelt⁴;
6. in den Schlussfolgerungen des Rates vom 29. Juni 2020 zu den Auswirkungen der COVID-19-Pandemie auf den Sportsektor und zur Erholung dieses Sektors nach der Pandemie werden die Mitgliedstaaten aufgefordert, in Zusammenarbeit mit der Sportbewegung Synergien mit verschiedenen Sektoren einschließlich der Innovation zu stärken, um Sportlerinnen und Sportlern und allen Bürgerinnen und Bürgern neue Möglichkeiten zu bieten, sich körperlich zu betätigen, unter anderem durch die Nutzung digitaler Instrumente⁵;
7. in dem vom Rat am 4. Dezember 2020 angenommenen Arbeitsplan der Europäischen Union für den Sport (2021-2024) wird anerkannt, dass Sport einen Beitrag zur Verwirklichung der allgemeinen politischen Prioritäten der EU leisten könnte, insbesondere zu den Zielen verschiedener anderer Politikbereiche, wie Innovation, Digitalisierung, Wirtschaft, Bildung, Gesundheit, Jugend, Soziales, Inklusion, Gleichheit, Gleichstellung der Geschlechter, Stadtentwicklung und Entwicklung des ländlichen Raums, Verkehr, Umwelt, Tourismus, Beschäftigung und Nachhaltigkeit, und dass diese Politikbereiche die Förderung von Sport durch sektorübergreifende Zusammenarbeit unterstützen könnten⁶;

³ ABl. C 436 vom 5.12.2014, S. 2-5.

⁴ ABl. C 449 vom 13.12.2018, S. 1-5.

⁵ ABl. C 214I vom 29.6.2020, S. 1-4.

⁶ ABl. C 419 vom 4.12.2020, S. 18-22.

8. im Aufruf von Tartu für eine gesunde Lebensweise vom September 2017 wird das Engagement für die Förderung der Wissens- und Innovationsgemeinschaften mit Unterstützung des Europäischen Innovations- und Technologieinstituts (EIT), des „EIT Gesundheit“ und des „EIT Lebensmittel“ dargelegt, mit dem zu innovativen Ansätzen für die Förderung der mit einer gesunden Lebensweise verbundenen Vorteile und zur entsprechenden Sensibilisierung ermutigt werden soll;
9. in den Schlussfolgerungen des Rates vom 4. Dezember 2020 zur Förderung der sektorübergreifenden Zusammenarbeit zugunsten von Sport und körperlicher Aktivität in der Gesellschaft wird betont, dass Sport und körperliche Aktivität zahlreiche Bezüge zu anderen Politikbereichen wie Innovation, Forschung, Digitalisierung, Wirtschaft, Gesundheit und Beschäftigung aufweisen, und dass die sektorübergreifende Zusammenarbeit eine wichtige Rolle dabei spielen kann, Innovationen und die wirtschaftliche Dimension des Sports zu fördern⁷;

IN ANERKENNUNG DES FOLGENDEN:

10. Innovation sollte als Schlüsselpriorität für die Entwicklung des Sportsektors betrachtet werden. Es wird erwartet, dass die Innovation im Sport die Möglichkeiten zur Steigerung der Teilnahme der Bürgerinnen und Bürger an Sport und körperlicher Aktivität fördern, die sozioökonomische Entwicklung mithilfe des Sports verstärken und aktuelle und künftige Herausforderungen bewältigen und dadurch den Sportsektor nachhaltiger und widerstandsfähiger machen wird;
11. im allgemeinen politischen Kontext sollte die Innovation im Sport mittels eines ganzheitlichen, mehrstufigen und sektorübergreifenden Ansatzes angegangen werden, der auf einer engen Zusammenarbeit zwischen öffentlichen und privaten Einrichtungen aufbaut und zu einer nachhaltigen Entwicklung und zur angemessenen Bewältigung der weiter reichenden sozioökonomischen Herausforderungen, mit denen die EU konfrontiert ist, beiträgt;
12. etwa zwei Drittel des europäischen Wirtschaftswachstums in den letzten Jahrzehnten sind auf Innovationen zurückzuführen⁸. Forschung und Innovation stärken die Widerstandsfähigkeit unserer Produktionssektoren, die Wettbewerbsfähigkeit unserer Volkswirtschaften und den digitalen und ökologischen Wandel unserer Gesellschaften einschließlich des Sportsektors;

⁷ ABl. C 419 vom 4.12.2020, S. 18-22.

