



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



# SEARCH

SPORT EDUCATION FOR ACTIVE  
AND RESPONSIBLE CITIZENSHIP  
THROUGH HEALTH CARING



# **MODUL 4**

## **Wirtschaftliche Induktion im Zusammenhang mit dem Sport**



Dieses Trainingsprogramm wurde ursprünglich in englischer Sprache erstellt und anschließend in die Sprachen der Projektpartnerländer übersetzt. Der vorliegende deutsche Text beruht zu einem großen Teil auf einer software-unterstützten Übersetzung. Wir bitten, etwaige Ungenauigkeiten zu entschuldigen.

# **SEGMENT 1**

## **Direkte und indirekte wirtschaftliche Auswirkungen**

Wenn man über Sport nachdenkt, ist seine Wirkung oft mit Aktivitäten in Schulen und Sportvereinen verbunden und minimiert so seinen tatsächlichen Beitrag zu einer Reihe von anderen Prozessen und Aktivitäten.

Sport ist beispielsweise eng mit Bildung, Tourismus, Gesundheit und Unterhaltung verbunden. Jeder von ihnen hat eine wichtige Rolle in der Volkswirtschaft gespielt.

Körperliche Inaktivität ist der vierte Hauptrisikofaktor für die globale Sterblichkeit und ist für 6 % der Todesfälle weltweit und etwa 10 % innerhalb der Europäischen Region der Weltgesundheitsorganisation (WHO) verantwortlich.

In Europa werden jährlich fast eine Million Todesfälle auf unzureichende körperliche Aktivität zurückgeführt.



**World Health  
Organization**

Ökonomen und Forscher haben sich umfassend mit der Rolle des Sports für das Wirtschaftswachstum und der Bedeutung des Sports für die Förderung der körperlichen Betätigung der Menschen befasst.

Unter Berücksichtigung der wachsenden Rolle des Sports in wirtschaftlichen Prozessen ist es jedoch notwendig, die theoretischen Aspekte der Sportökonomie weiter zu analysieren. Viele Menschen lieben Sport.

So bietet die Sportökonomie die Möglichkeit, einige Schlüsselbegriffe der Wirtschaftssportbranche zu erforschen. Die Schlüsselkonzepte können verwendet werden, um zu analysieren und zu verstehen, welche Rolle finanzielle Anreize bei der Bestimmung des Verhaltens von Kontrollorganen, Ligen, Vereinen, Spielern, Fans, Sponsoren, Medien und Regierung spielen.



Sport ist ein dynamischer und schnell wachsender Sektor innerhalb der Europäischen Union, der 1,76 % der Bruttowertschöpfung der EU (173,86 Mrd. EUR) ausmacht, mit einem Anteil an den Volkswirtschaften, der mit einer Kombination aus Land-, Forstwirtschaft und Fischerei verglichen werden kann. Der höhere Mehrwert im Zusammenhang mit dem Sport findet sich im Bereich der Freizeit-, Kultur- und Sportdienstleistungen, gefolgt von Bildungsdienstleistungen (an zweiter Stelle) und Hotel- und Gaststättenleistungen (an dritter Stelle).

Was den Arbeitsmarkt betrifft, so macht die sportbezogene Beschäftigung 2,12 % der Gesamtbeschäftigung in der EU aus (in absoluten Zahlen 4,46 Millionen Arbeitsplätze). Dies liegt jedoch über dem Anteil des Sports an der Bruttowertschöpfung (1,76 %), was darauf hindeutet, dass Sport ein arbeitsintensiver Sektor ist.





Es ist daher klar, dass der Sport aus wirtschaftlicher Sicht ein Bereich ist, der den allgemeinen Zielen der Strategie Europa 2020 für intelligentes, nachhaltiges und integratives Wachstum dienen wird.

Über seine wirtschaftliche Dimension hinaus ist es jedoch auch notwendig, die Auswirkungen des Sports in anderen Schlüsselsektoren für die Europäische Union anzuerkennen, wie z.B. die soziale Eingliederung oder eine gesunde Lebensweise.

