

Die makroökonomischen Effekte des Sports in Europa

D. Dimitrov, C. Helmenstein, A. Kleissner, B. Moser, J. Schindler

Projektbericht

Studie im Auftrag des Bundeskanzleramts, Sektion Sport

März 2006

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Satellitensystem Sport in Europa	2
2.1	Satellitensysteme in der volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung	2
2.2	Input-Output Tabelle des Sports	3
2.3	Berechnung ökonomischer Effekte mittels Sportsatellitenkonto	3
2.3.1	Berechnung von Wertschöpfungseffekten	4
2.3.2	Berechnung von Kaufkrafteffekten	4
2.3.3	Berechnung von Beschäftigungseffekten	4
2.3.4	Berechnung von Multiplikatoreffekten	5
3	Der Sport in Europa – Definition im ökonomischen Sinn	6
3.1.1	Sport im engsten Sinn	7
3.1.2	Sport im engeren Sinn	7
3.1.3	Sport im weiteren Sinn	8
4	Makroökonomische Effekte des Sports in Europa	10
4.1	Eine europaweite Untersuchung der Effekte des Sports auf die Wirtschaft	10
4.2	Datenerhebung, -sammlung und –aufbereitung	11
4.3	Ergebnisse der Berechnungen auf europäischer Ebene	12
4.3.1	Wertschöpfungseffekte	12
4.3.2	Kaufkrafteffekte	14
4.3.3	Beschäftigungseffekte	16
4.3.4	Zusammenfassung der Effekte des Sports auf die Europäische Wirtschaft	18
5	Executive Summary	20
6	Abbildungsverzeichnis	23
7	Tabellenverzeichnis	24
8	Literaturverzeichnis	25

1 Einleitung

Betrachtet man die Sportwirtschaft in Europa, so ist unumstritten, dass von dieser ein beträchtlicher Beitrag zur Wirtschaftsleistung ausgeht. Dennoch wird kaum ein anderer, noch dazu dynamisch wachsender Wirtschaftszweig in seiner gesamtwirtschaftlichen Bedeutung so unterschätzt wie der Sport.

Diese Diskrepanz resultiert vor allem daraus, dass die herkömmliche Statistik in Europa die Vielfalt an volkswirtschaftlichen Verflechtungen des Sports, da nur auf viel zu hohem Aggregationsniveau vorhanden, nur unzureichend darzustellen vermag. Hinzu kommt, dass es sich bei Sport um eine Querschnittsmaterie handelt, d.h. dieser nicht durch eine einzelne Wirtschaftsbranche erfasst wird, sondern sich aus einer Vielzahl von Wirtschaftssektoren (z.B. Sportartikelproduktion, -handel, Tourismus, Gesundheitswesen etc.) zusammensetzt, während der statistisch erfasste Sport nur den Betrieb von Sportanlagen und die Erbringung von sonstigen Dienstleistungen des Sports umfasst. Ebenfalls fehlt es an einer europaweit einheitlichen Definition dessen, was als Sport definiert wird.

Besonders wichtig ist es daher, auf europäischer Ebene eine einheitliche Initiative für die Erstellung eines Sportsatellitenkontos in Europa zu starten. Nur so kann gewährleistet werden, dass die zukünftigen Forschungsergebnisse im Bereich des Sports und dessen Effekte auf die Wirtschaft in Europa miteinander vergleichbar gemacht werden.

Um die, aus einem solchen, auf europäischer Ebene installierten Sportsatellitenkonto zu erwartenden, Effekte abschätzen zu können, wurden die methodischen Ansätze des Sportsatellitenkontos Österreich auf europäische Ebene übertragen. Die Ergebnisse im Hinblick auf den Beitrag des Sports zur Bruttowertschöpfung und Beschäftigung sind, wie folgende Studie zeigt, sehr eindrucksvoll und übersteigen den statistisch erfassten Wert des Sports um ein Vielfaches.

In der Arbeit wurde dabei so vorgegangen, dass zunächst eine Auswahl von sechs, in ihrer Struktur unterschiedlichen, Ländern der EU-25 getroffen wurde, deren Anteil am gesamteuropäischen BIP in Summe bereits 60 % beträgt. Auf diese Länder wurde dann, jeweils anhand der nationalen Input-Output-Tabellen, das methodisch bereits für Österreich erstellte Sportsatellitensystem „Sport“ übertragen. Dadurch konnten als Ergebnisse dieser Studie die gesamteuropäischen Effekte des Sports auf die Wirtschaft, Wertschöpfung, Kaufkraft und Beschäftigung abgeschätzt werden.

Die vorliegende Arbeit liefert daher weniger Detailergebnisse auf einzelstaatlicher Basis, sondern ist vielmehr als Grundlage weiterer notwendiger Arbeiten in Europa zu verstehen, um exakte Ergebnisse betreffend der Ökonomie des Sports in den einzelnen Staaten zu ermitteln.

2 Satellitensystem Sport in Europa

2.1 Satellitensysteme in der volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung

Für bestimmte Fragestellungen gesellschaftlichen und ökonomischen Interesses bedarf es, um die Übersichtlichkeit der Daten für diese Bereiche zu gewährleisten, einer Aufschlüsselung jener Daten, die in den Ausgangstabellen (z.B. in der Datenbank von EUROSTAT) aufgrund der Fülle an Informationen nur schwer zu interpretieren sind.

Entwickelt wurden zu diesem Zwecke spezialisierte, die Volkswirtschaftliche Gesamtrechnung (VGR) ergänzende, Tabellen, die mit tiefer gegliederten Input-Output Tabellen einen bestimmten Bereich darstellen. Da diese Erweiterungen der VGR die Basistabellen thematisch sozusagen umkreisen, nennt man diese Satellitensysteme.

Haslinger¹ gibt eine allgemeine Definition eines Satellitensystems:

„Ein Satellitensystem ist ein in regelmäßigen Abständen auszuweisendes, konsistentes System monetärer und nicht monetärer Messgrößen, die hinlänglich genau, detailliert und umfassend Vorgänge und Zustände bzw. Zustandsänderungen nachweisen sollen, die in einem Sinnbezug bzw. Zusammenhang zu einem wichtigen gesellschaftlichen Anliegen stehen. Die monetären Messgrößen sollen dabei mit dem Zentralsystem verknüpft sein.“

Eine weitere Definition stammt von Stahmer², welcher Satellitensysteme als spezifische Datensysteme sieht, deren Konzepte auf die jeweilige Thematik zugeschnitten sind, die aber mit den traditionellen Gesamtrechnungen eng verknüpft werden, um Analysen im gesamtwirtschaftlichen Zusammenhang zu ermöglichen.

Ein Satellitenkonto Sport für die jeweiligen Länder Europas erfasst somit die direkten, unmittelbar durch Sportaktivitäten bei den verschiedenen Wirtschaftszweigen ausgelösten wirtschaftlichen Effekte (Bruttoproduktion, Bruttowertschöpfung und Beschäftigung) und weist diese gemäß den Richtlinien der Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung aus.

Das Satellitenkonto Sport für Europa hat demnach das Ziel, die durch Sportaktivitäten direkt ausgelösten Effekte, welche in der Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung enthalten sind, aber nicht in der notwendigen und gewünschten Detaillierung wiedergegeben werden, in einer konsistenten Form auszuweisen.

Von den direkten sind die indirekten wirtschaftlichen Effekte abzugrenzen, welche durch die direkten Sportaktivitäten induziert werden. Diese indirekten Effekte lassen sich unterteilen in:

- Multiplikative Effekte, welche über die Vorleistungsverflechtungen der angeregten Sportbranchen in anderen Wirtschaftssektoren ausgelöst werden,

¹ Haslinger (1988), S. 66

² Stahmer (1991) S. 45

- Veränderungen des Kapitalstocks durch Investitionen im Sport und
- Einkommenseffekte, d.h. jene Konsumausgaben, welche über die im Sport erzielten Lohneinkommen ermöglicht werden.

Auch diese indirekten Effekte lösen – über die Vorleistungsverflechtungen und die erzielten Lohneinkommen – wiederum ökonomische Effekte aus, sodass es gilt, alle multiplikativen Effekte zu erfassen, um die gesamtwirtschaftliche Bedeutung des Sport zu quantifizieren.

Durch die vollständige Kompatibilität des Satellitenkontos mit der Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung werden ein Vergleich wichtiger makroökonomischer Aggregate des Sportsektors (Bruttowertschöpfung, Beschäftigung, u.a.) mit makroökonomischen Aggregaten anderer Wirtschaftszweige und der Gesamtwirtschaft – aber auch ein länderübergreifender Vergleich möglich.

2.2 Input-Output Tabelle des Sports

Um ein solches Satellitensystem Sport auf europäischer Ebene umsetzen und für die Berechnung der Effekte des Sports auf die Gesamtwirtschaft nutzen zu können, ist es in weiterer Folge erforderlich, dass dieses mit der jeweiligen nationalen Input-Output-Tabelle zu einer „Input-Output-Tabelle Sport“ zusammengeführt wird.

Die Arbeit mit Input-Output-Tabellen und die darauf basierende Input-Output-Analyse zählen heute bereits zu den am längsten und am meisten angewandten Methoden der Ökonomie. Bei diesen Input-Output-Modellen handelt es sich grundsätzlich um ein System linearer Gleichungen, von welchen jede die Verteilung eines Produkts auf die Ökonomie beschreibt.

