

A SPORTGAZDASÁG INNOVATÍV ÚTJA – SPORT STARTUPOK

THE INNOVATIVE WAY OF THE SPORTS ECONOMY—SPORTS STARTUPS

Faragó Beatrix¹, Kézai Petra Kinga²

¹PhD, egyetemi docens, Soproni Egyetem Lámfalussy Sándor Közgazdaságtudományi Kar Kutatóközpont, Sopron
farago.beatrix@uni-sopron.hu

²tudományos segédmunkatárs, Közgazdaság- és Regionális Tudományi Kutatóközpont Regionális Kutatások Intézete
Nyugat-magyarországi Tudományos Osztály, Győr
egyetemi tanársegéd, Széchenyi István Egyetem Kautz Gyula Gazdaságtudományi Kar
Vezetéstudományi és Marketing Tanszék, Győr
kezai.petra.kinga@sze.hu

ÖSSZEFOGLALÁS

A sport globalizáltsága magával hozta a sport új gazdasági irányainak megjelenését. A sport már nemcsak a sportolókról szól, hanem inkább a sport környezetéről, az üzleti lehetőségeiről, amelyben a sport eszközrendszere kerül felhasználásra. A sport, amelynek funkciója sokrétű, illeszkedik a városi fejlesztési pontokhoz. Tanulmányunkban bemutatjuk a startupok és a sport kapcsolatát, kialakulásának háttérét és fejlődési irányait. Ismertetésre kerülnek azok a jó gyakorlatok is, amelyek mozgatórugói ezen fejlesztési mechanizmusnak. A sport gazdasági vonala fejlődési pályát jelent akár egy területi gazdaságfejlesztésben, akár a sport iparág fejlesztésében, amely műszaki, egészségügyi, társadalmi irányokat is érvényesíthet.

ABSTRACT

The globalisation of sports has brought with it the emergence of new economic directions. It is no longer just about the athletes but rather about the environment and the business opportunities in which the tools of sport are used. The multiple functions of sports fit in with urban development points. A recent study examines the relationship between startups and sports, the background to its emergence, and the directions in which it is developing. It will also describe the good practices that are driving this development mechanism. The economic dimension of sports is a development pathway, either in the economic development of a territory or in the development of the sports industry, which can take technical, health and social directions.

Kulcsszavak: startup, sport, sport startup, sportgazdaság, innováció

Keywords: startup, sport, sport startup, sporteconomy, innovation

BEVEZETÉS

A *startup*ok egy új vállalkozási irányt jelentenek a megváltozott gazdasági környezetben. A globális környezet megköveteli a gyors változást, a digitális környezetet, amelyben a *startup*ok megfelelő dinamikus változást idéznek elő. A *startup* elvárt jellemzője a fiatal vállalkozás, innováció, technológiai fejlesztés, magas kockázat (Csákné et al., 2020; Karsai, 2022). A szakirodalom számos jellemzőt sorol fel, de kevésbé ad konkrét meghatározást rá. Ami közös pontnak mondható ezekben a definíciókban, hogy a *startup*okban fellelhetők a gazdasági növekedés és a technológiai újítások. A *startup*ok a gazdaság több szegmensében vesznek részt, kihasználva üzleti potenciáljukat (Skala, 2019). A sportipar is az egyik kiemelt terület, amelyben egyre erőteljesebben jelenik meg. A sport gazdasági kitörésével maga a sportoló háttérbe szorult, megjelentek a szurkolói piacok, a szabadidő-sportolók piaci, amelyek dinamikusan növekednek.

Tanulmányunk a sportipar és a *startup*ok bemutatását tűzte ki célul, és a sport funkcióját új gazdasági irányból ismerteti. A tanulmány módszertana szekunder kutatásból táplálkozik, amely a nemzetközi és a magyarországi szakirodalom összevetését is előtárja. A gazdasági versenyben az innovatív irányok növekedési faktorként jelennek meg, amelyben a sportágazat kiemelkedő alapot nyújt, hiszen több kihasználatlan területe lapul meg az iparági környezetben. A tanulmány szakirodalmi feltáró részében a sport, sportvállalkozások és a sport *startup*ok kapcsolata mellett a nemzetközi és a magyarországi sport *startup* vállalkozások jellemzőit mutatjuk be.