⁸ Folgenabschätzung zum Rahmenprogramm „Horizont Europa“ – Arbeitsunterlage der Kommissionsdienststellen (Link: https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/swd_2018_307_fl_impact_assesment_en_v7_p1_977548.pdf, Seite 8).

13. die COVID-19-Pandemie hatte schwerwiegende Auswirkungen auf den gesamten Sportsektor⁹. Während die einzelnen Länder unterschiedlich stark betroffen waren, erstrecken sich die Auswirkungen der Pandemie auf alle Organisationsebenen und Dimensionen des Sports. Ferner hat die Pandemie bestehende Schwächen und Ungleichheiten offen zu Tage treten lassen und noch verstärkt, und sie hat die Übernahme innovativer Vorgehensweisen beschleunigt und damit verdeutlicht, dass zur Behebung der Strukturmängel ganzheitliche Ansätze entwickelt werden müssen;
14. der Sport gilt aufgrund seiner Fähigkeit, sich auf der Grundlage technologischer und sozialer Trends weiterzuentwickeln, generell als Vorreiter und Quelle für neue Ideen und Innovationen¹⁰. Ferner können die am Sport beteiligten Menschen wie Sportlerinnen und Sportler, Trainerinnen und Trainer, Lehrerinnen und Lehrer, Freiwillige sowie sonstiges Personal und Einzelpersonen eine führende Rolle bei der Innovationsförderung übernehmen;
15. der Sport kann auch eine treibende Kraft für technologische und soziale Innovationen sein, die Vorteile hinsichtlich der wirtschaftlichen Attraktivität und des damit verbundenen Arbeitsmarktwachstums in der gesamten EU mit sich bringen. Die Forschung zeigt, dass viele Regionen in Europa den Sport in ihre Strategien für intelligente Spezialisierung einbezogen haben¹¹;
16. innovative soziale, organisatorische, politische, digitale und technologische Ansätze sind erforderlich, um bestehende und sich abzeichnende Bedrohungen und Herausforderungen zu bewältigen, die sich sowohl auf die gemeinsamen Werte der Union als auch auf die des Sports auswirken können, wie etwa die Fälle, die Ungleichheit, Menschenrechtsverletzungen und -verstöße, wirtschaftlichen Druck, Ausbeutung von Sportlerinnen und Sportlern, Doping, Rassismus, Fremdenfeindlichkeit, Gewalt, Korruption und Geldwäsche betreffen;

⁹ Schlussfolgerungen des Rates vom 29. Juni 2020 zu den Auswirkungen der COVID-19-Pandemie auf den Sportsektor und zur Erholung dieses Sektors nach der Pandemie.

¹⁰ Europäische Plattform für Innovation im Sport (EPSI) – Strategische Forschungs- und Innovationsagenda 2016-2021, S. 14.

¹¹ SHARE-Initiative – Forschungspapier zum Thema „Bestandsaufnahme zu intelligenten Spezialisierungsstrategien für den Sport“ (Mapping smart specialisation strategies for sport) (2020).