Die Input-Output-Analyse erfasst die wechselseitig verknüpften Liefer- und Bezugsstrukturen der Sektoren einer Wirtschaft und quantifiziert den hiermit in kausalem Zusammenhang stehenden, multiplikativ verstärkten gesamtwirtschaftlichen Effekt. Die Erstellung eines Sportsatellitensystems Sport und dessen Verknüpfung mit den jeweiligen nationalen Input-Output-Tabellen ergibt somit ein methodisches Endresultat, welches die sportökonomischen Aktivitäten nicht separat, sondern in Verflechtung mit der Gesamtwirtschaft abbildet. Ein Sportsatellitenkonto bildet daher die logische Voraussetzung, um – mit Hilfe mathematischer Modelle – weitere europäische (sport-)politische Fragestellungen auf anspruchsvollem, wissenschaftlichem Niveau beantworten zu können. Ein Sportsatellitenkonto bzw. die daraus abgeleitete Input-Output Tabelle „Sport“ bilden die nötige Voraussetzung, um die im Rahmen dieser Arbeit betrachteten Effekte des Sports sowohl auf die Wertschöpfung, die Kaufkraft als auch auf den Arbeitsmarkt in Europa abzuschätzen.

2.3 Berechnung ökonomischer Effekte mittels Sportsatellitenkonto

Aufbauend auf einer Input-Output Tabelle des Sports kann in weiterer Folge die ökonomische Bedeutung des Sports ermittelt werden. Neben dem sportbezogenen Bruttoinlandsprodukt der einzelnen Branchen können auch direkte und indirekte – so genannte Multiplikatoreffekte – für die Wertschöpfung, die Kaufkraft und Beschäftigung berechnet werden.

2.3.1 Berechnung von Wertschöpfungseffekten

Die Bruttowertschöpfung eines Sektors berechnet sich als Gesamtproduktion abzüglich der Vorleistungen. Zur Quantifizierung der direkten Wertschöpfungseffekte benötigt man Informationen zu den Einnahmen und Ausgaben sowie den Investitionen, die im Sport getätigt werden. Zieht man von den Einnahmen die für Vorleistungen aufgewendeten Ausgaben ab, so erhält man den direkten Bruttowertschöpfungseffekt. Durch Multiplikation mit dem entsprechenden (Branchen-)Multiplikator erhält man schließlich die Summe der direkten und indirekten Wertschöpfungseffekte.

2.3.2 Berechnung von Kaufkrafteffekten

Kaufkrafteffekte werden einerseits durch die der Region zurechenbaren Sachausgaben, andererseits durch die Nettoeinkommen, die von den (in den Unternehmen) Beschäftigten erwirtschaftet und in weiterer Folge nachfragewirksam werden, ausgelöst. Zur Quantifizierung der direkten Kaufkrafteffekte benötigt man daher die Aufwendungen für Investitionen und Sachausgaben sowie das nachfragewirksame Nettoeinkommen. Das nachfragewirksame Nettoeinkommen berechnet sich dabei nach folgendem Schema:

Tabelle 1: Berechnungsschema für nachfragewirksames Nettoeinkommen

	Personalausgaben
-	Aufwendungen (Steuern, Sozialversicherungsabgaben)
	<hr/>
	Gesamtnettoeinkommen
-	Ersparnisse (Sparquote)
-	Einkaufstourismus
	<hr/>
	<u>nachfragewirksames Nettoeinkommen</u>

Quelle: SpEA, 2006

2.3.3 Berechnung von Beschäftigungseffekten

Die Berechnung der direkten Beschäftigungseffekte kann, abhängig vom vorhandenen Datenmaterial, mittels unterschiedlicher Verfahren erfolgen:

Methode 1 berechnet die Effekte auf Basis des durchschnittlichen Personalaufwands pro Jahr und Person.

Methode 2 hingegen geht von der allgemein üblichen Beschäftigungsstruktur der jeweiligen Branche im Verhältnis zur Bruttowertschöpfung aus.

Ein weiteres Verfahren zur Abschätzung der ausgelösten Beschäftigungseffekte ist die Verwendung von Arbeitsproduktivitäten. Die marginale Arbeitsproduktivität definiert sich als Quotient der Änderung des Produktivitätsergebnisses und der Änderung der Arbeitsleistung (Beschäftigtenzahlen oder auch geleistete Arbeitsstunden). Die marginale Arbeitsproduktivität gibt die Änderung des Produktivitätsergebnisses pro zusätzlich Beschäftigtem

an. Der inverse Quotient – der so genannte Arbeitskoeffizient – ist ein Maß für die Anzahl der Beschäftigten, die pro Produktionsmenge im Herstellungsprozess eingesetzt werden.

Für eine tiefergehende Analyse sind noch weitere Faktoren in die Analyse zu integrieren, wie beispielsweise die Beschäftigungsstruktur oder Beschäftigungselastizitäten. Ein weiterer, nicht zu vernachlässigender, Faktor ist auch die Auslastung der Kapazitäten in den entsprechenden Sektoren: der volle Beschäftigungseffekt wird sich nur bei einer bereits 100-prozentigen Auslastung und einer entsprechenden Aufstockung der Kapazitäten entfalten, in allen anderen Fällen kommt es aber auf jeden Fall zu einer Absicherung bereits vorhandener Arbeitsplätze und einer Auslastung der Kapazitäten. Darüber hinaus besteht bei nicht permanent anfallender Nachfrage häufig die Tendenz, diese eher in Form von Überstundenleistungen und Sonderschichten als durch die Neueinstellung von Arbeitskräften zu bedienen.

2.3.4 Berechnung von Multiplikatoreffekten

Von den ursprünglich getätigten Ausgaben werden Folgerunden- bzw. Multiplikatoreffekte induziert, da jeder Betrieb für die Herstellung seiner Produkte bzw. Dienstleistungen Halbfabrikate sowie Roh-, Hilfs- und Betriebsstoffe von anderen Branchen benötigt. Um von den Erstrundeneffekten auf die Höhe dieser Folgerundeneffekte schließen zu können, verwendet man Multiplikatoren, welche aus der Input-Output-Tabelle abgeleitet werden, welche wiederum die sektoralen Verflechtungen der Volkswirtschaft abbildet.

Die Höhe der Multiplikatoren hängt in erster Linie von der Struktur der wirtschaftlichen Verflechtungen der primär „angeregten“ Sektoren mit den übrigen Sektoren ab, d.h. vor allem davon, an wen die Personal- und Sachausgaben fließen und wie diese in Folgeaufträgen weitergegeben werden. Zu berücksichtigen ist auch, dass die Vorleistungen sowohl aus dem In- und Ausland bezogen werden können. Primäre Effekte für das jeweilige Land gehen aber nur von jenem Teil der laufenden Ausgaben und Investitionen aus, der nicht durch Importe ins Ausland abfließt.

3 Der Sport in Europa – Definition im ökonomischen Sinn

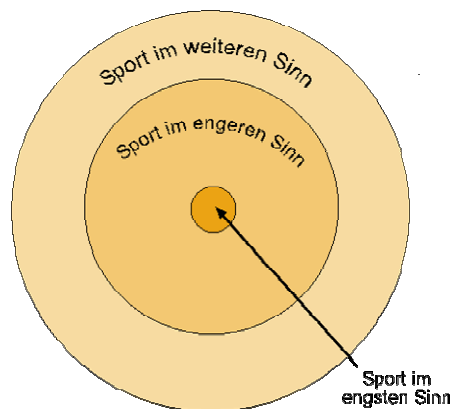
Die Sportwirtschaft im Ganzen ist keine eigene wirtschaftsstatistisch erfasste Branche, sondern setzt sich vielmehr aus einer Vielzahl unterschiedlicher Branchen und Wirtschaftssektoren zusammen. Während der statistisch erfasste Sport nur den Betrieb von Sportanlagen und die Erbringung sonstiger Dienstleistungen des Sports berücksichtigt, bleiben beispielsweise touristische Effekte, die Sportartikelproduktion oder der Sportartikelhandel völlig unberücksichtigt. Für die Erstellung eines Satellitenkontos Sport sind daher genaue Definitionen und Abgrenzungen erforderlich. Eine zentrale Frage dabei ist „Was ist Sport? und damit zusammenhängend „Welche direkten Effekte sollen im Sportsatellitenkonto Berücksichtigung finden?“.

Ein europaweiter Vergleich der Recherchen zur Definition des Begriffs „Sport“ verdeutlicht, dass bis dato keine einheitliche Definition existiert und die bisherigen Ausführungen und Arbeiten zum Sport oft in keiner Weise miteinander vergleichbar sind.

Im Rahmen dieser Arbeit erscheint es sinnvoll, die Sportwirtschaft – abhängig von der Bandbreite der inkludierten Wirtschaftsbereiche – in 3 verschieden abgegrenzte Bereiche einzuteilen, nämlich:

- den **Sport im engsten Sinn**,
- den **Sport im engeren Sinn** und
- den **Sport im weiteren Sinn**.

Abbildung 1: Begriffsdefinitionen des Sports



Quelle: SpEA

3.1.1 Sport im engsten Sinn

Als Sport im engsten Sinne soll der wirtschaftsstatistisch erfasste Sport definiert werden. Der in NACE 92.6 erfasste Sport umfasst zum einen den Betrieb von Sportanlagen (NACE 92.61), zum anderen die Erbringung von sonstigen Dienstleistungen des Sports (NACE 92.62).

Der *Betrieb von Sportanlagen* umfasst wiederum den Betrieb von Schwimmbädern und Schwimmstadien (NACE 92.61.01) als auch den Betrieb von sonstigen Sportanlagen NACE 92.61.02), d.h. den Betrieb von Anlagen für Sportveranstaltungen, die im Freien oder aber auch in Gebäuden stattfinden, wobei die Anlagen offen, geschlossen oder auch nur überdacht sein können. In diese Kategorie fallen beispielsweise Fußballstadien, Golfplätze, Boxstadien, Bowlingbahnen, Wintersportstadien, Leichtathletikstadien oder auch Rennplätze.

