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

SEARCH

SPORT EDUCATION FOR ACTIVE AND RESPONSIBLE CITIZENSHIP THROUGH HEALTH CARING

SINAV

NUI Galway
OÉ Gaillimh

IUL
UNIVERSITÀ TELEMATICA DEGLI STUDI

IES Mayorazgo

e-c-c
E-C-C Association for Interdisciplinary Education and Consulting
Education - Culture - Citizenship

Inštitut Integra

GUnet
GREEK UNIVERSITIES NETWORK

MODULO 4
L’indotto economico legato allo sport

SEGMENTO 1

Impatto economico diretto e indiretto

Quando si pensa allo sport, sovente si collega il suo impatto all’attività nelle scuole e nelle società sportive, minimizzando il suo effettivo contributo a una serie di altri processi e attività.
Ad esempio, lo sport è strettamente legato all'istruzione, al turismo, alla salute e all'intrattenimento. Ciascuno di questi ha svolto un ruolo importante nell'economia nazionale.

L'inattività fisica è il quarto fattore di rischio principale per la mortalità a livello globale ed è responsabile del 6 % dei decessi in tutto il mondo e di circa il 10 % nella regione europea dell'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS).
Ogni anno in Europa quasi un milione di decessi sono attribuiti all'insufficiente attività fisica (OMS).

Economisti e ricercatori hanno ampiamente studiato il ruolo sportivo nella crescita economica, così come l'importanza dello sport per la promozione dell'attività fisica delle persone. Tuttavia, alla luce del crescente ruolo dello sport nei processi economici, è necessario fare uno studio approfondito per gli aspetti teorici dell'economia sportiva. Molte persone amano lo sport.

Così, l'economia sportiva offre l'opportunità di analizzare alcuni concetti economici chiave per l'industria sportiva. I concetti chiave possono essere utilizzati per analizzare e comprendere il ruolo che gli incentivi economici svolgono nel determinare il comportamento di organismi di controllo, leghe, club, giocatori, tifosi, sponsor, media e governo.

Lo sport è un settore dinamico e in rapida crescita nell'Unione europea, questo rappresenta l'1,76% del valore aggiunto lordo dell'UE (173,86 miliardi di euro), con una quota nelle economie nazionali paragonabile all'agricoltura, alla silvicoltura e alla pesca combinate. Il valore aggiunto più elevato legato allo sport è stato riscontrato nel settore dei servizi ricreativi, culturali e sportivi, seguito dai servizi educativi (secondi) e dai servizi alberghieri e di ristorazione (terzo).

In termini di mercato del lavoro, l'occupazione legata allo sport rappresenta il 2,12% dell'occupazione totale nell'UE (in termini assoluti, pari a 4,46 milioni di posti di lavoro). Questo sopra la quota legata allo sport nel valore aggiunto lordo (1,76%), che indica che lo sport è un settore ad alta intensità di lavoro.

Quindi, è chiaro che dal punto di vista economico lo sport è un settore che può certamente contribuire agli obiettivi generali della strategia Europa 2020 di crescita intelligente, sostenibile e inclusiva. Ma oltre alla sua dimensione economica, è anche necessario riconoscere l'impatto dello sport in altri settori chiave per l'Unione europea, come l'inclusione sociale o uno stile di vita sano.

Nel maggio 2018, l'Unione europea ha pubblicato uno studio completo che descrive l'impatto economico dello sport nei suoi 28 Stati membri.
Sulla base dei conti satellitari sportivi degli Stati membri e sulla base dello studio, i risultati mostrano che il prodotto interno lordo (PIL) legato allo sport era di quasi 280 miliardi di euro, il 2,12% del PIL totale all'interno dell'UE.

Inoltre, quasi 5,7 milioni di dipendenti potrebbero essere attribuiti allo sport. L'Austria ad esempio , con le sue montagne, i laghi e la ricchezza di attività all'aria aperta, è in testa, con oltre il 4% del suo PIL e più del 5,5% della sua occupazione proveniente dallo sport. Dall'altra parte dello spettro, la Lettonia accumula solo lo 0,64% del suo PIL attraverso lo sport, mentre la Romania ha solo un'occupazione legata allo sport per circa l'1,2%.

