

Kartläggning av det digitala landskapet inom idrottsrörelsen

Riksidrottsförbundet

Slutrapport, Maj 2024



INNEHÅLL

- 01** Syfte och mål med projektet
- 02** Genomförande
- 03** Iakttagelser från omvärlden
- 04** Digital mognad i SF och IF
- 05** Slutsatser och rekommendationer



01 Syfte och mål med projektet



Syfte och mål med projektet

BAKGRUND

Inom idrottsrörelsen pågår ett omfattande förändringsarbete. Enligt digitaliseringsstrategin mot 2025 för RF/SISU ska framtidens idrott inspireras av förändringarna som sker i samhället där trösklarna för IF att kunna dra nytta av digitaliseringen måste sänkas och det måste gå att idrotta på flera olika sätt. Samtidigt måste IF, med stöd från RF stödorganisationer, utforska nya sätt att fånga människors engagemang.

SYFTE OCH MÅL

Syftet med uppdraget är att göra en kartläggning av SF:s och IF:s digitala mognad och få en överblick över hur digitaliseringen påverkar idrottsrörelsen.

Målet med rapporten är att bidra till värdefulla insikter om nuläget avseende digitalisering inom SF och IF och av initiativ som utmanar eller förstärker verksamheten, i syfte att få en fortsatt relevant idrottsrörelse. Det huvudsakliga målet är att stärka idrottsrörelsens digitala utveckling framåt.

NÄSTA STEG

Resultatet av kartläggningen ska kunna bidra till kommande strategi som RF utformar. Detta genom att belysa faktorer som RF med fördel kan tänka på, men som det är upp till RF att avgöra huruvida dessa används och involveras i digitaliseringsstrategin som ska utformas under hösten 2024.



02 Genomförande



Genomförande

1 | Ramverk för Digital mognad

PwC:s ramverk för kartläggning av digital mognad anpassades efter idrottsrörelsens förutsättningar och behov.

Ramverkets sex dimensioner:

- Strategi och målbild
- Organisation, roller och ansvar
- Digitala verktyg och system
- Information och data
- Innovationskultur och framväxande teknologier
- Medarbetarförmåga.

Till ramverket togs en femgradig mognadsskala över vad som kan anses vara en låg respektive hög digital mognad fram.

2 | Intervjuer nulägesanalysen

Intervjuer genomfördes med utvalda respondenter från IF, SF, RF-SISU distrikt samt representanter från RF och SISU. Urvalet av intervjuerpersoner gjordes med syfte att inkludera perspektiv från olika verksamheter, både avseende storlek, men även avseende verksamheternas digitala utveckling och arbete.

Urvalet är inte att anse som heltäckande avseende att representera hela idrottsrörelsen, utan syftade till att skapa en inledande förståelse för nuläget och var olika aktörer befinner sig avseende digitalisering.

3 | Enkätundersökning

Enkätundersökningen syftade till att få en överblick av användningen av digitala tjänster, kartlägga SF:s och IF:s nuläge avseende digital mognad samt undersöka hur stödet för digitalisering uppfattas.

Distributionen av enkäten till SF gjordes via ett personligt mail från RF till generalsekreteraren inom varje förbund. Utskicket till IF gjordes istället via Idrottonline till personer med rollen som kontaktperson.

4 | Iakttagelser från omvärlden

Uppdraget har även innefattat att samla in iakttagelser från omvärlden kopplat till digitalisering. Datainsamlingen baseras på intervjuer med respondenterna i nulägesanalysen, andra utpekade experter inom olika områden, information från publikationer och PwC:s egen erfarenhet och kunskap om digitalisering, civilsamhälles- och offentlig sektor.

Ingen egen datainsamling har gjorts och iakttagelserna är därför att se som indikativ och begränsad till inspel från ovannämnda källor.