Die *Erbringung von sonstigen Dienstleistungen des Sports* umfasst unter anderem die Durchführung von Sportveranstaltungen im Freien oder in der Halle im Rahmen des Profisports als auch Amateursports durch Vereinigungen in deren Einrichtungen oder anderweitig, die mit der Förderung und Durchführung von Sportveranstaltungen verbundene Tätigkeiten, die Tätigkeiten selbständiger Einzelsportler, Schiedsrichter, Zeitnehmer, Sportlehrer, Trainer oder Betreuer, die Tätigkeiten von Sport- und Spielschulen oder den Betrieb von Rennställen.

3.1.2 Sport im engeren Sinn

Unter „Sport im engeren Sinn“ versteht man – zusätzlich zu den bereits in NACE 92.6 beschriebenen Tätigkeiten – die direkt mit der Ausübung von Sport verbundenen Aktivitäten. Diese bewusst enge Abgrenzung des Begriffes erlaubt eine Ermittlung des „Kerns“ der sportlichen Effekte und somit die direkt dem Sport zuordenbaren Auswirkungen auf die Wirtschaft.

Als „Sport im engeren Sinne“ werden folgende Bereiche zusammengefasst und in die Betrachtung miteinbezogen:

- die Sportartikelproduktion,
- der Sportartikelhandel,
- Sportunterhaltung (Medien) und
- die Sportausbildung.

Die *Sportartikelproduktion* umfasst zum einen die Herstellung von Skiern, Bindungen und Stöcken für den Wintersport sowie die Herstellung von Wasserskiern, Surfbrettern, Windsurfern und anderen Ausrüstungen für den Wassersport als auch die Herstellung von Snowboards, zum anderen die Herstellung von sonstigen Sportgeräten (NACE 36.40.02).

Der *Sportartikelhandel* (sowohl der Großhandel als auch der Einzelhandel) wird zum einen durch den Handel mit Sportartikeln, zum anderen durch den Handel mit Fahrrädern, Sport- und Campingartikeln abgedeckt.

Um den Bereich der *Sportausbildung* bzw. den Anteil des darin enthaltenen Wirkungsbereiches des Sports zu erfassen, müssen die jeweiligen Unterrichtsstufen (wie z.B. „Volksschulen“, „Weiterführende Schulen“ oder „Hochschulen und Hochschulverwandte Schulen“) getrennt erfasst und deren sportrelevanter Beitrag berücksichtigt werden.

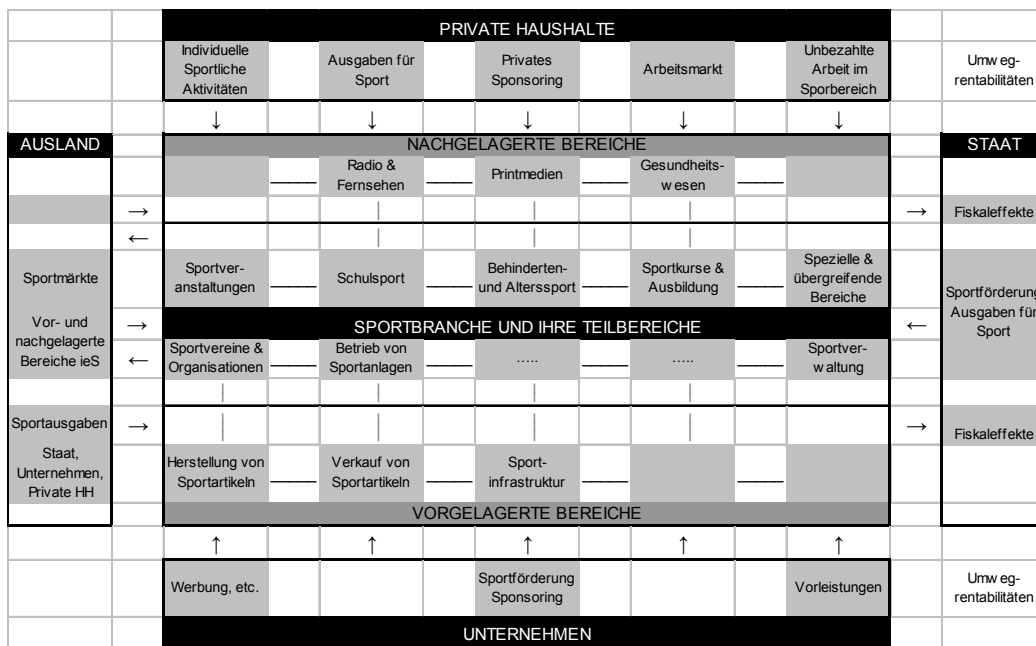
Die Kategorie *Sportunterhaltung* ist ein (aus sportökonomischer Sicht) wichtiger Sektor der europäischen Wirtschaft. So dieser Bereich auch die Effekte der Hörfunk- und Fernsehanstalten sowie den Bereich des Wett-, Toto- und Lotteriewesens.

3.1.3 Sport im weiteren Sinn

In einer weiteren Definition des Sports werden nicht nur die unmittelbaren Sportaktivitäten, sondern auch die mit dem Sport verbundenen oder vom Sport beeinflussten Tätigkeiten – wie beispielsweise der Tourismus, der Gesundheitsbereich, Werbung, Versicherungstätigkeit, etc. – erfasst.

Das heißt, dass im Rahmen dieser Studie für eine vollständige Untersuchung der Effekte der Sportwirtschaft Europas neben den direkten sportlichen Aktivitäten auch die angrenzenden und mit dem Sport verbundenen Bereiche Berücksichtigung finden. Einen Überblick über das gesamte Wertschöpfungsnetzwerk der Sportwirtschaft vermittelt folgende Abbildung.

Abbildung 2: Wertschöpfungsnetzwerk Sport



Quelle: SpEA, 2006

Ausgangsbasis für eine umfassende Abgrenzung und Definition des Begriffs Sport bildet die auf europäischer Ebene bereits etablierte Kategorisierung nach NACE, welche in den nationalen Input-Output Tabellen Verwendung findet. Basierend auf dieser hierarchisch strukturierten, statistischen Klassifikation wurden jene Bereiche herausgefiltert, welche einen sportrelevanten Bezug aufweisen.

Folgende Tabelle bietet eine Auflistung aller Kategorien (nach NACE) der Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung, in deren Bereich sportrelevante Effekte enthalten sind bzw. enthalten sein können. Die Kategorienbezeichnung beschreibt den Inhalt der übergeordneten Hauptkategorie auf 2-Steller-Ebene, der jeweilige sportspezifische Anteil muss separat berechnet oder abgeschätzt werden.

Tabelle 2: Berücksichtigte sportrelevanten Kategorien der I-O-Tabelle

NACE-Code	Sportrelevanten Kategorien	"im engsten" Sinn	"im engeren" Sinn	"im weiteren" Sinn
1	Land- und Forstwirtschaft		X	
15	Ernährungsgewerbe		X	
18	Bekleidungsgewerbe		X	
19	Ledergewerbe		X	
22	Verlags-, Druckgewerbe, Vervielfältigung		X	
25	H. v. Gummi- und Kunststoffwaren			X
31	H.v.Gerät.d.Elekttriz.erzg.,-verteilung u.Ä.			X
34	H. v. Kraftwagen und Kraftwagenteilen			X
35	Sonstiger Fahrzeugbau		X	X
36	H. v. Möbeln, Schmuck, Musikinstr., Sportger.usw		X	
45	Baugewerbe			X
50	Kfz-Handel; Instandh.u.Rep.v.Kfz; Tankstellen			X
51	Handelsvermittlung u. Großhandel (oh. Kfz)		X	
52	Einzelh.(oh.Handel m.Kfz u.Tankst.)		X	
55	Gastgewerbe			X
60	Landverkehr;Transport i.Rohrfernleitungen		X	X
63	Hilfs-u.Nebentätigkeiten f.d.Verkehr,Verkehrsverm.			X
64	Nachrichtenübermittlung		X	
66	Versicherungsgewerbe			X
71	Verm.bewegl.Sachen oh.Bedienungspersonal		X	
74	Dienstleister überwiegend für Unternehmen			X
80	Erziehung und Unterricht		X	
85	Gesundheits-, Veterinär- und Sozialwesen			X
92	Kultur, Sport und Unterhaltung	X	X	X
93	Sonstige Dienstleister		X	

Quelle: SpEA, 2006

4 Makroökonomische Effekte des Sports in Europa

4.1 Eine europaweite Untersuchung der Effekte des Sports auf die Wirtschaft

Die Erfahrungen vorangegangener Berechnungen in Österreich haben gezeigt, dass die (erstmalige) Erstellung eines Sportsatellitenkontos nur mit einem hohen zeitlichen als auch finanziellen Aufwand möglich ist.