Table 1: Main sport-related indicators of the EU-wide model

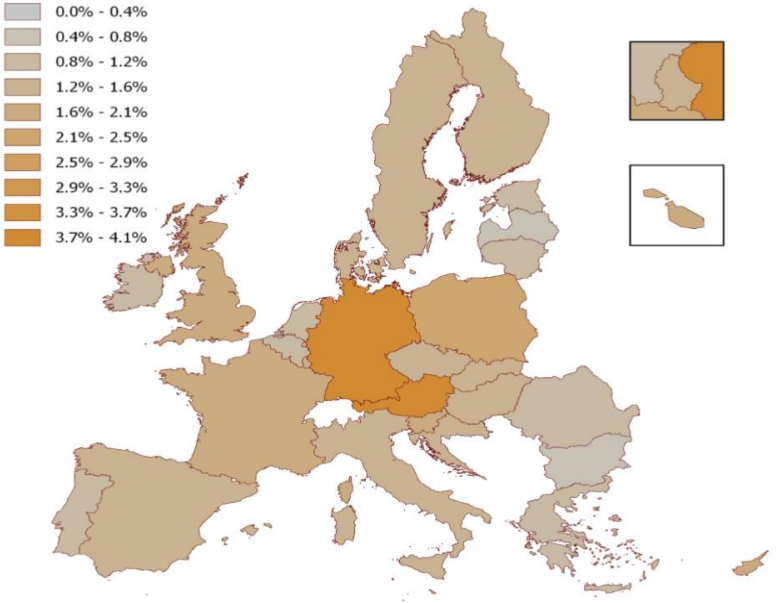
Member State	Sport-related GDP in m Euros	Share of sport-related GDP	Sport-related employment in heads	Share of sport-related employment
European Union	279,697	2.12%	5,666,195	2.72%
AT – Austria	13,066	4.12%	226,129	5.63%
BE – Belgium	4,494	1.16%	71,440	1.59%
BG – Bulgaria	338	0.80%	44,756	1.55%
CY – 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

Nella tabella, vengono presentati i dati del contributo dello sport business all'interno del PIL dei paesi dell'Unione Europea.

Sono Austria e Germania a guidare le classifiche; abbattendo il limite rispettivamente del 3,5% (PIL) e 4,5% (Occupazione). Da segnalare come il trend sia quello, proporzionalmente, di una maggiore incidenza in ambito occupazionale che in termini di PIL. Questo, a testimonianza di come lo Sport, anche a livello stagionale come può avvenire nel caso dell' Austria, abbia una grandissima incidenza sulle dinamiche sociali dei paesi.

Figure 1: Share of sport-related GDP in total GDP



Source: Own calculations

It is important to underline that the production of sport-related goods and services is not (strongly) correlated with sport participation. A short description of every Member State is given below.

Settori che ne beneficiano

Lo sport fa bene non solo alle persone ma anche all’industria. Lo sport non è solo un'attività di svago e di benessere personale, ma ha anche un grande impatto sull'industria. Dato che contribuisce con 294 miliardi di euro al valore aggiunto lordo dell'UE e dà lavoro a 4,5 milioni di persone, questo settore è considerato un importante fattore di crescita.

Nella sua accezione più ampia, quella dello sport è una vera e propria industria, che può essere vista come un motore di crescita per l'economia in generale in quanto crea valore aggiunto e occupazione in tutta una serie di comparti, sia manifatturieri che dei servizi, e stimola lo sviluppo e l'innovazione.

Al di là delle sue notevolissime ripercussioni positive sull'industria, lo sport avvantaggia anche il turismo: ogni anno nel mondo da 12 a 15 milioni di viaggi internazionali sono effettuati allo scopo principale di assistere a eventi sportivi.
L'industria dello sport è caratterizzata anche da rapide e continue ondate di innovazione, spesso in stretta collaborazione con altri settori, che portano alla progressiva diffusione su vari mercati di nuovi prodotti da destinare a usi disparati.

- Valore aggiunto lordo e occupazione generati dalle attività sportive

Quando si parla di economia dello sport bisogna pensare sia a tutti i settori industriali a monte che producono beni e servizi necessari per lo sport sia quelli a valle per cui lo sport è un fattore produttivo importante – media, turismo, pubblicità...

La catena di approvvigionamento che segue si basa su questa accezione dello sport in senso lato.

In base a questa accezione, che tiene conto degli effetti moltiplicatori tra settori a monte/sport/settori a valle e di altri settori che non fanno parte della catena, il contributo dello sport al valore aggiunto lordo nell'UE è pari a 294 miliardi di euro, corrispondenti a quasi il 3% del valore aggiunto lordo totale dell'UE.

- Benefici anche per la vendita al dettaglio e il settore manifatturiero

Il mercato al dettaglio di articoli sportivi è un'importante attività a monte. Secondo lo studio del 2012, la vendita al dettaglio di articoli sportivi nell'UE ammontava a più di 61 miliardi di euro nel 2005, dai meno di 20 euro pro capite in Bulgaria, Polonia e Romania agli oltre 300 in Lussemburgo.
I mercati principali per gli articoli sportivi sono Regno Unito, Francia, Italia, Germania e Spagna.

- Stadi e altri impianti sportivi – un vantaggio per l'edilizia.

Lo sport genera più di 3 miliardi di euro di valore aggiunto nel settore edile (cfr. allegato). Le attività sportive necessitano di investimenti considerevoli in stadi, palasport, edifici e infrastrutture. Parte di questi investimenti è impiegata in nuovi progetti edili, parte in lavori di ristrutturazione o manutenzione.