Kommentar kring validitet och reliabilitet av resultatet från nulägesanalysen och enkäten

SVARSSTATISTIK

- 22738 personer mottog enkäten via idrottonline (antalet utskick överstiger antalet IF som finns vilket beror på att en del IF registrerat två huvudadministratörer)
- 72 generalsekreterare i SF mottog enkäten
- 3058 slutförda svar, varav 258 från SF och 2800 från IF
- 1123 delvis slutförda svar, varav 939 delvis slutförda från IF och 184 delvis slutförda från SF.

82% (919 respondenter) av de som avbröt enkäten gjorde detta efter den tredje frågan kopplat till digital mognad.

Flera uppger att **detta beror på att digitalisering inte anses vara aktuellt** för deras verksamhet och / eller frågorna upplevdes inte relevanta att besvara.

Därför kan **enkätresultatet återspegla en högre digital mognad än det faktiska läget** i idrottsrörelsen.

För att nyansera resultatet har därför **slutsatser och rekommendationer till stor del baserats på inspel från intervjuer och medskick/kommentarer** i enkätens fritextsvar.

03 iakttagelser från omvärlden



1 **Cyberattacker väntar runt hörnet**

Cyberattacker blir allt vanligare och utgör en allvarlig risk för olika verksamheter och enskilda personer. Vissa organisationer saknar kunskap och beredskapsplaner, vilket gör dem sårbara. Exempel på nyligen uppmärksammade attacker inkluderar Svenska kyrkan, Coop och RF. Attackerna kan också drabba leverantörer och få konsekvenser för den egna organisationen. Idrottsrörelsen är ett naturligt mål för attacker på grund av stor publik och intresse, tillgång till personlig information, ekonomiska intressen och politiska motiv.

2 **Automatiserad administration för ökat engagemang**

Automatisering av manuella processer spelar en viktig roll för att frigöra tid och resurser för mer värdeskapande arbete. Inom SF och IF, men även inom RF finns det potential att automatisera mycket administrativt arbete, som exempelvis hantering av bidragsansökningar och ledarnas administration och kommunikation. Det saknas dock kunskap och förståelse för automation och hur det kan tillämpas för att effektivisera processer. Det finns också en kultur av motstånd mot förändring och att lämna det traditionella och bekväma arbetssättet.

3 **AI för prestationsutveckling och individanpassning**

AI-lösningar och dataanalys används för att skapa individanpassade träningsprogram, rådgivning till idrottare samt användas för att analysera prestationer. Det finns dock en del risker med AI-användning som bör tas i beaktande, som desinformation, beroendet av teknik och data som minskar förmågan att fatta egna beslut samt att felaktig data kan leda till felaktiga rekommendationer, vilket kan påverka idrottarens prestation och hälsa negativt. Användningen av AI bör göras ansvarsfullt och följa etiska och säkerhetsmässiga riktlinjer och regelverk.

4 **Digitala lösningar skapar möjligheter till nya affärsmodeller**

Kommersialiseringen ökar inom svensk idrottsrörelse, vilket skapar nya möjligheter samtidigt som det ställer utmanande krav på IF och SF. En viktig faktor i denna utveckling är digitala plattformar och sociala medier som möjliggör nya affärsmodeller inom idrotten. Digitalisering möjliggör även för nya aktörer att etablera sig inom idrotten genom att erbjuda personliga träningsprogram och hälsorådgivning via digitala plattformar. Det finns ett behov inom idrottsrörelsen av att väga tänka nytt, genom att utforska nya affärsmodeller och samarbeten med aktörer som tillhandahåller innovativa digitala produkter.

5 Digitaliseringen påverkar föreningsdemokratien

Digitalisering erbjuder möjligheter att engagera fler i föreningsdemokratien genom digitala medlems- och informationsmöten. Det kan öka tillgängligheten och sänka tröskeln för medlemmar att delta i beslut. Samtidigt kan digitala kanaler göra det lättare att organisera en opinion som inte nödvändigtvis representerar majoriteten av medlemmarna. Det finns också en risk för spridning av desinformation och manipulering av folkopinion genom AI-teknik.