17. technologische Entwicklungen wie etwa bei Big Data, 5G, Cloud-Computing, künstliche Intelligenz, virtuelle/erweiterte Realität, Biotechnologien und die Anwendung von Grundsätzen der Gamifizierung¹² auf die Technologie wirken sich auf die Art und Weise aus, wie Sport gesehen, erlebt, ausgeübt und organisiert wird, und bietet gleichzeitig Raum für neue Geschäftsmöglichkeiten und nachhaltige Lösungen. Diese Entwicklungen bieten beispiellose Chancen und stellen eine Notwendigkeit für sportrelevante Aspekte wie Coaching, Einbindung der Fans, Veranstaltungsmanagement, „intelligente Städte“ sowie aktive Bildung und Mobilität dar;
18. die Sportbewegung – und insbesondere Sportorganisationen – können innovative technologische und digitale Kommunikations- und Übertragungsmethoden sowie nichtformales und informelles Lernen nutzen, um die gemeinsamen Werte der EU durch den Sport zu fördern, und sie können dabei ihren Einfluss nutzen, um unter anderem gegen Intoleranz, soziale Ausgrenzung, Geschlechterstereotypen, Frauenfeindlichkeit, Homophobie, Rassismus, Fremdenfeindlichkeit, Ausgrenzung, Belästigung, Missbrauch und Gewalt, einschließlich sexueller Gewalt und jeglicher Form von Diskriminierung zu sensibilisieren und diesen vorzubeugen¹³ –

VERTRETEN FOLGENDE AUFFASSUNG:

19. Innovation ist ein facettenreiches Konzept mit einem breiten Spektrum, das produkt-, dienstleistungs-, prozess-, organisations- und institutionsbezogene sowie soziale, ökologische und politische Innovationen einschließt;
20. Innovation kann eine treibende Kraft für die Entwicklung in allen Dimensionen des Sports (der sozialen, der wirtschaftlichen und der organisatorischen) sein und dabei die Art und Weise, wie Sport praktiziert, angesehen und organisiert wird, gestalten und ferner die positive Rolle und die Ausübung des Sports in der Gesellschaft stärken, und sie kann auch treibende Kraft beim Übergang von der Gesundheitsversorgung zur Gesundheitsfürsorge, bei der sozialen Integration und beim sozialen Zusammenhalt sowie in der Bildung sein;

¹² Siehe Begriffsbestimmung im Anhang.

¹³ ABl. C 196 vom 8.6.2018, S. 23-26.

21. Innovationen bei HEPA-bezogenen¹⁴ Produkten und Dienstleistungen können positive Auswirkungen in Bezug auf die Reduzierung sitzender Lebensweisen und die Steigerung des Grads an physischer Betätigung – wie etwa Verbesserung und Erhalt von Gesundheit und körperlicher Tüchtigkeit bei älteren Menschen, Verringerung der Ausbreitung der Fettleibigkeit und nicht übertragbarer Krankheiten und deren Beherrschung sowie Förderung von Gesundheit, Fitness und Wohlbefinden für alle Altersgruppen und bei einer Vielfalt von Umgebungen – auch am Arbeitsplatz;
22. durch zunehmende Konnektivität und neue technische Ausrüstung verbessert der digitale Wandel Trainings- und Lernmethoden sowie die Leistungsfähigkeit und kann das Risiko von Sportverletzungen vermindern. Er erhöht auch das Engagement von Bürgerinnen und Bürgern, Sportlerinnen und Sportlern, Trainerinnen und Trainern, Personal und Fans und führt zur schnellen Entwicklung neuer Produkte und Dienstleistungen im Sport;
23. digitale Instrumente wie Sport-Wearables¹⁵, erweiterte Realität und digitale Zwillinge sowie ihre Kombination mit Grundsätzen der Gamifizierung ermöglichen neue Perspektiven in Bezug auf Leistungsfähigkeit im Sport, Co-Training, Sport- und Gesundheitsüberwachung und durch künstliche Intelligenz unterstützte körperliche Betätigung, und sie eröffnen Sportlerinnen und Sportlern – sowohl im Spitzen- als auch im Breitensport – sowie allen Bürgerinnen und Bürgern neue Möglichkeiten, körperlich aktiv zu sein;
24. Innovation kann die Kapazität des Sportsektors – insbesondere der Breitensportorganisationen – erhöhen, indem Arbeitsmethoden und -prozesse verbessert, Synergien und Netzwerke geschaffen werden und zu einem widerstandsfähigeren, umweltfreundlicheren, besser gesteuerten und transparenteren Sportsektor beigetragen wird. Innovation kann auch zur Entwicklung und Umsetzung der in Anhang I des Arbeitsplans der Europäischen Union für den Sport (2021-2024) aufgeführten Schlüsselthemen beitragen;

¹⁴ HEPA: gesundheitsfördernde körperliche Aktivität (Health-Enhancing Physical Activity).