Molti degli impianti costruiti per eventi sportivi possono essere successivamente utilizzati per il pubblico in generale e per l'educazione fisica, creando vantaggi aggiuntivi difficili da quantificare (persone più sane e più produttive, allungamento dell'aspettativa di vita).
Gli eventi sportivi possono anche avere ricadute positive sulla riqualificazione degli spazi urbani.

- TURISMO

Quello sportivo è un turismo particolare: per viaggiare al di fuori del proprio ambiente abituale la partecipazione attiva o passiva a uno sport competitivo è una motivazione di primaria importanza, e l'elemento turistico o di svago può migliorare questa esperienza nel suo insieme. Si stima che in media i viaggi internazionali effettuati nel mondo ogni anno allo scopo principale di assistere a eventi sportivi siano fra i 12 e i 15 milioni.

Nei prossimi due o tre anni il tasso di crescita di questo mercato di nicchia del turismo dovrebbe essere pari a circa il 6% all'anno. Nell'UE i principali paesi d'origine del turismo sportivo sono il Regno Unito, la Germania, l'Italia, la Spagna, la Danimarca, la Svezia e la Finlandia. Inoltre, un effetto indiretto degli eventi sportivi è che le principali destinazioni turistiche stanno sviluppando prodotti connessi allo sport per attirare un numero maggiore di turisti.

Gli eventi sportivi, soprattutto partite e tornei, creano non soltanto flussi di visitatori ed entrate ma anche interesse per i luoghi in cui si svolgono.

5. Lo sport è un fattore d’innovazione

L'industria dello sport è caratterizzata da rapide e continue ondate di innovazione, spesso in stretta collaborazione con altri settori industriali (tessile, elettronico, aerospaziale ecc.). Le innovazioni hanno conseguenze reciproche: lo sport trae benefici dai progressi negli altri settori, e al tempo stesso produce innovazioni di cui gli altri settori approfittano a loro volta.

Le innovazioni possono essere ripartite in tre gruppi, a seconda che siano rivolte al fattore competitivo, all'applicazione delle regole o agli spettatori.

Il motore di innovazione più ovvio nello sport è la necessità di consentire agli atleti di migliorare le loro prestazioni. Fra gli esempi troviamo i nuovi materiali (nanotubi di carbonio, nano-compositi, leghe a memoria di forma, polimeri autoriparanti, tessuti tecnici ecc.), nuovi e migliori prodotti sportivi (scarpe, indumenti, sci, biciclette, imbarcazioni, racchette, aste, ecc.), ma anche nuovi alimenti e bevande per lo sport.

Un'altra categoria di innovazioni forse meno ovvia riguarda la necessità di garantire l'applicazione equa e appropriata delle regole, non solo in occasione di eventi sportivi (ad es. l'attività arbitrale), ma prima e dopo di essi (ad esempio i controlli antidoping).

Il terzo gruppo di innovazioni è trainato dalla volontà di migliorare l'esperienza del pubblico, non solo per chi assiste agli eventi sportivi in prima persona ma anche per chi li segue altrove (di solito in TV).

Questi due gruppi di spettatori presentano alcune problematiche e necessità comuni, come il bisogno di informazioni e quello di personalizzazione. I nuovi strumenti tecnologici possono spesso soddisfare entrambi i bisogni contemporaneamente, consentendo a ogni spettatore di fruire dell'evento in modo personalizzato con funzioni quali il replay a comando, le riprese da angolazioni diverse e le informazioni storiche e statistiche.

Questi tre gruppi di innovazioni fanno sì che la tecnologia sportiva sia all'avanguardia in diversi campi delle scienze applicate: tecnologia tessile, meccanica chinesiologica, nuovi materiali, sensori, attuatori, human-oriented design eccetera. Il più delle volte le innovazioni nell'industria dello sport si trasmettono ad altri settori, con conseguenti benefici diretti e indiretti per l'intera economia dell'UE.

Keywords

WHO - OMS
Industria sportiva
Inclusione sociale
PIL
Fattore di crescita
Occupazione
Innovazione
Manifatturiero
Proprietà intellettuale
Edilizia
Riqualificazione
Turismo
Innovazione
Prestazioni
Valore aggiunto

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

SEARCH

SPORT EDUCATION FOR ACTIVE AND RESPONSIBLE CITIZENSHIP THROUGH HEALTH CARING

SINAV

NUI Galway
OÉ Gaillimh

IUL
UNIVERSITÀ TELEMATICA DEGLI STUDI

IES Mayorazgo

e-c-c
E-C-C Association for Interdisciplinary Education and Consulting
Education - Culture - Citizenship

Inštitut Integra

GUnet
GREEK UNIVERSITIES NETWORK