6 Lägre tröskel för hot och hot i digitala plattformar

Digitaliseringen har sänkt tröskeln för hot och hat mot verksamheter och individer inom idrottsrörelsen. Opassande kommentarer och direkt riktad kritik kan enklare ske bakom en skärm. Enligt en undersökning av MUCF utsätts en av fem personer för hot eller hat. Detta skapar en ogynnsam miljö och kan göra att personer känner sig otrygga och mindre motiverade att delta. Det kan också påverka sponsorer, samarbetspartners och allmänhetens uppfattning om berörd idrott.

7 Idrott som streamad underhållning

Teknikutvecklingen har minskat kostnaderna för video- och streaminglösningar, vilket har möjliggjort för fler IF att erbjuda streaming av matcher. Detta har ökat tillgängligheten och möjliggjort för närstående och familjemedlemmar att följa idrottare utan att behöva resa. Dock finns frågor kring vem som ska ha tillgång till streamingen och äganderätten till det producerade materialet. Vidare har streamingtjänster förändrat hur människor konsumerar idrott. Streaming av olika idrotter sprids nu ut i olika kanaler, alla med varsin för att ta del av tjänsten. Allmänhetens intresse för dokumentärer om personer inom idrottsutövandet har också växt de senaste åren.

8 Hållbarhet och krav på leverantörer av digitala verktyg och system allt viktigare

Användningen av digitala verktyg och system ökar och detta leder till att energiförbrukningen från serverhallar blir en större del av världens totala energianvändning. Det förväntas att koldioxidutsläppen kommer att öka på grund av utbyggnad av datacenter. Genom att ställa krav på leverantörer kan idrottsrörelsen påverka och främja hållbarhetsaspekterna av digitalisering. Det råder generell brist på medvetenhet om klimatpåverkan av digitala verktyg enligt utredningen, vilket är en risk. Det blir viktigt att förstå utmaningen och vilken roll samt ansvar idrotten kan ha i detta i takt med en ökad användning av digitala verktyg.

04 Digital mognad i SF och IF



Nuläge SF

Den totala digitala mognaden för SF uppgår till 2,6 av 5. Mognaden befinner sig mellan nivån “Framväxande” och “Tillräcklig”.



Sammanfattningsvis innebär detta att:

- SF ser ett behov av att ta fram en plan och riktning för arbetet med digitalisering, och det finns i viss utsträckning en del påbörjade initiativ och planer på plats.
- SF ser ett behov av att ha tydliga roller och ansvar för att driva digitaliseringsarbetet framåt, men detta är inte på plats i dagsläget.
- Digitala verktyg och system används för merparten av verksamhetens uppgifter och verktygen tillgodosear till stora delar behovet.
- SF anser sig ha processer för att hantera åtkomst och hantering av data, liksom grundläggande medvetenhet och åtgärder på plats avseende cybersäkerhet.
- Det finns utrymme att skapa en mer innovationsdriven kultur för att öka användandet av nya digitala verktyg och system.
- Det finns viss kunskap om möjligheterna med digitalisering, men brister i förståelsen för hur verktygen kan appliceras i verksamheten. Utbildning i detta erbjuds i viss utsträckning till medarbetarna.

Kommentarer från SF

Tid/resursbrist liksom bristande intresse hos medarbetare uppges vara bidragande faktorer till varför arbetet med digitalisering bortprioriteras

SF med fler medlemmar anser sig ha ett större behov av verktyg för administration

Flera SF önskar mer stöd från RF kring digitalisering och innovation

Arbetet med att driva digitalisering är ofta personberoende och avhängigt vissa personers förmåga och engagemang

Det finns en medvetenhet om befintliga brister i hantering av data liksom skydd mot cyberattacker

Källor till information och kunskap om ny teknik kommer främst från personers eget teknikintresse och/eller erfarenhet

Stöd som SF efterfrågar

1

Rekommendationer och mallar beträffande cybersäkerhet och personuppgiftsbehandling.

2

Upphandling av ramavtal och/eller gemensamma inköp som möjliggör mer prisvärda plattformar och system.