Im Mai 2018 veröffentlichte die Europäische Union eine umfassende Studie über die wirtschaftlichen Auswirkungen des Sports in ihren 28 Mitgliedstaaten.

Den Sportsatellitenkonten der Mitgliedstaaten und den Ergebnissen der Studie zufolge belief sich das Bruttoinlandsprodukt (BIP) im Zusammenhang mit dem Sport auf fast 280 Mrd. EUR, was 2,12 % des gesamten BIP in der EU entspricht.

Zudem konnten fast 5,7 Millionen Mitarbeiter auf den Sport zurückgeführt werden. Österreich zum Beispiel steht an vorderster Front, denn mehr als 4 % seines BIP und mehr als 5,5 % seiner Beschäftigung stammen aus dem Sport, dank seiner Berge, Seen und dem Reichtum an Outdoor-Aktivitäten. Auf der anderen Seite des Spektrums erwirtschaftet Lettland nur 0,64 % seines BIP aus dem Sport, während Rumänien nur etwa 1,2 % seiner Beschäftigung im Sport hat.



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

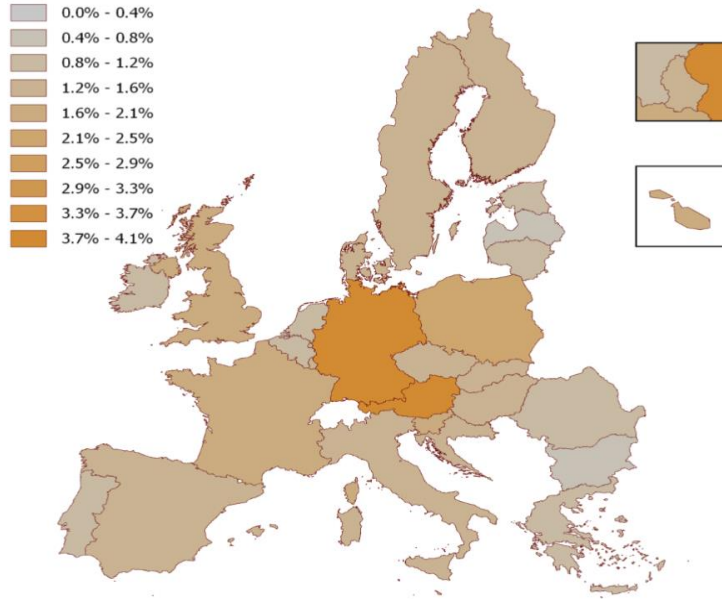
| Member State                | Sport-related GDP in m Euros | Share of sport-related GDP | Sport-related employment in heads | Share of sport-related employment |
|-----------------------------|------------------------------|----------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|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

Source: Own calculations

Die Zahlen der Tabelle zeigen den Beitrag des Sportbusiness innerhalb des BIP der Länder der Europäischen Union.

Österreich und Deutschland führen das Ranking an. Sie brachen den Grenzwert von 3,5 % (BIP) und 4,5 % (Beschäftigung). Es ist hervorzuheben, dass es bei der Beschäftigung und beim BIP einen proportional höheren Trend gibt. Sport, auch auf saisonaler Ebene wie in Österreich, hat einen starken Einfluss auf die soziale Dynamik der Länder.

**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.

## **Sektoren, die davon profitieren**

Sport hält nicht nur Sie, sondern auch die Industrie fit. Sport ist nicht nur eine Freizeitbeschäftigung und gut für Ihre persönliche Gesundheit, aber es hat eine große industrielle Wirkung. Mit einem Beitrag von 294 Mrd. EUR zur Bruttowertschöpfung der EU und 4,5 Mio. Beschäftigten wird der Sektor als wichtiger Wachstumstreiber angesehen.