¹⁵ Siehe Begriffsbestimmung im Anhang.

25. soziale Innovation¹⁶ im und durch den Sport¹⁷ kann sich positiv auf die Beteiligung aller schutzbedürftigen Gruppen und von Menschen mit geringeren Möglichkeiten der Sportausübung¹⁸ auswirken, indem alternative Instrumente für Sport und körperliche Aktivität geschaffen werden, um so zu ihrer sozialen Inklusion und Teilhabe beizutragen und gleichzeitig ihre Lebensqualität, ihre Gesundheit und ihr Wohlbefinden zu verbessern¹⁹;
26. innovative Ansätze für die Stadt- und Raumplanung ermöglichen angemessene Mobilitätslösungen und die Integration von Sportinfrastrukturen in städtische und ländliche Gebiete sowie Naturlandschaften. Intelligente und umweltfreundlichere Städte erhöhen die Bürgernähe und die Barrierefreiheit für Bürgerinnen und Bürger und führen damit zu einer gesünderen und inklusiven Gesellschaft und fördern die Attraktivität von Sport und körperlicher Aktivität;
27. innovative Sportinfrastrukturen und die Verfahren für ihre Errichtung und Instandhaltung²⁰ können den Zielen des neuen Europäischen Bauhauses gerecht werden und bessere und sicherere Bedingungen für Sport und körperliche Aktivität schaffen und gleichzeitig nachhaltiger, umweltfreundlicher, barrierefreier und energieeffizienter sein;
28. der Sport kann in seinen unterschiedlichen Zusammenhängen wie Aktivitäten und Veranstaltungen zum europäischen Grünen Deal und zur Agenda 2030 der Vereinten Nationen für nachhaltige Entwicklung beitragen, indem er innovative Maßnahmen zur Abfall- und Ressourcenbewirtschaftung umsetzt, eine aktive und nachhaltige Mobilität fördert und das Bewusstsein für klima- und umweltpolitische Herausforderungen schärft;

¹⁶ Siehe Begriffsbestimmung im Anhang.

¹⁷ Beispielsweise Social Innovation Academy (Akademie für soziale Innovation), Homeless World Cup Foundation (Fußballweltmeisterschaft der Obdachlosen), Street Football World (Straßenfußball-Weltmeisterschaft), HAND – Handball for a new destiny (HAND – Handball für ein besseres Schicksal) und PLAY International.

¹⁸ ABl. C 189 vom 15.6.2017, S. 40-44.

¹⁹ ABl. C 196 vom 8.6.2018, S. 23-26.

²⁰ Beispielsweise Mehrzweckräume, recycelte Baumaterialien, Nutzung, Abscheidung und Filterung von Regenwasser, Solarpaneele und hochenergieeffiziente Beleuchtungssysteme.

29. der technologische und digitale Wandel kann sich aufgrund des Auftretens neuer Geschäftsmodelle und -gepflogenheiten erheblich auf größere Sportereignisse auswirken. Während innovative Ansätze Möglichkeiten dafür bieten, die Durchführung von Sportveranstaltungen zu optimieren, kosteneffizientere und nachhaltigere Veranstaltungen zu fördern und Zuschauer- und Zuhörerschaft stärker einzubeziehen, müssen die möglichen negativen Auswirkungen und damit verbundene illegale Praktiken²¹ überwacht und verhindert werden;