Wie bereits eingangs erwähnt, soll diese Arbeit primär als Grundlage für weitere, detailliertere und mit höherem Aufwand national durchgeführte Arbeiten an einem entsprechenden nationalen Sportsatellitensystem dienen. Die Ergebnisse solch nationaler Satellitensysteme könnten dann in weiterer Folge zusammengeführt werden, um die ökonomischen Effekte des Sports in Europa möglichst exakt zu erfassen. Als „Initialzündung“ für eine diesbezügliche europaweite Initiative dient diese im Vorfeld durchgeführte Hochrechnung. Um im vorgegebenen zeitlichen und monetären Rahmen auch für Gesamteuropa qualitativ hochwertige Ergebnisse der Effekte des Sports auf die Wirtschaft ermitteln zu können, wurde eine Auswahl von sechs, im Hinblick auf ihre wirtschaftliche Struktur unterschiedlichen, Ländern der EU-25 getroffen, wobei diese sechs Länder bereits knapp 60 % des BIP der EU-25 (Stand: 2003; vergleiche Tabelle 3) repräsentieren. In den Berechnungen berücksichtigt wurden somit:

- Deutschland,
- Finnland,
- Frankreich,
- Großbritannien,
- Österreich und
- Slowenien.

Tabelle 3: BIP der betrachteten Länder, in Mio. € und anteilig an EU-25, 2003

	BIP	Anteil an EU – 25 in %
Deutschland	2.163.400	21,75
Frankreich	1.585.172	15,94
Österreich	226.968	2,28
Slowenien	24.860	0,25
Finnland	143.807	1,45
Vereinigtes Königreich	1.598.172	16,07
Gesamt (6 Länder)	5.706.819	57,38
EU-25	9.946.230	100,00

Quelle: EUROSTAT

Basierend auf den Ergebnissen für diese sechs Länder wird eine Hochrechnung der Effekte des Sports auf die gesamte Wirtschaft Europas ermöglicht

4.2 Datenerhebung, -sammlung und –aufbereitung

Um das Ziel dieser Arbeit, eine Abschätzung der ökonomischen Effekte des Sports in Gesamteuropa, zu erfüllen, musste zunächst für jedes der ausgewählten Länder eine umfassende Datenbasis erstellt werden.

Ausgangsbasis für alle weiteren Tätigkeiten stellte die jeweils aktuellste verfügbare Input-Output-Tabelle jedes Landes dar. Diese konnten in der EUROSTAT-Datenbank bzw. durch Anfrage in den jeweiligen nationalen Statistischen Ämtern erhoben werden. Das Bezugsjahr der einzelnen Input-Output-Tabellen variierte dabei beträchtlich. Konnte z.B. für Finnland eine Version aus dem Jahr 2002 verwendet werden, wurde in Großbritannien die letzte vollständige Version einer Input-Output-Tabelle für das Jahr 1995 veröffentlicht, und wegen Restrukturierungsmaßnahmen im darauf folgenden Zeitraum bis dato keine aktualisierte Überarbeitung erstellt. Da die aktuellsten, im erforderlichen Disaggregationsniveau (teilweise bis NACE 6-Steller) verfügbaren Daten das Jahr 2003 betreffen, wurden zunächst alle Input-Output Tabellen auf dieses Jahr fortgeschrieben.

Als schwierig gestalteten sich die Recherchetätigkeiten zur Ermittlung der entsprechenden Werte der als sportrelevant identifizierten Kategorien der einzelnen Länder. Die als sportrelevant identifizierten Bereiche wurden in den einzelnen Ländern bisher statistisch oft nicht oder nur unzureichend erfasst. Sekundärliteratur diente daher in vielen Fällen als wichtige Informationsquelle. Um die Liste sportspezifischer Tätigkeiten der einzelnen Länder mit Werten und Daten zu füllen, wurde zunächst das in der EUROSTAT-Datenbank und den jeweiligen nationalen statistischen Ämtern vorhandene statistische Datenmaterial gesichtet und – sofern von Relevanz – sofort in das jeweilige Sportsatellitensystem übernommen.

Als weitere Grundlage wurde die für Österreich erstellte Studie eines Satellitensystems Sports herangezogen. Die darin ermittelten Schätzwerte wurden mit den europäischen Werten verglichen und, wenn möglich bzw. erforderlich, auf die Wirtschaft anderer Länder übertragen. Erfahrungen aus Österreich haben dabei bereits gezeigt, dass die „Gewichtung“, also der Anteil der verschiedenen sportrelevanten Kategorien an der Gesamtwirtschaft, länderspezifisch stark variiert. Durch eine Konzentration der Recherchetätigkeit auf die (gemessen am Anteil) länderspezifisch wichtigsten Kategorien (z.B. Sporttourismus) konnten die Ergebnisse noch deutlich verbessert werden.

Das Resultat dieser umfassenden Recherchetätigkeit ist eine umfangreiche Datenbasis zur Berechnung der wirtschaftlichen Effekte des Sports in Europa.

Die wichtigsten der im Rahmen dieser Recherchetätigkeit verwendeten Datenquellen (Statistische Nationalämter, Datenbanken, etc.) sind im Folgenden in tabellarischer Form zusammengefasst.

Tabelle 4: Datenquellen und Adressangaben

Institution	(Internet) - Adresse
EUROSTAT	http://epp.eurostat.cec.eu.int
Statistisches Bundesamt Deutschland	http://www.destatis.de/
Verband der Deutschen Sportartikel-Industrie	http://www.vds-sportfachhandel.de
German National Tourist Board	http://www.german-tourism.de
Statistik Finnland	http://www.stat.fi/index_en.html
Ministry of Labor, Finnland	http://www.mol.fi/english/
Taloussanomat newspaper	http://www.taloussanomat.fi/etusivu.asp
Finnish Tourist Board	http://www.visitfinland.com/
National Institute for Statistics and Economic Studies	http://www.insee.fr/en/home/home_page.asp
National Statistics online	http://www.statistics.gov.uk/
SportEngland.org	http://www.sportengland.org/
Statistical Office of the Republik of Slovenia	http://www.stat.si/eng/drz_stat_svet.asp

Quelle: SpEA, 2006

4.3 Ergebnisse der Berechnungen auf europäischer Ebene

Dieses Kapitel dient der Darstellung der im Rahmen dieser Studie durchgeführten Berechnungen der gesamtwirtschaftlichen Effekte des Sports in Europa.

Die einzelnen Aspekte der Berechnungsergebnisse werden dabei genau analysiert – sowohl die sportspezifischen Wertschöpfungseffekte, die Kaufkrafteffekte als auch die Effekte des Sports auf die Beschäftigung in Europa.

4.3.1 Wertschöpfungseffekte

Für eine übersichtliche Darstellung der direkten und indirekten bzw. der totalen Bruttowertschöpfungseffekte, die sich in Europa durch den Sport ergeben, werden die zuvor beschriebenen Begriffsdefinitionen (Sport im engsten, engeren und weiteren Sinn) herangezogen.

4.3.1.1 Sport im engsten Sinn

Die Berechnungen für Europa (EU-25) ergeben für den Sport im engsten Sinn einen direkten Wertschöpfungseffekt in Höhe von 41 Mrd. €. Dies entspricht einem Anteil von 0,46 % an der gesamteuropäischen Wertschöpfung. Vergleicht man dieses Ergebnis mit dem Effekt in den EU 15, so zeigt sich, dass mit einem direkten Wertschöpfungseffekt von 39 Mio. € der Großteil der direkten Wertschöpfungseffekte des Sports bereits durch die EU-15 abgedeckt wird.

Berücksichtigt man über diesen direkten Wertschöpfungseffekt hinaus auch die – über Vorleistungsbeziehungen ausgelöst – multiplikativen Wertschöpfungseffekte, so ergibt dies einen totalen Wertschöpfungseffekt in Höhe von 45 Mrd. € oder 0,51 % (für die Staaten der EU-25) bzw. 43 Mrd. € oder 0,51 % (für die Staaten der EU-15).

4.3.1.2 Sport im engeren Sinn

Betrachtet man neben dem statistisch erfassten Sport auch noch weitere Kernbereiche des Sports, so quantifizieren die Hochrechnungen den direkten Wertschöpfungseffekt mit 259 Mrd. €. Dies entspricht einem Anteil von 2,91 % an der gesamten Bruttowertschöpfung. Betrachtet man nur die EU -15, so ergibt sich für den Sport im engeren Sinn ein direkter Wertschöpfungseffekt in Höhe von 247 Mrd. €.

Rechnet man zu den direkten Wertschöpfungseffekten auch die in Europa ausgelösten multiplikativen Wertschöpfungseffekte hinzu, so beträgt der totaler Wertschöpfungseffekt 313 Mrd. €. Die Sportwirtschaft im engeren Sinn ist damit für einen nicht unbeachtlichen Anteil von 3,52 % der gesamten europäischen Wertschöpfung verantwortlich.

Auf der Ebene der Staaten der EU-15 ergibt sich bei einer Definition des Sports im engeren Sinn ein totaler Wertschöpfungseffekt von 299 Mrd. €.

4.3.1.3 Sport im weiteren Sinn

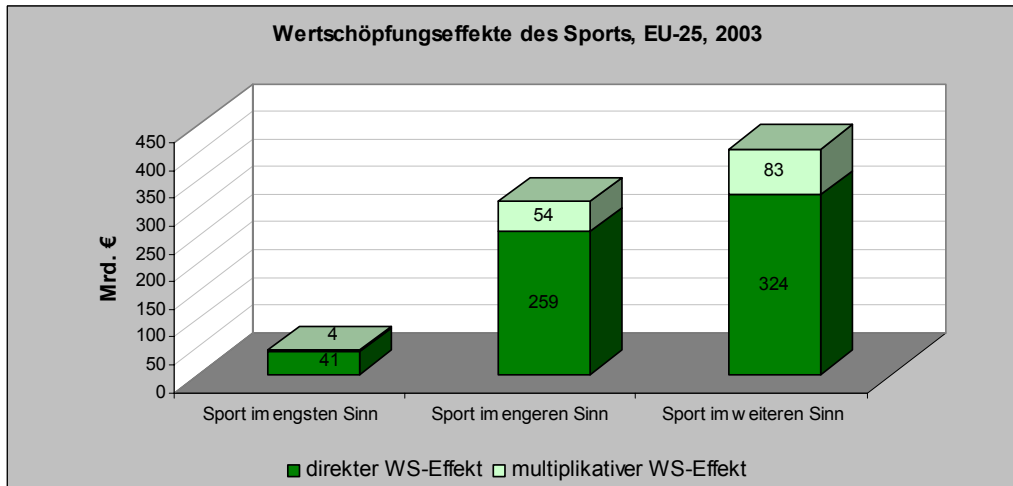
Eine Definition des Sports im weiteren Sinn berücksichtigt neben den bereits erfassten sportrelevanten Kernbereichen der Wirtschaft noch eine Reihe von ebenfalls sportrelevanten Wirtschaftsbereichen (vergleiche dazu Kapitel 3.1.3).