3

Stöd i kravställning av digitala verktyg och system samt rekommenderade system och leverantörer

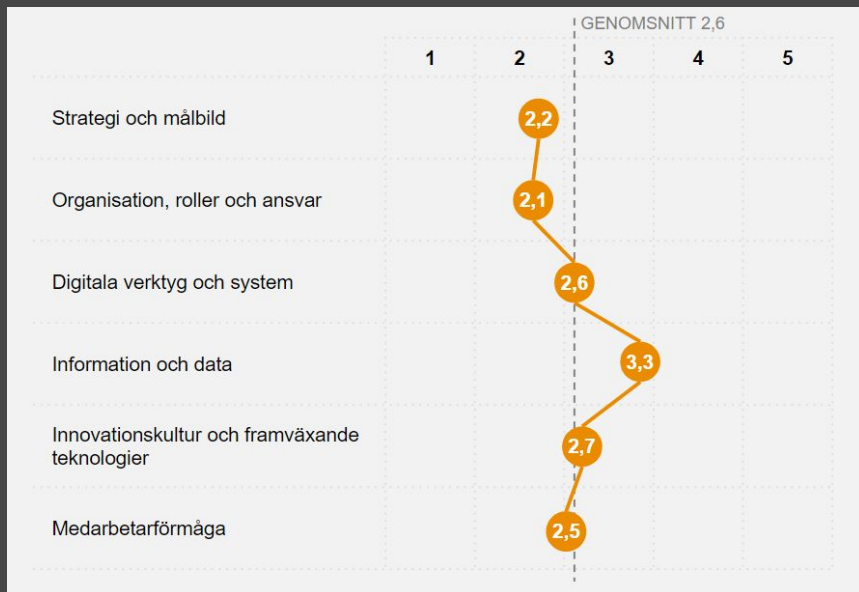
4

Löpande information och nyhetsbrev kopplat till digitalisering och vad som sker inom idrottsrörelsen kring detta.



Nuläge IF

Den totala digitala mognaden för IF uppgår till 2,6. Mognaden befinner sig mellan nivån “Framväxande” och “Tillräcklig”.



Sammanfattningsvis innebär detta att:

- IF ser ett behov av att ta fram plan och riktning samt tydliga roller och ansvar för arbetet med digitalisering.
- IF anser att de använder sig av digitala verktyg och system för en del av verksamhetens uppgifter, liksom att verktygen till stora delar tillgodoser behovet. Det förekommer dock fortfarande till viss del fysisk dokumentation.
- IF anser sig ha processer för att hantera åtkomst och hantering av data, liksom viss grundläggande medvetenhet och åtgärder på plats avseende cybersäkerhet.
- Det finns utrymme att skapa en mer innovationsdriven kultur för att öka användandet av nya digitala verktyg och system.
- Det finns viss kunskap om möjligheterna med digitalisering, men brister i förståelsen för hur verktygen kan appliceras i verksamheten.

Kommentarer från IF

Att köpa in digitala verktyg och system är kostsamt, vilket gör att införskaffandet uteblir

Flera IF förlitar sig på att leverantören av de system som används har vidtagit tillräckliga åtgärder mot cyberhot

Dålig erfarenhet och upplevelse från digitala verktyg och system har lett till ett motstånd mot att införa och använda nya verktyg

Idrottonline är bristfälligt avseende funktionalitet och användarvänlighet. Systemet skapar mycket frustration och är tidskrävande

Det finns en medvetenhet kring att begränsa åtkomst till känsliga uppgifter, men det är osäkert i vilken utsträckning detta efterföljs

Flera anser att digitalisering inte är relevant för deras förening, utan att nuvarande manuella processer möter deras behov

Stöd som IF efterfrågar

1

Riktlinjer, rekommendationer och vägledning beträffande IT-säkerhet och GDPR.

2

Stöd vid införskaffandet av nya digitala verktyg och system och att gemensamma upphandlingar genomförs, framförallt för system för det administrativa arbetet. Även rekommendationer på olika digitala verktyg och system.