ERSUCHEN DIE MITGLIEDSTAATEN, IM EINKLANG MIT DEM SUBSIDIARITÄTSPRINZIP UND AUF DEN GEEIGNETEN EBENEN,

30. Forschungs- und Entwicklungsinitiativen und -projekte, insbesondere mit Hochschulen und Forschungszentren, im Bereich der Innovation im Sport zu fördern und zu unterstützen, um Wissen zu schaffen und zu verbreiten, und Instrumente für ein verbessertes Benchmarking für Politikentwicklung und Innovation im Sport bereitzustellen und damit zu einem intelligenteren Europa beizutragen²²; für solche Initiativen und Projekte finanzielle Unterstützung aus den einschlägigen EU-Instrumenten, wie etwa den kohäsionspolitischen Fonds und Horizont Europa, auszuloten und zu fördern;
31. die Zusammenarbeit zwischen der Sportbewegung und anderen einschlägigen Organisationen, regionalen und lokalen Behörden, Hochschulen und Forschungszentren, der Zivilgesellschaft und der Privatwirtschaft bei der Bewältigung von Hindernissen und Herausforderungen für Innovation und Unternehmertum im Sport – wie etwa in Bezug auf Finanzierung, Abwanderung hochqualifizierter Arbeitskräfte, Datenschutz und Rechte des geistigen Eigentums²³ – zu unterstützen und dazu zu ermutigen;

²¹ Wie etwa Online-Piraterie, illegale Online-Wiedergabe von Sportübertragungen, illegale Bereitstellung von Inhalten, Spielabsprachen, Eintrittskartenbetrug.

²² Eines der fünf Hauptziele der Kohäsionspolitik der EU für den Zeitraum 2021-2027.

²³ Beispielsweise Patente, Fabrik- oder Handelsmarken und dem Urheberrecht verwandte Schutzrechte betreffend Übertragungen.

32. die Zusammenarbeit im Bereich der Innovation im Sport mit internationalen Organisationen wie der Weltgesundheitsorganisation, der Welt-Anti-Doping-Agentur, der UNESCO, der OECD, der Weltorganisation für geistiges Eigentum und dem Europarat sowie mit anderen einschlägigen Organisationen zu verbessern, zur sektorübergreifenden Zusammenarbeit zu ermutigen und innovative Maßnahmen und Forschungsarbeiten zur Förderung der Innovation im Sport zu unterstützen;
33. innovative Lösungen, einschließlich digitaler und technologischer Innovationen, zum Schutz der Integrität des Sports und zur Bekämpfung der Korruption im Sport auszuloten, indem geeignete Instrumente entwickelt und angenommen werden, um grenzübergreifende Herausforderungen wie Spielabsprachen, Doping²⁴ und Gewalt zu bewältigen und ein sauberes, sicheres, diskriminierungsfreies und gesundes Sportumfeld aufrecht zu erhalten;
34. Partnerschaften auf mehreren Ebenen und den Austausch bewährter Verfahren unter Einschluss von Schulen, Jugendorganisationen, der Sportbewegung (insbesondere Sportvereine) und anderer einschlägiger Organisationen zu fördern, damit eine Kultur der Innovation und Erprobung, insbesondere bei der Behandlung spezifischer lokaler Probleme, zum Tragen kommt;
35. die sektorübergreifende Zusammenarbeit zwischen dem Sportsektor und anderen relevanten Sektoren zu unterstützen, insbesondere in Bezug auf die Nutzung innovativer und digitaler Instrumente sowie bei der Ermittlung von Synergien zwischen den einschlägigen Instrumenten, um den Sportsektor gegenüber möglichen künftigen Krisen widerstandsfähiger zu machen und sich rechtzeitig auf gesellschaftliche Herausforderungen einzustellen;
36. den Austausch bewährter Verfahren und Erfahrungen im Bereich der Innovation im Sport zwischen den Mitgliedstaaten sowie die Mobilität von Forscherinnen und Forschern auf lokaler, regionaler, nationaler, europäischer und globaler Ebene zu fördern;

²⁴ Beispielsweise DBS-Tests (Analyse getrockneter Blutstropfen) oder Gendoping.