Für die Staaten der EU-25 ergibt sich ein direkter Wertschöpfungseffekt in Höhe von 324 Mrd. €, was einem Anteil an der Gesamtwertschöpfung von 3,65 % entspricht. Schränkt man die Berechnungen auf die EU-15 ein, so ergibt dies einen sportrelevanten direkten Wertschöpfungseffekt in Höhe von 310 Mrd. €.

Berücksichtigt man darüber hinaus auch die multiplikativen Wertschöpfungseffekte, so zeigt sich, dass die europäische Sportwirtschaft in ihrer weitesten Definition für jährlich 407 Mrd. Euro (EU-25) bzw. 389 Mrd. € (EU-15) Wertschöpfung verantwortlich ist. Dieser Gesamteffekt entspricht einem Wertschöpfungsbeitrag in Höhe von 4,58 %.

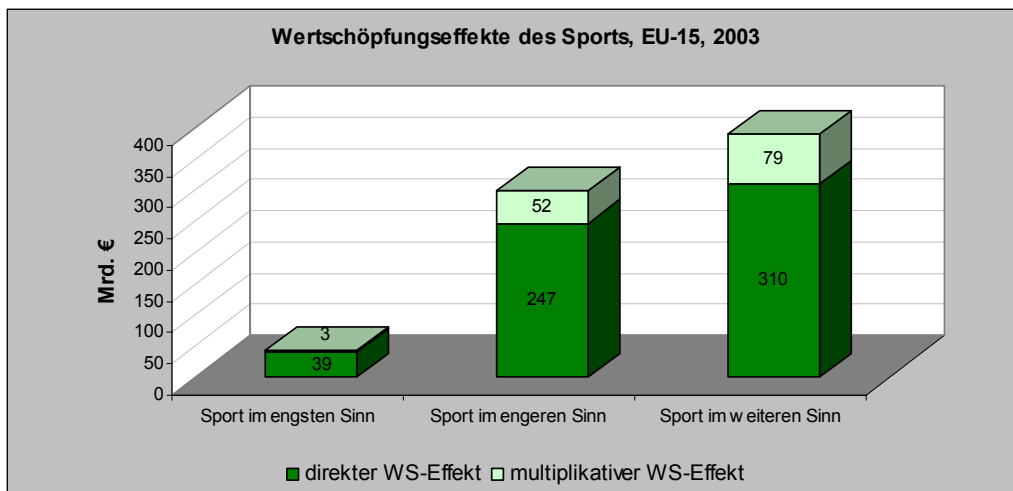
Eine zusammenfassende Darstellung der direkten und indirekten Wertschöpfungseffekte sowohl für die EU-25 als auch für die EU-15 zeigen folgende beiden Abbildungen (Abbildung 3 und Abbildung 4).

Abbildung 3: Direkte und indirekte Wertschöpfungseffekte des Sports, EU-25, 2003



Quelle: SpEA

Abbildung 4: Direkte und indirekte Wertschöpfungseffekte des Sports, EU-15, 2003



Quelle: SpEA

4.3.2 Kaufkrafteffekte

Direkte Kaufkrafteffekte können einerseits durch die getätigten Sachausgaben, andererseits durch die Einkommen der Beschäftigten (nachfragewirksames Nettoeinkommen) ausgelöst werden.

4.3.2.1 Sport im engsten Sinn

Die Hochrechnungen zeigen, dass vom Sport im engsten Sinne in den Staaten der EU-25 direkte Kaufkrafteffekte in Höhe von 58 Mrd. € (55 Mrd. €, EU-15) ausgelöst werden.

Inklusive der multiplikativen Kaufkrafteffekte, welche in Europa wirksam werden, ergibt dies einen totalen jährlichen Kaufkrafteffekt in Höhe von 62 Mrd. € (59 Mrd. €).

4.3.2.2 Sport im engeren Sinn

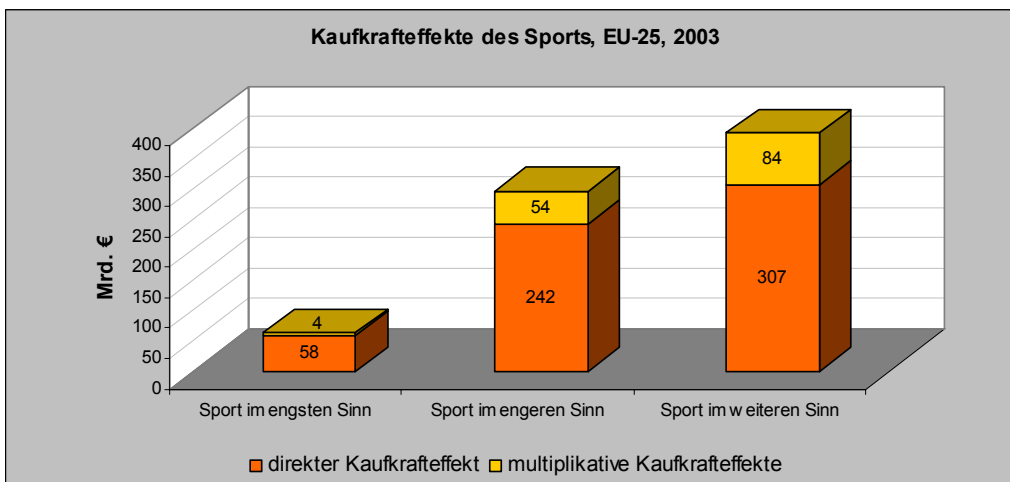
Definiert man Sport im engeren Sinn, so können für Europa jährlich direkte Kaufkrafteffekte in Höhe von 242 Mrd. € (231 Mrd. €) berechnet werden. Der Gesamtkaufkrafteffekt entspricht 296 Mrd. € p.a. in den Staaten der EU-25 bzw. 283 Mrd. € für die EU-15.

4.3.2.3 Sport im weiteren Sinn

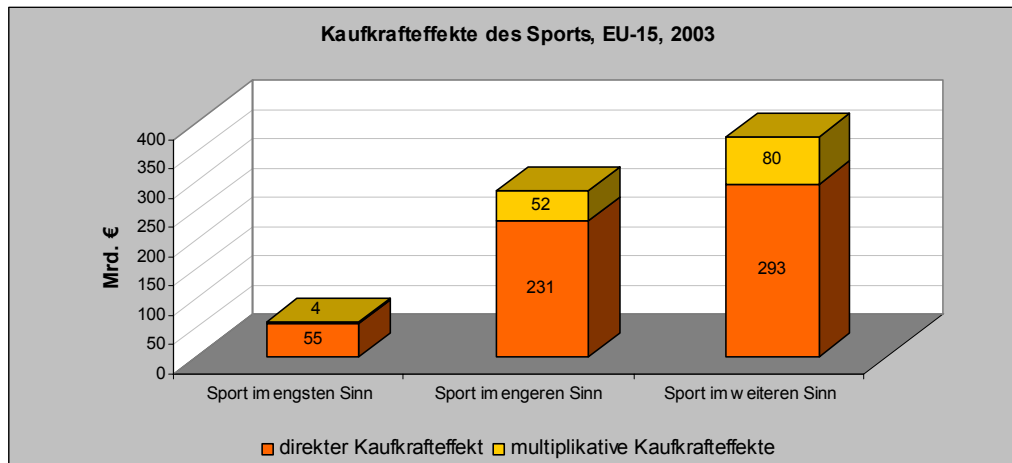
Bereits beachtliche direkte Kaufkrafteffekte gehen vom Sport aus, definiert man diesen in einem weiteren Sinne: jährlich 307 Mrd. € an direkten Effekten werden in den Staaten der EU-25 wirksam (293 Mrd. € in den EU-15). Die totalen Kaufkrafteffekte, die durch die Sportwirtschaft in Europa generiert werden, entsprechen somit 391 Mrd. € (EU-25) bzw. 374 Mrd. € (EU-15).

Um diese Berechnungen der Kaufkrafteffekte zusammenfassend darzustellen, liefern folgende Abbildungen die Ergebnisse der direkten und multiplikativen Kaufkrafteffekte.

Abbildung 5: Direkte und indirekte Kaufkrafteffekte des Sports, EU-25, 2003



Quelle: SpEA

Abbildung 6: Direkte und indirekte Kaufkrafteffekte des Sports, EU-15, 2003

Quelle: SpEA

4.3.3 Beschäftigungseffekte

Die Berechnung des direkten Beschäftigungseffekts erfolgte mittels der Annahme einer allgemein üblichen Beschäftigungsstruktur der jeweiligen Branche im Verhältnis zur Bruttowertschöpfung. Wiederum werden für die Bereiche der jeweiligen unterschiedlichen Abgrenzungen des Sports die direkten sowie indirekten Effekte berücksichtigt.

