



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



SEARCH

SPORT EDUCATION FOR ACTIVE
AND RESPONSIBLE CITIZENSHIP
THROUGH HEALTH CARING



MÓDULO 4

Introducción a la economía relacionada con el deporte



SEGMENTO 1

Repercusión económica directa e indirecta

Cuando pensamos en el deporte, su repercusión suele asociarse a las actividades que se llevan a cabo en colegios o clubes deportivos. Esto minimiza su auténtica contribución a otros procesos y actividades.

Por ejemplo, el deporte está estrechamente vinculado a la educación, el turismo, la salud y el entretenimiento, y cada uno de estos sectores tiene un papel valioso en la economía nacional.

La inactividad física es el 4.º factor de riesgo de mortalidad en el mundo. Es responsable del 6% de las muertes en todo el mundo y de aproximadamente el 10% en la región europea de la Organización Mundial de la Salud (OMS).

Cada año, casi un millón de muertes se atribuyen a una actividad física insuficiente (OMS).



**World Health
Organization**

Economistas e investigadores han estudiado ampliamente el papel del deporte en el crecimiento económico, así como su relevancia para fomentar la actividad física en las personas.

No obstante, si se tiene en cuenta que el deporte tiene una función cada vez más importante en los procesos económicos, es necesario analizar más a fondo los aspectos teóricos de la economía del deporte.

Por tanto, la economía del deporte ofrece la oportunidad de explorar algunos conceptos económicos de la industria del deporte. Los principales conceptos pueden usarse para analizar y comprender el comportamiento de los organismos de control, las ligas, los clubes, los jugadores, los aficionados, los patrocinadores, los medios de comunicación y los gobiernos.



El deporte es un sector dinámico y de rápido crecimiento dentro de la Unión Europea, que asciende al 1,76% del valor añadido bruto de la UE (173.860 millones), con una participación en las economías nacionales que puede compararse con la combinación de la agricultura, la silvicultura y la pesca.

El mayor valor añadido en relación con el deporte se encuentra en el sector de servicios de ocio, cultura y deporte, seguido de los servicios educativos (en segundo lugar) y los servicios de alojamiento y restauración (en tercer lugar).

En lo que respecta al mercado laboral, el empleo relacionado con el deporte representa el 2,12% del empleo total en la UE (en términos absolutos, equivale a 4,46 millones de puestos de trabajo). No obstante, esta cifra supera la cuota relacionada con el deporte en el valor añadido bruto (1,76%) lo que indica que el deporte es un sector que requiere mucha mano de obra.



Por tanto, desde un punto de vista económico, queda claro que el deporte es un campo que ayudará a los objetivos generales de la estrategia Europe 2020 sobre crecimiento inteligente, sostenible e inclusivo.

Más allá de su dimensión económica, también es necesario reconocer el impacto del deporte en otros aspectos clave para la Unión Europea, como la inclusión social o el estilo de vida saludable.

En mayo de 2018, la Unión Europea publicó un estudio exhaustivo en el que describía la repercusión económica del deporte en sus 28 Estados Miembros.

Conforme a las cuentas satélites del deporte de los Estados Miembros y los resultados del estudio, el producto interior bruto (PIB) relacionado con el deporte ascendía a casi 280.000 millones de euros, un 2,12 % del PIB de la UE.

Además, casi 5,7 millones de empleados podrían atribuirse al deporte. Austria, por ejemplo, se encuentra a la cabeza, ya que más del 4% de su PIB y más del 5,5 % de su empleo procede del deporte, gracias a sus montañas, lagos y a la riqueza de actividades al aire libre.

En el lado opuesto del espectro, Letonia genera solo el 0,64% de su PIB a través del deporte, y Rumanía solo tiene un 1,2% de su empleo relacionado con el deporte.