37. gemeinsame Innovation²⁵ in der Sportbewegung, anderen einschlägigen Organisationen und Organisationen anderer Sektoren auf allen Lenkungsebenen, zwischen öffentlichen und privaten Einrichtungen, auch durch Verbesserung der Leistung von Innovationsclustern, durch Stimulierung der wissenschaftlichen Forschung und Anwendung sowie durch die Unterstützung von basisgestützter und auftragsorientierter Innovation im Bereich des Sports, zu fördern und zu erleichtern;
38. die Rolle und die Einbeziehung von Sport und körperlicher Aktivität als Instrument für die sozioökonomische Entwicklung, einschließlich der Förderung der Innovation im Sport und von Projekten im Bereich der sozialen Innovation im und durch den Sport im Rahmen regionaler und lokaler Strategien sowie durch Strategien für intelligente Spezialisierung zu verstärken²⁶; insbesondere intelligente Spezialisierung als Instrument zur Stärkung der Kohäsionspolitik, der regionalen Entwicklung und des wirtschaftlichen Wandels zu fördern;
39. Initiativen und Projekte, in denen innovative Lösungen für die Förderung und Entwicklung der sozialen und der pädagogischen Dimensionen des Sports auf allen Ebenen – wie etwa Sportunterricht, Breitensport, Trainerausbildung, Sportmanagement, Engagement junger Menschen und aktive Bürgerschaft – ausgelotet werden, zu unterstützen und damit zum kontinuierlichen Zugang zu Sport und körperlicher Aktivität beizutragen;
40. die Rolle des Sports als Wegbereiter für nachhaltige Entwicklung im Einklang mit der Agenda 2030 der Vereinten Nationen für nachhaltige Entwicklung sowie als Beitragserbringer zum europäischen Grünen Deal und zum Übereinkommen von Paris zu unterstützen und zu fördern, indem Innovationen im Sport gefördert und umweltfreundlichere Vorgehensweisen übernommen werden;

²⁵ Siehe Begriffsbestimmung im Anhang.

²⁶ SHARE-Initiative – Forschungspapier zum Thema „Aktive Entwicklung: ein integrierter Beitrag von Sport und körperlicher Aktivität zu wirtschaftlicher und sozialer Entwicklung“ (Active Development: An Integrated Contribution from Sport and Physical Activity to Economic and Social Development) (2020).

ERSUCHEN DIE KOMMISSION,

41. für den Sport als treibende Kraft und Innovationsquelle – sowie als Instrument, um eine Vielzahl von Vorgehensweisen und Werten miteinander in Einklang zu bringen und dabei traditionelle und moderne Ansätze miteinander zu kombinieren – zu sensibilisieren und zu werben;
42. die Zusammenarbeit mit und zwischen den Mitgliedstaaten unter Einbindung der Sportbewegung, relevanter Drittländer sowie der Sportcluster und -netzwerke zu fördern; für die Vorteile und Chancen einer solchen Zusammenarbeit und ihre Ergebnisse zu sensibilisieren; ferner den Online-Informationsaustausch über Innovation im Sport zwischen den Mitgliedstaaten und anderen einschlägigen Interessenträgern zu erleichtern;
43. Informationen über verfügbare Möglichkeiten der finanziellen Unterstützung für Initiativen im Bereich der Innovation im Sport über EU-Programme wie Erasmus+, Life, Horizont Europa, Digitales Europa und EU4Health sowie über die kohäsionspolitischen Fonds (vor allem den Europäischen Fonds für regionale Entwicklung und den Europäischen Sozialfonds Plus), den Europäischen Landwirtschaftsfonds für die Entwicklung des ländlichen Raums und die Aufbauinitiativen der EU, wie die Aufbau- und Resilienzfazilität und REACT-EU, zu verbreiten und es zu erleichtern, dass die Sportbewegung und andere einschlägige Organisationen sowie sportbezogene Projekte diese nutzen können;
44. gegebenenfalls den Austausch bewährter Verfahren in Bezug auf Innovation im Sport im EU-Kontext zu fördern und die Bestandsaufnahme zur Innovation im Sport zu unterstützen;
45. die Bedeutung der Innovation im Sport hervorzuheben, indem die Verfügbarkeit von Statistiken zur Messung sozioökonomischer Trends und anderer relevanter Informationen gefördert wird, das Thema Sport und Innovation im Zusammenhang der im EU-Arbeitsplans für den Sport festgelegten Arbeitsformate²⁷ behandelt wird und andere Möglichkeiten für die Entwicklung des Themas, einschließlich der Anwendung neuartiger Ansätze, ausgelotet werden;

²⁷ Insbesondere in den Sitzungen der Expertengruppen der Kommission zum umweltfreundlichen Sport und zur Erholung von der Pandemie sowie der Gruppen interessierter Mitgliedstaaten.