4.3.3.1 Sport im engsten Sinn

Im Rahmen des Sports im engsten Sinn finden in Europa 1.585.354 Personen (EU-25) eine Beschäftigung. Anteilsmäßig an der europäischen Gesamtbeschäftigung werden in diesem Wirtschaftssektor 0,83 % beschäftigt. Für die Staaten der EU-15 ergeben die Berechnungen einen Effekt von 1.514.503 sportrelevanten Arbeitsplätzen, was einem Anteil von 0,8 % an der Gesamtbeschäftigung entspricht.

Die im Rahmen dieser Studie ebenfalls berücksichtigten multiplikativen Beschäftigungseffekte setzen sich aus den indirekten und induzierten Beschäftigungseffekten zusammen. Die indirekten Beschäftigungseffekte resultieren daraus, dass ein Unternehmen Vorleistungen von einem Lieferanten bezieht, sodass durch diese Leistungsbeziehungen Arbeitsplätze geschaffen werden. Analog dazu entsteht der induzierte Beschäftigungseffekt durch die Konsumtätigkeit der (im primären Beschäftigungseffekt ermittelten) Mitarbeiter und der Beschäftigung aufgrund der Investitionstätigkeit.

Die Gesamtanzahl der durch den Sport im engsten Sinn generierten Arbeitsplätze, der so genannte totale Beschäftigungseffekt in Europa, beträgt demnach 2.656.379 (EU-25) bzw. 2.537.663 Arbeitsplätzen (EU-15). Dies entspricht einem Anteil von 1,4 % (EU-25) oder 1,33 % (EU-15) an der erwerbstätigen Bevölkerung.

4.3.3.2 Sport im engeren Sinn

Um die Beschäftigungseffekte des Sports im engeren Sinn darzustellen, werden zunächst die direkten Beschäftigungseffekte analysiert. Die Berechnungen ergeben einen direkten Beschäftigungseffekt in den Staaten der EU-25 von 8.184.392 Arbeitsplätzen (oder ein Anteil von 4,3 %). Für die Staaten der EU-15 können Beschäftigungseffekte in Höhe von 7.818.624 Arbeitsplätzen ausgewiesen werden, dies entspricht einem Anteil von 4,11 %.

Die zusätzliche Berücksichtigung der multiplikativen Effekte auf den Arbeitsmarkt erhöht die auf die Sportwirtschaft in Europa zurückzuführenden Arbeitsplätze auf 11.968.213 (bzw. 11.433.343 für die EU-15). Dieser Effekt entspricht einem Anteil am Gesamteuropäischen Arbeitsmarkt von 6,29 % (bzw. 6,01 % für die EU-15).

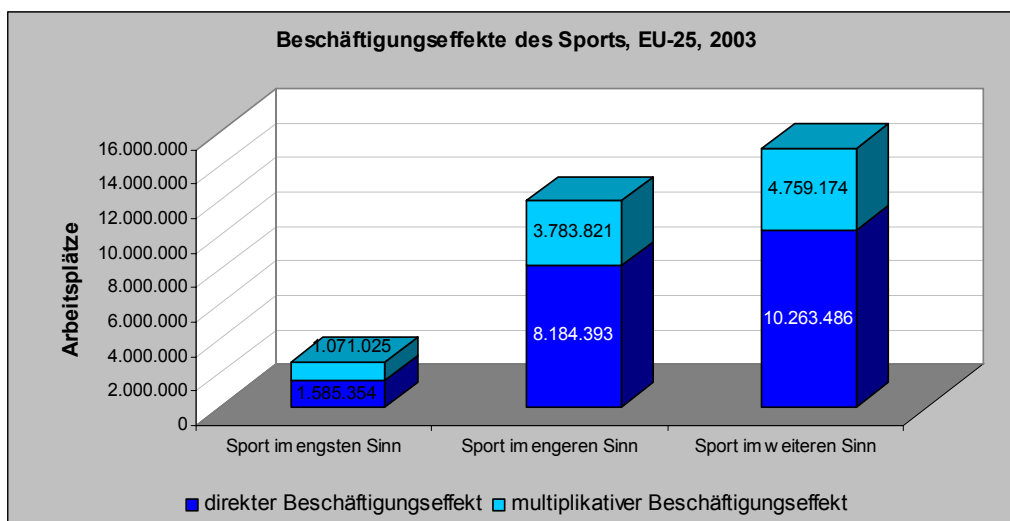
4.3.3.3 Sport im weiteren Sinn

Definiert man den Sport in einem weiteren Sinne und berücksichtigt man zunächst nur die direkten Beschäftigungseffekte, so zeigt sich ein direkter Beschäftigungseffekt in Höhe von 10.263.486 (9.804.801 in den EU-15) Arbeitsplätzen, die auf den Sport im weiteren Sinn zurückgeführt werden können. Diese direkten Beschäftigungseffekte entsprechen einem Anteil an der Gesamtbeschäftigung in Europa von 5,4 % (5,15 % in den EU-15).

Berücksichtigt man auch die indirekten und induzierten Beschäftigungseffekte, so können totale Beschäftigungseffekte in Höhe von 15.022.660 (14.351.283 für die EU-15) berechnet werden. Diese entsprechen einem Anteil von 7,9 % (7,54 %).

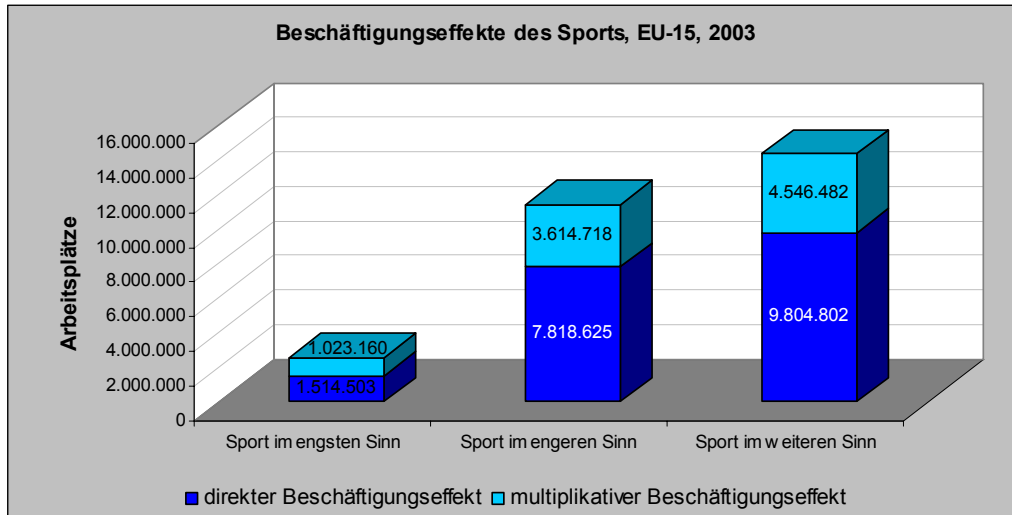
Die Beschäftigungseffekte können in folgenden Abbildungen zusammengefasst werden.

Abbildung 7: Direkte und multiplikative Beschäftigungseffekte des Sports, EU-25, 2003



Quelle: SpEA

Abbildung 8: Direkte und multiplikative Beschäftigungseffekte des Sports, EU-15, 2003



Quelle: SpEA

4.3.4 Zusammenfassung der Effekte des Sports auf die Europäische Wirtschaft

Tabelle 5: Wertschöpfungseffekte des Sports in den EU-25, 2003

	direkter WS-Effekt	multiplikativer WS-Effekt	totaler WS - Effekt	in % an Ges.Wirtschaft
Sport im engsten Sinn	41	4	45	0,46%
Sport im engeren Sinn	259	54	313	2,91%
Sport im weiteren Sinn	324	83	407	3,65%

Quelle: SpEA

Tabelle 6: Wertschöpfungseffekte des Sports in den EU-15, 2003

	direkter WS-Effekt	multiplikativer WS-Effekt	totaler WS - Effekt	in % an Ges.Wirtschaft
Sport im engsten Sinn	39	3	43	0,46%
Sport im engeren Sinn	247	52	299	2,91%
Sport im weiteren Sinn	310	79	389	3,65%

Quelle: SpEA

Tabelle 7: Kaufkrafteffekte des Sports in den EU-25, 2003

	direkter Kaufkrafteffekt	multiplikative Kaufkrafteffekte	Ges. Effekte
Sport im engsten Sinn	58	4	62
Sport im engeren Sinn	242	54	296
Sport im weiteren Sinn	307	84	391

Quelle: SpEA

Tabelle 8: Kaufkrafteffekte des Sports in den EU-15, 2003

	direkter Kaufkrafteffekt	multiplikative Kaufkrafteffekte	Ges. Effekte
Sport im engsten Sinn	55	4	59
Sport im engeren Sinn	231	52	283
Sport im weiteren Sinn	293	80	374

Quelle: SpEA

Tabelle 9: Beschäftigungseffekte des Sports in den EU-25, 2003

	direkter Beschäftigungseffekt	indirekter Beschäftigungseffekt	Ges.Besch. Effekt	in % an Ges.Wirtschaft
Sport im engsten Sinn	1.585.354	1.071.025	2.656.379	0,83%
Sport im engeren Sinn	8.184.393	3.783.821	11.968.213	4,30%
Sport im weiteren Sinn	10.263.486	4.759.174	15.022.660	5,40%