A GLOBÁLIS SPORTPIAC

A sport globalitásával a sportipar mint sportgazdasági tényező egyre nagyobb teret hódít meg magának (Jakó, 2012). Az amatőr sport mellett a professzionális sport egyre határozottabban uralkodó növekedésével a média megjelenésével a sport ma már nagyobb részben üzleti irányultságú. A sportipar és az innováció szorosan összefügg, hiszen az innovatív technológiák átalakítják a sportot, a versenyszabályokat, gyorsabb döntéseket, látványosabb sporteseményeket tesznek lehetővé. Több sportág versenyrendszere megváltozott az új műszaki lehetőségek következtében, és újabb sportágak is létrejöttek, mint az e-sport.

A Deloitte (2017) riportjában a globális sportpiacot 700 milliárd USD-ra értékelték, illetve a megállapították, hogy 2014–2016 között a sporttechnológiába 5 milliárd dollárt fektettek be. Az iparágban az Egyesült Államok tölt be vezető szerepet, és határozza meg a trendeket. Összességében hét új ipari trendet különböztettek meg (Deloitte, 2017) (1. táblázat).

1. táblázat. Új ipari trendek a sportpiacon

1.	Adatelemzés	Versenyelőny biztosítására, a teljesítmény javítására, a piaci szegmentálás érdekében, a rajongói tevékenységek támogatására.
2.	Média	Közösségi hálózatok kialakítása, tartalomgyártás, mobilalkalmazás, új üzleti modelleket hoznak létre, bevételi források.
3.	Eszköz (hordozható és teljesítménynövelő)	Felhasználói tevékenység, technológiai újdonságok, amelyek alkalmasak a nyomon követésre, rögzítésre, adatokat és mutatókat szolgáltatnak a teljesítményértékeléshez, javításhoz.
4.	Stadion	Már nemcsak játéktérként szolgálnak, hanem mobil- és analitikai technológiák segítségével további élményeket biztosítanak a nézők számára.
5.	Rajongó	Árucikkek nagykereskedelmi tevékenysége, sportrendezvény-szervezetek, szponzorok, műsorszolgáltatókat alkalmaznak a profitmaximalizálás érdekében.
6.	Szponzorált eszköz	Közösségépítés, digitális platformok használata.
7.	e-Sport	Folyamatos növekedés jellemzi, új kereskedelmi lehetőségek iránya, fiatal közösség a célcsoportja.

(Saját szerkesztés Deloitte, 2017 alapján)

A sportpiac egy olyan jövedelmező iparág, amely a folyamatosan változó környezethez alkalmazkodva a piaci igényeket elégíti ki. A sportipar a GDP 1%-át teszi ki, kb. 700 milliárd USD bevételt generálva a sportszerekkel, a sportruházattal, a közvetítési jogok piacával és a *merchandising* termékekkel. A legnagyobb sportbevétel a labdarúgásból származik, ezt egyik sportág sem tudta még túlszárnyalni. Az iparágon belül nagy területnek számít a sportesemények piaca, amelyben a jegyértékesítés, a médiajogok, a szponzoráció jelenti a bevételek döntő részét

A globális sportipar érdekeltjei alapvetően öt fő kategóriába sorolhatók, amelyek kölcsönhatásban állnak egymással: célpiacként a rajongói csoportok, szolgáltatóként a sportoló, a csapat és a liga, illetve a szponzorok, valamint a piacirányító média, amely a közösségépítésen túl az eladhatóság, az ismertség befolyásolásában hatalmas szerepet tölt be (Deloitte, 2017).

A SPORT STARTUPOK ÉRTELMEZÉSE, JELENTŐSÉGE

A startup fogalmi kereteit vizsgálva több meghatározást találhatunk, szintetizálva az értelmezéseket, a startup olyan új, innovatív technológiákat fejlesztő, nemzetközi piacot megcélzó vállalkozás (Bögel, 2018), amely a különböző iparágak