Tabla 1: Principales indicadores relacionados con el deporte del modelo de la UE

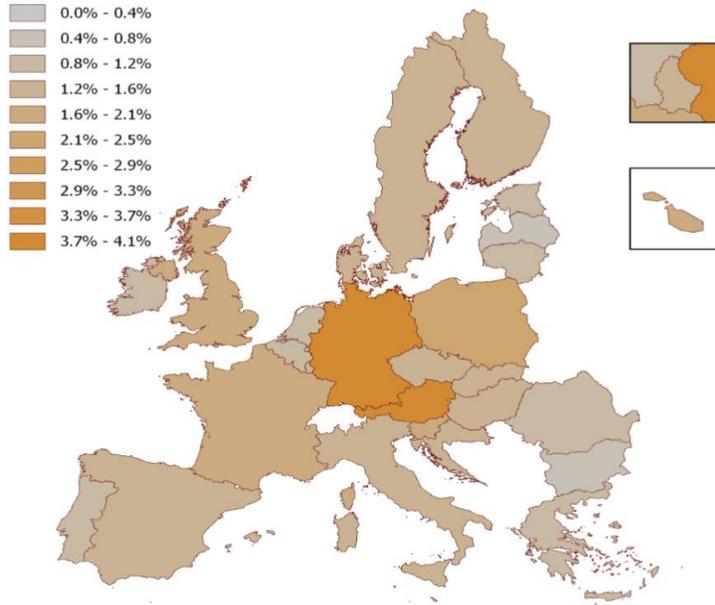
Estado Miembro	PIB relacionado con el deporte en millones de euros	Porcentaje de PIB relacionado con el deporte	Número de personas con empleos relacionados con el deporte	Porcentaje de empleo relacionado con el deporte
European Union	279,697	2.12%	5,666,195	2.72%
AT – Austria	13,066	4.12%	226,129	5.63%
BE – Belgium	4,494	1.16%	71,440	1.59%
BG – Bulgaria	338	0.80%	44,756	1.55%
CY – Cyprus	361	1.85%	7,813	2.08%
CZ – Czech Republic	2,055	1.27%	84,803	1.76%
DE – Germany	104,707	3.90%	1,761,369	4.60%
DK – Denmark	3,973	1.56%	64,082	2.45%
EE – Estonia	159	0.88%	13,656	2.31%
EL – Greece	1,784	0.93%	47,486	1.31%
ES – Spain	14,984	1.44%	261,839	1.50%
FI – Finland	3,264	1.63%	50,634	2.09%
FR – France	39,923	1.91%	582,709	2.29%
HR – Croatia	676	1.54%	27,908	1.83%
HU – Hungary	1,252	1.26%	75,771	2.00%
IE – Ireland	1,804	1.03%	30,008	1.68%
IT – Italy	21,217	1.32%	389,120	1.76%
LT – Lithuania	283	0.85%	20,043	1.62%
LU – Luxembourg	630	1.43%	4,336	1.89%
LV – Latvia	142	0.64%	12,611	1.48%
MT – Malta	129	1.81%	3,306	1.98%
NL – The Netherlands	7,973	1.24%	150,687	2.04%
PL – Poland	8,952	2.30%	332,939	2.17%
PT – Portugal	1,879	1.12%	59,330	1.39%
RO – Romania	1,389	1.04%	100,279	1.22%
SE – Sweden	5,949	1.41%	109,191	2.43%
SI – Slovenia	609	1.69%	21,916	2.43%
SK – Slovakia	956	1.31%	47,095	2.03%
UK – United Kingdom	36,750	2.18% ⁴	1,064,939	3.75%

Source: Own calculations

Las cifras de la tabla muestran la contribución de las empresas del sector deportivo al PIB de los países de la Unión Europea.

Austria y Alemania lideran las clasificaciones. Ambas superan el límite del 3,5% (PIB) y el 4,5% (empleo). Cabe destacar que la tendencia es proporcionalmente mayor en términos de empleo y de PIB. El deporte, también a nivel estacional como ocurre en Austria, tiene una gran repercusión en la dinámica social de los países.

Imagen 1: Porcentaje de PIB relacionado con el deporte en el PIB total



Source: Own calculations

Es importante subrayar que la producción de bienes y servicios relacionados con el deporte no está (fuertemente) relacionada con la participación en el deporte.

Sectores que se benefician del deporte

El deporte también mantiene en forma a la industria. No se trata simplemente de una actividad de ocio beneficiosa para la salud, sino que tiene un gran impacto industrial.

Con su contribución de 294.000 millones de euros al valor añadido bruto de la UE y con 4,5 millones de personas empleadas en este sector, se le considera un motor significativo de crecimiento.

La industria deportiva, en su definición más amplia, es una industria real, a la que puede considerarse un motor de crecimiento para la economía en general, dado que genera valor añadido y empleos en diferentes sectores, desde la manufactura hasta los servicios, estimulando el desarrollo y la innovación.

Además de su enorme impacto en la industria, el turismo también se beneficia del deporte. De media, se realizan entre 12 y 15 millones de viajes internacionales en todo el mundo con el principal objetivo de asistir a eventos deportivos.

La industria del deporte se caracteriza por oleadas constantes y rápidas de innovación, a menudo en estrecha colaboración con otras industrias, lo que conduce a una mayor difusión de nuevos productos en diferentes mercados para distintos usos.

- Valor añadido bruto y empleo generado por las actividades deportivas

Al hablar de la economía del deporte, es importante incluir a todas las industrias aguas arriba que producen bienes y servicios necesarios para el deporte, así como las industrias aguas abajo para las que el deporte es un componente valioso (turismo, medios de comunicación, publicidad, etc.).

La siguiente cadena de suministro se basa en esta amplia definición del deporte.

Siguiendo esta definición, que tiene en cuenta los efectos multiplicadores entre el deporte y los sectores aguas arriba y abajo y aquellos sectores que no son parte de la cadena, la contribución del deporte al valor añadido bruto dentro de la UE es 294.000 millones de euros, que se corresponden con casi el 3% del valor añadido bruto de la UE.