Quelle: SpEA

Tabelle 10: Beschäftigungseffekte des Sports in den EU-15, 2003

	direkter Beschäftigungseffekt	indirekter Beschäftigungseffekt	Ges.Besch. Effekt	in % an Ges.Wirtschaft
Sport im engsten Sinn	1.514.503	1.023.160	2.537.663	0,80%
Sport im engeren Sinn	7.818.625	3.614.718	11.433.343	4,11%
Sport im weiteren Sinn	9.804.802	4.546.482	14.351.284	5,15%

Quelle: SpEA

5 Executive Summary

Satellitensystem Sport Europa

- Satellitensysteme sind für bestimmte Fragestellungen gesellschaftlichen und ökonomischen Interesses entwickelte Aufschlüsselungen jener Daten, die in den Ausgangstabellen aufgrund der Fülle an Informationen nur schwer zu interpretieren sind. Diese spezialisierten, die Volkswirtschaftliche Gesamtrechnung ergänzende, Tabellen, die mit tiefer gegliederten Input-Output Tabellen einen bestimmten Bereich darstellen, umkreisen sozusagen thematisch die Basistabellen – man nennt diese daher Satellitensysteme.
- Das Sportsatellitenkonto erfasst die direkten - unmittelbar durch Sportaktivitäten bei den verschiedenen Wirtschaftszweigen - ausgelösten wirtschaftlichen Effekte und weist diese gemäß den Richtlinien der Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung aus.
- Von den direkten sind die indirekten wirtschaftlichen Beiträge abzugrenzen, die durch Sportaktivitäten induziert werden. Diese indirekten Effekte beeinflussen zum einen die gesamte Wertschöpfungskette, zum anderen die Bruttoinvestitionen (Veränderungen des Kapitalstocks) und die durch den Sport ausgelösten Einkommenseffekte (im Sportbereich erzielte Lohneinkommen, welche zu Konsumausgaben führen).
- Die Input-Output-Analyse erfasst die wechselseitig verknüpften Liefer- und Bezugsstrukturen der Sektoren einer Wirtschaft und quantifiziert den hiermit in kausalem Zusammenhang stehenden, multiplikativ verstärkten gesamtwirtschaftlichen Effekt.
- Das Satellitensystem Sport kann in weiterer Folge mit der Input-Output-Tabelle zu einer „Input-Output-Tabelle Sport“ zusammengeführt werden, welche die Verflechtungen des Sports im Kontext der Gesamtwirtschaft darstellt. Es können damit beispielsweise das sportbezogene Bruttoinlandsprodukt, einzelne Wertschöpfungskomponenten oder auch direkte und indirekte Beschäftigungseffekte berechnet werden.
- Ein Sportsatellitenkonto bildet die logische Voraussetzung, um – mit Hilfe mathematischer Modelle – weitere (sport-)politische Fragestellungen auf anspruchsvollem, wissenschaftlichem Niveau beantworten zu können.

Der Sport in Europa – Definition im ökonomischen Sinn

- Eine europaweite Definition des Begriffs „Sport“ existiert bis dato nicht, die bisherigen Ausführungen zum Sport sind somit oft in keiner Weise miteinander vergleichbar. Im Rahmen dieser Arbeit wird die Sportwirtschaft in 3 Bereiche eingeteilt, nämlich in den Sport im engsten Sinn, den Sport im engeren Sinn und den Sport im weiteren Sinn.

- Als Sport im engsten Sinne wird der wirtschaftsstatistisch erfasste Sport definiert, welcher den Betrieb von Sportanlagen und die Erbringung von sonstigen Dienstleistungen des Sports umfasst.
- Unter „Sport im engeren Sinn“ versteht man die direkt mit der Ausübung von Sport verbundenen Tätigkeiten, d.h. den Kernbereich des Sports. Dieser umfasst unter anderem die Sportartikelproduktion, den Sportartikelhandel, die Sportunterhaltung (Medien) und die Sportausbildung.
- In einer weiteren Definition des Sports werden nicht nur die unmittelbaren Sportaktivitäten, sondern auch die mit dem Sport verbundenen oder vom Sport beeinflussten Tätigkeiten (Tourismus, Gesundheit, Versicherungen, ...) erfasst.

Makroökonomische Effekte des Sports in Europa

Wertschöpfung

- Die Hochrechnung für Europa (EU-25) ergibt für den **Sport im engsten Sinn** einen direkten Wertschöpfungseffekt in Höhe von 41 Mrd. €. Dies entspricht einem Anteil von 0,46 % an der gesamteuropäischen Wertschöpfung. Betrachtet man nur die Staaten der EU-15, so ergibt sich ebenfalls ein Anteil von 0,46 %, was einem Effekt von 39 Mrd. € entspricht. Berücksichtigt man über diesen direkten Wertschöpfungseffekt hinaus auch die Wertschöpfungseffekte, so ergibt dies einen totalen Wertschöpfungseffekt in Höhe von 45 Mrd. € oder 0,51 % (für die Staaten der EU-25) bzw. 43 Mrd. € oder 0,51 % (für die EU-15).
- Für den direkten, durch die **Sportwirtschaft im engeren Sinn** (Kernbereich des Sports) in Europa ausgelösten Wertschöpfungseffekt, ergibt sich ein Betrag von 259 Mrd. € oder ein Anteil von 2,91 % der gesamteuropäischen Wertschöpfung (EU-25). Eine Betrachtung der EU-15 ergibt einen direkten Wertschöpfungseffekt in Höhe von 247 Mrd. €. Der totale Wertschöpfungseffekt beträgt für die EU-25 313 Mrd. €. Die Sportwirtschaft im engeren Sinn ist damit für einen nicht unbeachtlichen Anteil von 3,52 % der gesamten europäischen Wertschöpfung verantwortlich. Auf der Ebene der Staaten der EU-15 ergibt sich für diese Definition des Sports ein totaler Wertschöpfungseffekte von 299 Mrd. €.
- Für den **Sport im weiteren Sinn** ergibt sich für die Staaten der EU-25 ein direkter Wertschöpfungseffekt von 324 Mrd. € oder ein Anteil an der Gesamtwertschöpfung von 3,65 %. Für die EU-15 werden sportrelevante direkte Wertschöpfungseffekte in Höhe von 310 Mrd. € wirksam. An totalen Wertschöpfungseffekten erzielt die europäische Sportwirtschaft in ihrer weitesten Definition jährlich 307 Mrd. € bzw. 389 Mrd. € (EU-15). Dieser Gesamteffekt entspricht einem Wertschöpfungsbeitrag in Höhe von 4,58 %.

Kaufkraft

- Die Berechnungen zeigen, dass vom **Sport im engsten Sinne** in den Staaten der EU-25 direkte Kaufkrafteffekte in der Höhe von 58 Mrd. € (55 Mrd. €, EU-15) ausgelöst werden. Inklusive der multiplikativen Kaufkrafteffekte, welche in Europa wirksam werden, ergibt dies einen totalen jährlichen Kaufkrafteffekt in Höhe von 62 Mrd. € (59 Mrd. € für EU-15).
- Definiert man **Sport im engeren Sinn**, so können für Europa jährlich direkte Kaufkrafteffekte in Höhe von 242 Mrd. € (231 Mrd. € für EU-15) berechnet werden. Der Gesamtkaufkrafteffekt entspricht 296 Mrd. € p.a. in den Staaten der EU-25 bzw. 283 Mrd. € für die EU-15.
- Beachtliche direkte Kaufkrafteffekte gehen vom **Sport** aus, definiert man diesen in einem **weiteren Sinne**: jährlich 307 Mrd. € an direkten Effekten werden in den Staaten der EU-25 wirksam (293, EU-15). Die totalen Kaufkrafteffekte, die durch die Sportwirtschaft in Europa generiert werden, entsprechen 391 Mrd. € (EU-25) bzw. 374 Mrd. € (EU-15).

Beschäftigung

- Im Rahmen des **Sports im engsten Sinn** finden in Europa 1.585.354 Personen (EU-25) direkt eine Beschäftigung, dies entspricht einem Anteil von 0,83 % an der europäischen Gesamtbeschäftigung. Für die Staaten der EU-15 ergeben die Berechnungen einen Effekt von 1.514.503 sportrelevanten Arbeitsplätzen bzw. einem Anteil von 0,8 % an der Gesamtbeschäftigung. Die Gesamtanzahl der durch den Sport im engsten Sinn generierten Arbeitsplätze, der so genannte totale Beschäftigungseffekt in Europa, beträgt demnach 2.656.379 (EU-25) bzw. 2.537.663 Arbeitsplätzen (EU-15). Dies entspricht einem Anteil von 1,4 % (EU-25) oder 1,33 % (EU-15) an der gesamten Erwerbsbevölkerung.
- Für den **Sport im engeren Sinne** ergeben die Berechnungen einen direkten Beschäftigungseffekt in den Staaten der EU-25 von 8.184.392 Arbeitsplätzen (oder ein Anteil von 4,3 %). Für die Staaten der EU-15 können Effekte von 7.818.624 Arbeitsplätzen (bzw. einem Anteil von 4,11 %) ausgewiesen werden. Die Berücksichtigung der multiplikativen Effekte auf den Arbeitsmarkt erhöhen die vom Sport in Europa induzierten Arbeitsplätze auf 11.968.213 (bzw. 11.433.343 für die EU-15). Dieser Effekt entspricht einem Anteil am gesamteuropäischen Arbeitsmarkt von 6,29 % (oder 6,01 %).
- Definiert man den **Sport in einem weiteren Sinne** und berücksichtigt man zunächst nur die direkten Beschäftigungseffekte, so zeigt sich ein Effekt von 10.263.486 (9.804.801) zusätzlich induzierten Arbeitsplätzen in Europa, was einem Anteil von 5,4 bzw. 5,15 % an der europäischen Gesamtbeschäftigung entspricht. Der totale Beschäftigungseffekt entspricht 15.022.660 (bzw. 14.351.283 für die EU-15) Arbeitsplätzen. Diese entspricht einem Anteil von 7,9 % bzw. 7,54 %.