3

Stöd kopplat till sociala medier. Både avseende hur information kan och bör publiceras utifrån GDPR, men också mallar, inspiration, tips och idéer att använda sig av för att sprida information om idrotten och få fler att vilja delta.

4

Utbildningsmöjligheter i ny teknik och AI, samt stöd i hur medlemsregister ska hanteras. Gärna ett digitalt utbildningsformat.

5

Hemsida via RF:s system.

Att notera:

Det är inte alla IF som önskar stöd.

En del anser t.ex. att de själva har bäst koll på verksamhetens behov, och andra att digitalisering/dessa områden inte är aktuella för verksamheten.



05 Slutsatser och rekommendationer



Slutsatser och rekommendationer

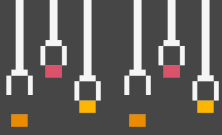
Slutsatserna och rekommendationerna baseras på iakttagelser från omvärlden kring digitalisering, liksom resultatet från intervjuerna och enkätstudien.

På följande sidor beskrivs slutsatserna samt generella rekommendationer. För specifika rekommendationer per slutsats och verksamhet, se rapporten avsnitt "Slutsats och rekommendation".



SLUTSATSER

1. Bestäm vilken roll digitalisering ska ha i idrottsrörelsen
2. Säkra en idrottsrörelse som agerar för att minska den digitala klyftan, istället för att bygga på den
3. Stötta vid inköp av system och ta fram rekommendationer på leverantörer
4. Kartlägg risker och konsekvenser av en potentiell cyberattack
5. Säkerställ personlig integritet i idrottsrörelsens publika material och media
6. Tydliggör uppföranderegler för digitala forum och kommunikation
7. Skapa ytor för innovation och erfarenhetsutbyte
8. Digitalisera för minskad verksamhetsadministration och ökat engagemang
9. Kraftsamla för AI inom idrottsrörelsen
10. Folkbildningsinsats för att öka den digitala kompetensen
11. Modernisera utbildningsformatet
12. Besluta om framtiden för Idrottonline



Bestäm vilken strategisk betydelse digitalisering har i idrottsrörelsen

- Behovet och relevansen av att digitalisera verksamheten varierar. Digitaliseringens strategiska betydelse i att möjliggöra idrottsutövandet behöver därför vara tydlig.
- RF:s digitaliseringsstrategi beskriver detta, men det kan behöva förtydligas och förankras i idrottsrörelsen.
- Dåliga erfarenheter av digitala verktyg har också gjort att vissa verksamheter är ovilliga att förändra sina arbetsprocesser. Effekterna av digitala verktyg behöver därför tydliggöras för att verksamheter med begränsade resurser och tid ska vara öppna för förändring.

Säkra en idrottsrörelse som agerar för att minska den digitala klyftan, istället för att bygga på den

- Digitalisering kan kräva investering i teknik, infrastruktur och utbildning. Detta gör det svårt för många SF och IF med begränsade ekonomiska resurser att genomföra digitala initiativ.
- Det kan skapa en digital klyfta i idrottsrörelsen.
- För att inte öka denna klyfta behöver RF möta olika verksamheter och behov för att säkerställa ett välfungerande stöd. Stödet ska säkra att även föreningar med låg ekonomisk status, i exempelvis socioekonomiskt utsatta områden, har förutsättningar att hänga med i den digitala utvecklingen.

Stötta vid inköp av system och ta fram rekommendationer på leverantörer

- Det upplevs svårt att hitta bra leverantörer och lösningar som är anpassade för verksamheternas behov och förutsättningar. Flera är låsta i befintliga dåliga avtal och samarbetspartner.
- Det är svårt och tidskrävande att ställa krav på leverantörer och det kräver kunskap och förståelse.
- Det önskas därför stöd i att ta fram krav på leverantörer och system samt att RF genomför gemensamma inköp och rekommendationer på system och leverantörer.
- Digitala verktyg och system som leder till ökad intäkt eller ökad effektivitet bör prioriteras för att inte ta pengar från idrottsutövandet.
- För att möta olika behov och förutsättningar är det dock viktigt att det är frivilligt att följa RF:s rekommendationer.