Die Sportindustrie ist in ihrer weit gefassten Definition eine echte Branche, die als Wachstumsmotor für die Gesamtwirtschaft gesehen werden kann, da sie in einer Reihe von Sektoren, im verarbeitenden Gewerbe sowie im Dienstleistungssektor, Wertschöpfung und Arbeitsplätze schafft und Entwicklung und Innovation anregt.



Neben seinen enormen Auswirkungen auf die Industrie profitiert der Tourismus vom Sport, im Durchschnitt werden jährlich 12 bis 15 Millionen internationale Reisen weltweit durchgeführt, um Sportveranstaltungen zu beobachten.

Die Sportindustrie zeichnet sich durch ständige und rasante Innovationswellen aus, die oft in enger Zusammenarbeit mit anderen Branchen zu einer zunehmenden Verbreitung neuer Produkte auf verschiedenen Märkten für eine Vielzahl von Anwendungen führen.

- Bruttowertschöpfung und Beschäftigung durch Sportaktivitäten

Wenn wir über Sportökonomie sprechen, ist es wichtig, alle vorgelagerten Industrien einzubeziehen, die Waren und Dienstleistungen produzieren, die für den Sport benötigt werden, und nachgelagerte Industrien, für die Sport ein wichtiger Input ist – Medien, Tourismus, Werbung und so weiter...

Die folgende Lieferkette basiert auf dieser weit gefassten Definition des Sports.

Nach dieser Definition, die den Multiplikatoreffekten zwischen vorgelagerten/sportlichen/nachgelagerten Sektoren und jenen Sektoren Rechnung trägt, die nicht Teil der Kette sind, beträgt der Beitrag des Sports zur Bruttowertschöpfung innerhalb der EU 294 Mrd. EUR, was fast 3 % der gesamten Bruttowertschöpfung der EU entspricht.

- Auch der Einzelhandel und das verarbeitende Gewerbe profitieren

Der Einzelhandelsmarkt für Sportartikel ist eine wichtige vorgelegte Tätigkeit. Der Studie von 2012 zufolge beliefen sich die Einzelhandelsverkäufe von Sportartikeln in der EU im Jahr 2005 auf mehr als 61 Milliarden Euro, von weniger als 20 EUR pro Kopf in Bulgarien, Polen und Rumänien bis zu mehr als 300 EUR pro Kopf in Luxemburg.

Die größten Märkte für Sportartikel sind Großbritannien, Frankreich, Italien, Deutschland und Spanien.

- Stadien und andere Sportanlagen – ein Segen für den Bau

Der Sport produziert im Bausektor mehr als 3 Milliarden Euro Mehrwert (siehe Anhang). Sportliche Aktivitäten erfordern erhebliche Investitionen in Stadien, Arenen, Gebäude und Infrastrukturen. Einige der Investitionen gehen in Neubauprojekte, andere in Renovierungsarbeiten oder Wartungsarbeiten.

Viele der Einrichtungen, die für Sportveranstaltungen gebaut wurden, können anschließend von der breiten Öffentlichkeit und für die Sporterziehung genutzt werden, wodurch zusätzliche Vorteile entstehen, die schwer zu quantifizieren sind (gesunderes und produktiveres Leben, längere Lebenserwartungen).

Sportveranstaltungen können auch Auswirkungen auf die Regeneration städtischer Gebiete haben.



- **TOURISMUS**

Sporttourismus ist eine besondere Form des Tourismus: passives oder aktives Engagement im Wettkampfsport ist der Hauptmotivationsgrund für Reisen außerhalb unserer gewohnten Umgebung und das touristische oder Freizeitelement kann dazu beitragen, die allgemeine Erfahrung zu verstärken. Es wird geschätzt, dass jährlich durchschnittlich 12 bis 15 Millionen internationale Reisen weltweit durchgeführt werden, um Sportereignisse zu beobachten.