- La venta al por menor y la manufactura también se benefician

El mercado de la venta al por menor de artículos deportivos es una importante actividad aguas arriba.

Según un estudio de 2012, las ventas al por menor de artículos deportivos en la UE ascendieron a más de 61.000 millones de euros en 2005; ventas oscilan entre 20 euros per cápita en Bulgaria, Polonia y Rumanía, y más de 300 euros per cápita en Luxemburgo.

Los mayores mercados para artículos deportivos son: Reino Unido, Francia, Italia, Alemania y España.

- Estadios y otras instalaciones deportivas: un auge para la construcción

El deporte produce más de 3000 millones de euros de valor añadido dentro del sector de la construcción (ver anexo).

Las actividades deportivas requieren inversiones significativas en estadios, edificios e infraestructuras. Algunas de las inversiones se destinan a nuevos proyectos de construcción, mientras que otras se dirigen a labores de reforma o mantenimiento.

Muchas de las instalaciones construidas para eventos deportivos pueden ser aprovechadas por el público general o bien para desarrollar actividades de educación física, lo cual, crea una serie de beneficios adicionales difíciles de cuantificar (una población más sana y productiva, mayor esperanza de vida).

Los eventos deportivos también pueden repercutir en la regeneración de zonas urbanas.



- **TURISMO**

El turismo deportivo es una modalidad especial de turismo: la participación activa o pasiva en deportes competitivos es una de las principales razones para viajar fuera de nuestro entorno habitual. El elemento turístico o de ocio puede reforzar la experiencia general. Se estima que, de media, se realizan entre 12 y 15 millones de viajes internacionales al año en todo el mundo con el principal propósito de asistir a eventos deportivos.



Se espera que la tasa de crecimiento de este nicho de mercado en el turismo sea de alrededor del 6% al año durante los próximos dos años.

En la UE, los principales países de origen de los turistas deportivos son el Reino Unido, Alemania, Italia, España, Dinamarca, Suecia y Finlandia. Además, como efecto indirecto de los eventos deportivos, los principales destinos turísticos están desarrollando productos en torno a los deportes de ocio para atraer a más visitantes.

Los eventos deportivos y, en concreto, las competiciones y torneos, no solo generan flujos de visitantes e ingresos, sino que suscitan interés en los destinos.

El deporte es un motor de innovación

La industria deportiva se caracteriza por unas olas continuas y rápidas de innovación, a menudo, en estrecha colaboración con otras industrias (textil, electrónica, aeroespacial, etc.).

La innovación fluye en ambas direcciones: el deporte se beneficia de los avances en otros sectores, al mismo tiempo que origina innovaciones que, posteriormente, son adoptadas en otros sectores.

Las innovaciones pueden clasificarse en tres grupos, dependiendo de si se dirigen al elemento competitivo, al cumplimiento de las normas o a los espectadores.



El motor de innovación más obvio en el deporte es la necesidad de lograr que los atletas logren mejores resultados. Como ejemplos de dichas innovaciones están los nuevos materiales (nanotubos de carbono, nanocompuestos, tejidos técnicos, etc.), productos deportivos nuevos o mejorados (calzado, ropa, esquís, bicicletas, barcos, raquetas, pértigas, etc.), además de nuevas bebidas isotónicas y suplementos nutricionales para deportistas.



Una categoría de innovaciones quizás menos obvia tiene que ver con la necesidad de garantizar la aplicación correcta y justa de las reglas, no solo durante los eventos deportivos (la actividad arbitral, por ejemplo), sino también en la fase previa y posterior a estos (como los controles antidopaje).

El tercer grupo de innovaciones está impulsado por el deseo de mejorar la experiencia del espectador, no solo para aquellos que asisten a eventos deportivos, sino para los espectadores que disfrutan de los mismos eventos en todo el mundo (normalmente, en televisión).

Estos dos grupos de espectadores presentan algunos desafíos y requisitos comunes, como la necesidad de información y servicios personalizados. Ambas pueden satisfacerse de forma simultánea con nuevas herramientas tecnológicas, lo que ofrece a cada espectador una experiencia única del evento: repeticiones a la carta, vistas desde diferentes ángulos, información histórica y estadística, etc.



Estos tres grupos de innovaciones han hecho que la tecnología deportiva lidere varios campos de la ciencia aplicada: tecnología textil, mecánica del movimiento humano, nuevos materiales, sensores, actuadores o diseños orientados al ser humano, entre otros.

La mayoría de las veces, las innovaciones en la industria del deporte involucran a otros sectores, por lo que ofrecen beneficios directos e indirectos a la economía total de la UE.

Palabras clave

OMS

Industria deportiva

Inclusión social

PIB

Factor de crecimiento

Empleo

Innovación

Manufactura

Propiedad intelectual

Construcción

Recalificación

Turismo

Rendimiento

Valor añadido



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



SEARCH

SPORT EDUCATION FOR ACTIVE
AND RESPONSIBLE CITIZENSHIP
THROUGH HEALTH CARING