Kartlägg risker och konsekvenser av en potentiell cyberattack

- Idrottsrörelsen behöver ta cybersäkerhet och IT-attacker på allvar. Kunskapen om risker och konsekvenser av cyberattacker varierar.
- Insats behövs för att förstå risker och konsekvenser för olika verksamheter, samt vilken påverkan ett dataintrång kan medföra för den enskilde individen som är verksam i idrottsrörelsen.



Respektera personlig integritet i idrottsrörelsens publika material och media

- Ökad användning av streaminglösningar och delning av material och foton på sociala medier och hemsidor, kräver en ökad förståelse för hur denna typ av material ska hanteras i enlighet med GDPR och med hänsyn till personlig integritet.
- Idrottsrörelsen behöver säkerställa en hantering som inte bidrar till att exkludera personer från utsatta populationer (ex skyddad identitet), utan agerar i linje med idrottsrörelsen integrerande och samhällsbärande kraft.
- Medvetenheten kring hur material får produceras och publiceras på barn och unga, men även andra medlemmar, ledare, ideellt engagerade och involverade, behöver därför öka inom idrottsrörelsen.

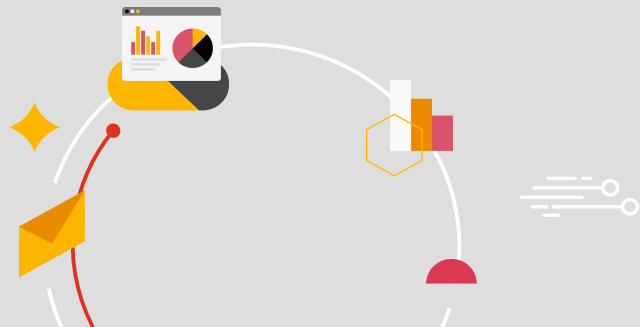
Tydliggör uppföranderegler för digitala forum och kommunikation

- Hot och hat i digitala plattformar förekommer inom idrottsrörelsen.
- Det krävs åtgärder för att skapa en trygg och respektfull miljö både online och offline.
- Detta är viktigt för att säkra att medlemmar, ledare, ideellt engagerade och andra involverade inte behöver utsättas för olämpliga beteenden i digitala plattformar.



Skapa ytor för innovation och erfarenhetsutbyte

- Digitalisering har förändrat hur människor tränar, konsumerar och interagerar med idrott.
- Idrotten behöver tänka nytt och främja innovation för att erbjuda nya sätt att träna och uppleva idrott.
- Detta kan medföra att idrottsrörelsen når ut till nya målgrupper och lockar fler till att engagera sig.

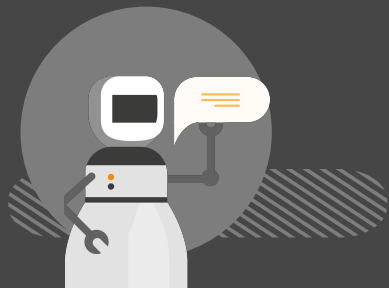


Digitalisera för minskad verksamhetsadministration och ökat engagemang

- I kartläggningen framkommer att minskad administration kan vara ett möjligt sätt att underlätta rekryteringen av fler ledare och öppna upp för fler att engagera sig inom idrotten.
- Framförallt belyses att administrationen kopplat till bidragsansökan i Idrottonline samt medlemshantering kan förenklas.
- Genom att använda teknik på ett effektivt sätt kan den administrativa bördan minska och tid frigöras bland ledare och engagerade i idrottsrörelsen.
- Detta förutsätter dock att valet av verktyg anpassas efter befintlig kompetensnivå och är intuitiva att använda.