6 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Begriffsdefinitionen des Sports.....	6
Abbildung 2: Wertschöpfungsnetzwerk Sport.....	8
Abbildung 3: Direkte und indirekte Wertschöpfungseffekte des Sports, EU-25, 2003.....	14
Abbildung 4: Direkte und indirekte Wertschöpfungseffekte des Sports, EU-15, 2003.....	14
Abbildung 5: Direkte und indirekte Kaufkrafteffekte des Sports, EU-25, 2003	15
Abbildung 6: Direkte und indirekte Kaufkrafteffekte des Sports, EU-15, 2003	16
Abbildung 7: Direkte und multiplikative Beschäftigungseffekte des Sports, EU-25, 2003	17
Abbildung 8: Direkte und multiplikative Beschäftigungseffekte des Sports, EU-15, 2003	18

7 Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Berechnungsschema für nachfragewirksames Nettoeinkommen	4
Tabelle 2: Berücksichtigte sportrelevanten Kategorien der I-O-Tabelle	9
Tabelle 3: BIP der betrachteten Länder, in Mio. € und anteilig an EU-25, 2003	10
Tabelle 4: Datenquellen und Adressangaben	12
Tabelle 5: Wertschöpfungseffekte des Sports in den EU-25, 2003	18
Tabelle 6: Wertschöpfungseffekte des Sports in den EU-15, 2003	18
Tabelle 7: Kaufkrafteffekte des Sports in den EU-25, 2003	19
Tabelle 8: Kaufkrafteffekte des Sports in den EU-15, 2003	19
Tabelle 9: Beschäftigungseffekte des Sports in den EU-25, 2003	19
Tabelle 10: Beschäftigungseffekte des Sports in den EU-15, 2003	19

8 Literaturverzeichnis

Ahlert G. (1998) Sports and the Economy. Beitrag zur „Sixth INFORUM World Conference“, Es Escorial/Spanien

Ahlert G./Schnieder C. (1997) Integrating Sports in the German Input-Output-Table. Beitrag zur „Fifth INFORUM World Conference“, Bertinoro/Italien

BKA, (2002) 18. Sportbericht 2001-2002, Bundeskanzleramt Sektion Sport, Wien

Braibant M. (1994) Satellite Accounts, Institut National de la Statistique et des Etudes Economiques, Direction de la Coordination Statistique et des Relations Internationales, Serie „Documents de travail“ No. D 9402, ferrier

Büch M.P. (1996) Sport und Ökonomie. Märkte um den Sport und ihre wirtschaftliche Bedeutung in Deutschland, in: Aus Politik und Zeitgeschichte, Bd. 29, S. 23-31

Couder J./Kesenne S. (1990) The Economic Impact of Sport, in: Sport Science Review, Jhg. 13, S. 60 – 63

Dachs B., Macek S., Preissl M., Steindl G., Zwickl G. (2001) Die wirtschaftliche Bedeutung des Sports in Österreich, IWI-Studie, März 2001, Wien

Europäische Kommission, Eurostat et al (2001) Tourism Satellite Account: recommended methodological framework

Fleissner P. et al. (1993) Input-Output-Analyse. Eine Einführung in Theorie und Anwendung. Springer Verlag

Franz A./Laimer P./Smeral E. (2001) A tourism satellite account for Austria

Gabriel Diaz Rivera (1999) Mexiko's experience of setting up its tourism satellite account; In: Tourism Economics: the business and finance of tourism and recreation, Bd. 5 No. 4, S. 345-351

Haslinger, F. (1988) „Satellitensysteme: Eine Erweiterung des Anwendungsbereiches Volkswirtschaftlicher Gesamtrechnung“, in: Statistisches Bundesamt, Wiesbaden (Hrsg.): Utz-Peter Reich, Carsten Stahmer u.a.: „Satellitensysteme zu den Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnungen“, 1988, Kohlhammer, Stuttgart, Mainz

Formatiert: Schriftart: Nicht Fett

Formatiert: Schriftart: Fett

Heinemann K. (1995) Einführung in die Ökonomie des Sports, Schorndorf

Holub H.W./Schnabl H. (1982) Input-Output-Rechnung: Input-Output-Tabellen, Oldenbourg Verlag

Kurz H.D./Dietzenbacher E./Lager C. (1998) Input-Output Analysis, Volume I – III, Edward Elgar

Laimer P. / Smeral E. (2004) Ein Tourismus-Satellitenkonto für Wien

Leontief W. (1966) Input-Output-Economics, Oxford University Press

Meyer B./Ahlert G. (2000) Die ökonomischen Perspektiven des Sports. Eine empirische Analyse für die Bundesrepublik Deutschland, Band 100 der Schriftenreihe des Bundesinstituts für Sportwissenschaft, Karl Hofmann Verlag, Schorndorf

Miller R.E./Blair P.D. (1985) Input-Output-Analysis: Foundations and Extensions, Prentice-Hall

OECD (1999) Draft OECD Guidelines for a Tourism Satellite Account, Paris

Parikh A. (1979) Forecasts of Input-Output Matrices using the R.A.S. Method, in: The Review of Economics and Statistics, V. LXI, S. 477 – 481

Pattan Bruno (1993) Satellite systems: principles and technologies

Recla B. (1997) Sport und Ökonomie. Zusammenhänge von Wirtschaft und Sport mit besonderer Berücksichtigung der Europäischen Union, Graz

Reich U.P./ Stahmer R. (1988) Satellitensysteme zu den Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnungen, Wiesbaden

Ringwald K. (1987) Estimating Input-Output Multipliers from Incomplete I-O Tables, in: Journal of Economics, V. 47 Nr. 4, S. 391 - 406

Rütter H. / Berwert A. (1999) A regional approach for tourism satellite accounts and links to the national account; In: Tourism Economics: the business and finance of tourism and recreation, Bd. 5 No. 4, S. 353 – 381

Schäfer D. / Stahmer C. (1990) Conceptual Considerations on Satellite Systems; In: The review of income and wealth 36 (2) S. 167 – 176

Schnabl H. (1991) Input-Output Techniken: neue Verfahren der Erstellung und Analyse, S. 45 – 56

Skolka J.V. (1974) Anwendung der Input-Output-Analyse. Berechnungen am Beispiel der österreichischen Wirtschaftsstruktur, Gustav Fischer Verlag

Stahmer, C. (1991) „Umweltsatellitensystem und Input-Output-Rechnung“, in: Schnabl, Hermann (Hrsg): „Input-Output-Techniken: Neuere Verfahren der Erstellung und Analyse“, 1991, Kohlhammer, Stuttgart, Berlin, Köln

Stahmer C. (1995) Satellitensystem für Aktivitäten der privaten Haushalte, in: Seel B. / Stahmer C. Haushaltsproduktion und Umweltbelastung. Ansätze einer Ökobilanzierung für den privaten Haushalt, Frankfurt/Main, Campus Verlag, S. 60 – 111

Statistik Austria (1996) Leistungs- und Strukturhebung 1995, Wien

Statistik Austria (2002) Leistungs- und Strukturhebung 2000, Wien

Statistik Austria (2003) Leistungs- und Strukturhebung 2003, Wien

Statistik Austria (2003) Input-Output-Tabelle 2000, Wien

Statistik Austria (2002) Mikrozensus: Jahresergebnisse 2001

Statistik Austria (2003) Statistisches Jahrbuch 2003, Wien

Statistik Austria (2004) Statistisches Jahrbuch 2004, Wien

Steiner M./Thöni E. (1995) Sport und Ökonomie. Eine Untersuchung am Beispiel der Bewerbung „Olympische Winterspiele Graz 2002“, Leykam Verlag, Graz

Trosien G. (1991) Die Sportbranche und ihre Geldströme, Reihe Sport-Ökonomie, Band 4, Verlag am Steinberg Gerd may, Witten

UN, Eurostat, OECD, WTO (2000) Tourism Satellite Accounts (TSA): Methodological References, Luxemburg

Utz-Peter Reich (1988) Satellitensysteme zu den Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnungen

Weber W./Schnieder C./Kortlüke N./Horak B (1995) Die wirtschaftliche Bedeutung des Sports, Schorndorf

WTO (1999) Tourism Satellite Account (TSA) The conceptual framework

WTO (1999) WTO and OECD Proposals on Tourism Satellite Account: Compared Analysis, Document Prepared for OECD-Eurostat, WTO, Madrid

WTO (2000) General guidelines for developing the tourism satellite account

Statistikquellen:

EUROSTAT	http://europa.eu.int/comm/eurostat
Statistisches Bundesamt Deutschland	http://www.destatis.de/
Verband der Deutschen Sportartikel-Industrie	http://www.vds-sportfachhandel.de
German National Tourist Board	http://www.german-tourism.de
Statistik Finnland	http://www.stat.fi/index_en.html
Ministry of Labor, Finland	http://www.mol.fi/english/
Taloussanomats newspaper	http://www.taloussanomats.fi/etusivu.asp
Finnish Tourist Board	http://www.visitfinland.com/
NI for Statistics and Economic Studies	www.insee.fr/en/home/home_page.asp
National Statistics online	http://www.statistics.gov.uk/
SportEngland.org	http://www.sportengland.org/
Statistical Office of the Republik of Slovenia	http://www.stat.si/eng/drz_stat_svet.asp