Die Wachstumsrate dieses Nischenmarktes im Tourismus wird in den nächsten Jahren voraussichtlich rund 6 % pro Jahr betragen. In der EU sind die wichtigsten Herkunftsländer von Sporttouristen das Vereinigte Königreich, Deutschland, Italien, Spanien, Dänemark, Schweden und Finnland. Darüber hinaus ist eine indirekte Auswirkung von Sportveranstaltungen, dass große touristische Destinationen entwickeln Produkte rund um den Genusssport, um mehr Touristen anzuziehen.

Sportveranstaltungen, insbesondere Wettkämpfe und Turniere, erzeugen nicht nur Besucherströme und Einnahmen, sondern auch Interesse an Destinationen.

# Sport ist ein Motor der Innovation

Die Sportindustrie zeichnet sich durch ständige und schnelle Innovationswellen aus, die oft in enger Zusammenarbeit mit anderen Branchen (Textilien, Elektronik, Luft- und Raumfahrt usw.) stattfinden. Innovationen fließen in beide Richtungen: Sport profitiert von Durchbrüchen in anderen Sektoren und führt gleichzeitig zu Innovationen, die später in anderen Sektoren aufgegriffen werden.

Innovationen können in drei Gruppen kategorisiert werden, je nachdem, ob sie auf das Wettbewerbselement, die Durchsetzung von Regeln oder die Zuschauer abzielen.



Der offensichtlichste Treiber der Innovation im Sport ist die Notwendigkeit, Sportler in die Lage zu versetzen, bessere Ergebnisse zu erzielen. Beispiele für solche Innovationen sind neue Materialien (Kohlenstoff-Nanoröhren, Nanoverbundwerkstoffe, Formgedächtnislegierungen, selbstheilende Polymere, technische Textilien usw.), neue und verbesserte Sportprodukte (Schuhe, Kleidung, Ski, Fahrräder, Boote, Schläger, Stöcke usw.), aber auch neue Sportnahrung und -getränke.



Eine vielleicht weniger offensichtliche Kategorie von Innovationen betrifft die Notwendigkeit, nicht nur bei Sportveranstaltungen (z. B. Schiedsgerichtsbarkeit), sondern auch bei Vor- und Folgeveranstaltungen (z. B. Dopingkontrollen) eine ordnungsgemäße und faire Anwendung zu gewährleisten.

Die dritte Gruppe von Innovationen wird durch den Wunsch getrieben, das Zuschauererlebnis zu verbessern, nicht nur für die Teilnehmer von Sportveranstaltungen, sondern auch für die Zuschauer, die die gleichen Veranstaltungen anderswo genießen (typischerweise im Fernsehen).

Diese beiden Gruppen von Zuschauern haben einige Herausforderungen und Bedürfnisse gemeinsam, wie die Notwendigkeit von Informationen und Anpassung. Die beiden Bedürfnisse können oft gleichzeitig durch neue technologische Instrumente befriedigt werden, die jedem Zuschauer ein einzigartiges Erlebnis einer Veranstaltung bieten: Wiederholungen auf Anfrage; Ansichten aus verschiedenen Blickwinkeln; historische und statistische Informationen.



Diese drei Innovationsgruppen haben die Sporttechnologie zu einem Marktführer in mehreren Bereichen der angewandten Wissenschaft gemacht: Textiltechnik, Mechanik der menschlichen Bewegung, neue Materialien, Sensoren, Aktoren, menschenorientiertes Design und andere. Die meisten Innovationen in der Sportbranche sind mit anderen Sektoren verbunden, was der gesamten EU-Wirtschaft direkte und indirekte Vorteile bringt.

# Sleutelwoorden

WHO - OMS

Sportindustrie

Soziale Inklusion

BIP

Wachstumsfaktor

BesetzungInnovation

Herstellung

Geistigen Eigentums

Gebäude

Umschulung

TourismusInnovation

Performance

Wert hinzugefügt





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



# SEARCH

SPORT EDUCATION FOR ACTIVE  
AND RESPONSIBLE CITIZENSHIP  
THROUGH HEALTH CARING