Kraftsamla för AI inom idrottsrörelsen

- AI är här för att stanna.
- Flera idrottsorganisationer har och kommer att utveckla eller köpa in AI-lösningar för sin verksamhet.
- Det är viktigt för idrottsrörelsen att genomföra en kraftsamling för AI, med syfte att accelerera användningen på ett säkert och ansvarsfullt sätt.
- SF och IF behöver få rätt förutsättningar för att förstå hur AI kan användas, hur gemensamma AI-förmågor kan tillsättas för vissa idrotter samt finansiella förutsättningar till konkreta projekt.



Folkbildningsinsats för att öka den digitala kompetensen

- För ökad användning och förståelse för möjligheterna med digitala verktyg och system behöver den digitala kompetensen och förmågan ökas genom en bred folkbildningsinsats.
- Detta kan göras genom utbildningar i olika format som workshops, e-learning, mikroinläring, och podcasts.
- Även skapa en delningsplattform för kunskapsutbyte.
- Utbildningarna behöver ske på olika nivåer och ämnen, exempelvis:
 - Grundläggande utbildningar inom digitala verktyg som används för kommunikation, samarbete, dokumentation och lagring, cybersäkerhet och AI
 - Avancerade utbildningar inom automation, AI, datahantering och datavisualisering
 - Utbildningar inom förändringsledning, digitalt ledarskap och agila arbetssätt.
- Detta skulle kunna erbjudas genom RF/SISU:s kunskapsportal och studiecirkelar i föreningarna.

Modernisera utbildningsformatet

- Formatet för hur utbildningar erbjuds till medlemmar under RF:s paraply bör ses över.
- Det anses finnas potential i att modernisera och anpassa sättet som utbildningar erbjuds med hjälp av nya digitala verktyg och pedagogiska metoder, för att möta nya krav och behov från medlemmarna.



Besluta om framtiden för Idrottonline

- Ett stort missnöje med Idrottonline genomsyrar hela idrottsrörelsen. Detta bidrar till ett minskat förtroende för RF.
- Att “lappa och laga” Idrottonline upplevs ha medfört en försämrad användarvänlighet och systemet är tidskrävande att använda.
- En tydlig plan för Idrottonline behövs för att säkerställa en långsiktigt hållbar lösning, framförallt för bidragsansökningar och medlems-, LOK-stöds- och folkbildningsadministration.
- Kommunicera sedan ut beslut och riktning med Idrottonline till alla delar av idrottsrörelsen. Förändringar av detta system har stor påverkan på arbetet i verksamheterna.

© 2024 PricewaterhouseCoopers i Sverige AB. Att mångfaldiga innehållet helt eller delvis är förbjudet enligt lagen (1960:729) om upphovsrätt till litterära och konstnärliga verk. Förbudet gäller varje form av mångfaldigande genom tryckning, kopiering etc.

[pwc.se](https://www.pwc.se)

Detta dokument har upprättats inom ramen för vårt uppdrag att tillhandahålla rådgivning avseende en kartläggning av det digitala landskapet inom idrottsrörelsen. Dokumentet är endast upprättat för vår uppdragsgivares räkning, Sveriges Riksidrottsförbund (organisationsnummer 802002-8166), och får inte lämnas ut eller göras tillgänglig för andra fysiska eller juridiska personer utan Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB:s (organisationsnummer 556029-6740)/PricewaterhouseCoopers AB:s skriftliga godkännande. I avsaknad av skriftligt godkännande, tar Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB/ PricewaterhouseCoopers AB inte något som helst ansvar gentemot någon annan än uppdragsgivaren som väljer att förlita sig på eller att agera utifrån innehållet i detta dokument. Inte heller tas något ansvar för att dokumentet används för andra syften än för dem som förelegat vid uppdragets utförande. Detta dokument har upprättats av PwC på uppdrag av Sveriges Riksidrottsförbund enligt de villkor och under de förutsättningar som framgår av uppdragsavtal från 2024-02-09. Uppdragsansvarig hos PwC är Jon Arwidson