*ERSUCHEN DIE SPORTBEWEGUNG UND ANDERE EINSCHLÄGIGE ORGANISATIONEN,
GEGEBENENFALLS*

46. organisationsbezogene Innovationsprozesse²⁸ zur Förderung sozioökonomischer Entwicklungen und zur Werbung für und Aufklärung über eine gesunde Lebensweise sowie für bzw. über einen sicheren, sauberen, fairen und diskriminierungsfreien Sport anzunehmen und durchzuführen;
47. Sportvereine – vor allem auf lokaler Ebene angesiedelte Vereine – und den Breitensport zu unterstützen, wenn es darum geht, den digitalen Wandel zu vollziehen und eine Innovations- und Experimentierkultur zu schaffen;
48. innovative Ideen und Vorschläge von Sportlerinnen und Sportlern, Trainerinnen und Trainern, Schiedsrichterinnen und Schiedsrichtern und von anderem Sportpersonal zu der Frage, wie ihre Sicherheit und Leistungsfähigkeit sowie die Fairness von Sportwettkämpfen – bei gleichzeitiger Verringerung der Gesundheitsrisiken und der Umweltauswirkungen – verbessert werden können, zu sammeln, zu erörtern und zu kommunizieren;
49. mit Hochschulen, Forschungseinrichtungen und der Privatwirtschaft zusammenzuarbeiten und dabei die Erhebung von Daten zum Beitrag der sportbezogenen Dimension der Innovation zu unterstützen;
50. zum Dialog über die Innovation im Sport und zum Austausch von Informationen und bewährter Verfahren im Bereich der Innovation im Sport beizutragen.

²⁸ Beispielsweise bei Arbeitsmethoden und Prozessen, Synergien und Netzwerken, Governance und Transparenz sowie Organisationskultur.

Bezugsdokumente

Der Rat der Europäischen Union und die im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten verweisen auf Folgendes:

- Schlussfolgerungen des Rates vom 4. Dezember 2013 betreffend den Beitrag des Sports zur Wirtschaft der EU, insbesondere zur Bekämpfung der Jugendarbeitslosigkeit und zur Förderung der sozialen Inklusion (ABl. C 32 vom 4.2.2014, S. 2-5)
- Schlussfolgerungen des Rates vom 5. Dezember 2014 zum Sport als Triebfeder für Innovation und Wirtschaftswachstum (ABl. C 436 vom 5.12.2014, S. 2-5)
- Schlussfolgerungen des Rates vom 15. Juni 2017 zu Sport als Plattform für soziale Inklusion durch Freiwilligentätigkeit (ABl. C 189 vom 15.6.2017, S. 40-44)
- Schlussfolgerungen des Rates vom 8. Juni 2018 zur Förderung der gemeinsamen Werte der EU durch Sport (ABl. C 196 vom 8.6.2018, S. 23-26)
- Schlussfolgerungen des Rates vom 13. Dezember 2018 zur wirtschaftlichen Dimension des Sports und seinen sozioökonomischen Vorteilen (ABl. C 449 vom 13.12.2018, S. 1-5)
- Schlussfolgerungen des Rates vom 29. Juni 2020 zu den Auswirkungen der COVID-19-Pandemie auf den Sportsektor und zur Erholung dieses Sektors nach der Pandemie (ABl. C 214I vom 29.6.2020, S. 1-4)
- Schlussfolgerungen des Rates vom 4. Dezember 2020 zur Förderung der sektorübergreifenden Zusammenarbeit zugunsten von Sport und körperlicher Aktivität in der Gesellschaft (ABl. C 419 vom 4.12.2020, S. 1-11)

- Entschließung des Rates und der im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten zum Arbeitsplan der Europäischen Union für den Sport (1. Januar 2021 – 30. Juni 2024) (ABl. C 419 vom 4.12.2020, S. 1-11)
- Transformation unserer Welt: die Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung (Resolution der Generalversammlung der Vereinten Nationen A/RES/70/1 vom 25. September 2015)
- Studie der Europäischen Kommission mit einer Bestandsaufnahme zu den wirtschaftlichen Auswirkungen der COVID-19-Pandemie auf den Sportsektor in der EU (2020)
- SHARE-Initiative – Forschungspapier zum Thema „Bestandsaufnahme zu intelligenten Spezialisierungsstrategien für den Sport“ (Mapping smart specialisation strategies for sport) (2020)
- SHARE-Initiative – Forschungspapier zum Thema „Aktive Entwicklung: ein integrierter Beitrag von Sport und körperlicher Aktivität zu wirtschaftlicher und sozialer Entwicklung“ (Active Development: An Integrated Contribution from Sport and Physical Activity to Economic and Social Development) (2020)
- Portal für bewährte Verfahren im Bereich der öffentlichen Gesundheit (Public Health Best Practice Portal) (Europäische Kommission): <https://webgate.ec.europa.eu/dyna/bp-portal/>
- Folgenabschätzung zum Rahmenprogramm „Horizont Europa“ – Arbeitsunterlage der Kommissionsdienststellen (Link: https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/swd_2018_307_fl_impact_assesment_en_v7_p1_977_548.pdf, Seite 8)
- Europäische Kommission, EU-Innovationsanzeiger 2020: Zunehmende Innovationen in der EU, die für einen nachhaltigen und inklusiven Aufbau ausschlaggebend sind (The EU's increasing innovation vital for sustainable and inclusive recovery) (22.6.2020)
- Europäische Plattform für Innovation im Sport (EPSI) – Strategische Forschungs- und Innovationsagenda 2016-2021
- Aufruf von Tartu für eine gesunde Lebensweise (2017)
- Initiative neues Europäisches Bauhaus
https://europa.eu/new-european-bauhaus/index_de

2. *Begriffsbestimmungen*

Für die Zwecke dieser Schlussfolgerungen gelten die folgenden Begriffsbestimmungen:

- „*Sport-Wearables*“ sind sportbezogene Geräte, die von Menschen getragen werden können, wenn sie sich körperlich betätigen oder Sport treiben. Dazu gehören Geräte wie „Smart-Schmuck“ („Smart Jewellery“) (Ringe, Armbänder, Uhren, Sticker usw.), auf dem Körper angebrachte Sensoren (die biologische Daten für Gesundheitspflegezwecke überwachen und übertragen) und Fitness-Tracker (oft in Form von Armbändern oder Uhrarmbändern, die Dinge wie körperliche Aktivität und Vitalparameter überwachen).
- Unter „*sozialen Innovationen*“ sind neue Strategien, Konzepte, Ideen und Organisationen zu verstehen, die soziale Bedürfnisse jeglicher Art – von Arbeitsbedingungen und Bildung bis hin zu Gemeinschaftsentwicklung und Gesundheit – befriedigen und der Ausweitung und Stärkung der Zivilgesellschaft dienen.
- Eine „*Co-Innovation*“ oder „offene Innovation“ liegt vor, wenn ein Unternehmen direkt mit seinen Kunden und Partnern zusammenarbeitet, um Geschäftsprobleme zu lösen. Im Kontext des Sports sollte die „*Co-Innovation*“ die verschiedenen Interessenträger (öffentliche Verwaltungen, Sportbewegung, Sportvereine, Sportlerinnen und Sportler, Privatunternehmen usw.) in die Lage versetzen, Ressourcen gemeinsam zu nutzen und an nachhaltigen Lösungen mitzuwirken. Ferner sollte die Geschwindigkeit der *Co-Innovation* raschere Einblicke in sich wandelnde Trends in Sport und Wirtschaft vermitteln und damit allen Partnern des Sports die Agilität vermitteln, diese Trends vorherzusehen und sich daran anzupassen.
- „*Gamifizierung*“ ist die Anwendung von Game-Design-Elementen und Spielgrundsätzen in nicht spielbezogenen Kontexten. Sie kann auch definiert werden als eine Reihe von Aktivitäten und Prozessen, mit denen Probleme unter Nutzung oder Anwendung der Besonderheiten von Spielelementen gelöst werden sollen.