összevonásával új piaci területeket hoz létre, felpezsdíti a piacot, és szélesebb körű fogyasztói piac válik elérhetővé (Skala, 2019; Karsai, 2022). Ezt felismerve, a műszaki és a technológiai iparágak a sportban is megjelentek, és innoválták a sportipart (Ratten, 2020). Az új fogyasztói rétegre már nemcsak a sportolás szeretete jellemző, hanem a sporttermékeket, sportszolgáltatásokat mint mindennapi tevékenységet, a szórakoztatás részeként is kezelik. A sport globalitása elérhetővé tette ezen szolgáltatásokat a világ minden táján, így a startupok orientációja egyre erőteljesebben jelenik meg a sportpiac irányában (Witt, 2004). A társadalmi igények jelentős része a sport, szabadidő, szórakoztatóipar területén egyre intenzívebben veszi fel a versenyt a többi iparággal. A sport (szervezeti formára és a tevékenységre egyaránt jellemző) rugalmas és innovációra nyitott terület. Vonzza a vállalkozásokat, ezzel együtt a humán tőke szakmai színvonala is biztosított. A sportiparban számos innovációt hajtanak végre a piac növelése érdekében és az eredmények fokozására. A sport startupok ezen innovatív tevékenységek gyakorlatba ültetését jelentik (Dietrick–Cool, 1989; Kim et al., 2019). A sport startupok számos kockázati tényezőt is magukba rejtenek, ilyenek a finanszírozás, illetve a kevésbé ismert piaci területek. Viszont jellemző a sport startupokra a *bricolage*, az újrafelhasználás és rekombináció, vagyis azt használják az üzleti modelljükben, ami kéznél van (Baker–Nelson, 2005). Ezzel a módszerrel életképessé teszik a szervezetet. A meglévő erőforrásokat használják fel az adott, ismert piaci területen, így csökkentik a kockázatokat, improvizációval segítik elő, hogy új termékek szülessenek (Ratten, 2020).

A sportot a saját eszközrendszerén keresztül a versenyképesség növelésére használják a területfejlesztésben (Faragó, 2020). A városok gazdasági-társadalmi fejlesztése a sport által az egészségügy, a szabadidősport, a turizmus területén egyaránt növelhető. A sporttechnológiák megjelenésével a területi versenyképesség és a sport által generált innovatív technológiák egymással párosíthatóak, fejlesztési generátorként működnek a munkahelyteremtésben, a helyi gazdaság fejlesztésében, a tehetségek városba vonzásában. Így a város összekapcsolódik a sporttal, és terepet ad a sport startupok kibontakozásának, amelyek a városfejlesztés eszközeiként jelennek meg.

NEMZETKÖZI SPORT STARTUPOK

A sport iparágára nagy dinamizmus jellemző (Molan et al., 2019), akár a verseny-sportban megjelenő teljesítményt nézzük, akár a sportipari innováció területén, amelyben a szabadidősport erőteljesen tör előre. A sport startupok fejlődésének alapjai ezen tényezőkre épülnek. A 2. táblázat a legnépszerűbb, legsikeresebb nemzetközi sport startupokat mutatja be tevékenységi körönként az Európai Unió startup listája alapján.

2. táblázat. Nemzetközi sport startupok rangsora, 2021

	A sport startup megnevezése	Tevékenysége
1.	Sorare	Egy globális <i>fantasy</i> futballmeccsen keresztül, ahol bármely futballrajongó menedzserré válhat, átalakítja az online futballrajongást.
2.	PlayerData	Megreformálja a sportolók edzés módszereit, hogy az amatőrtől a profiig mindenki számára hozzáférést biztosítson a legújabb hordható technológiához.
3.	Quell	Olyan virtuális fitnessvilágot fejleszt ki, amely intenzív edzésélményt kínál játék közben.
4.	MyLADS	Vonzó kiterjesztettség-tartalmat fejleszt, amelyet a rajongók a gyűjthető tárgyakon, a LADS-en keresztül érhetnek el. A LADS a futballfelszerelések kiváló minőségű másolatai, amelyek lehetővé teszik a rajongók számára, hogy megtapasztalják az AR- (augmented reality, kiterjesztett valóság) tartalmakat, például fényképeket és videókat a játékosokkal, 360°-os stadiontúrákat és infógrafikákat a játékosok teljesítményéről.
5.	Horizm	Egy új, valós idejű megoldás a digitális készletgazdálkodáshoz, amely a mesterséges intelligenciát használja fel a sport és a szórakoztatás jobb nyomon követésében, értékelésében és bevétel szerzésében.
6.	ReSpo.Vision	Számítógépes látásmódot használ a sportesemények részletes 3D nyomkövetési adatainak rögzítésére és gyakorlati betekintéssé alakítására.
7.	Playermaker	Fejlett technológiát alkalmaz a láb-labda interakciós teljesítmény pontos mérésére.
8.	PandaScore	Statisztikákat biztosít a világ legjobb e-sport versenyeiről.
9.	Immersiv.io	Újra feltalálja a sportrajongói élményt.
10.	ScorePlay	Egy mesterséges intelligencián alapuló médiaeszköz-kezelő platform, amelyet futballklubok számára építettek.

(Saját szerkesztés az URL1 alapján)

A leginnovatívabb és legeredményesebb startupok listájában látható, hogy a digitalizáció az első terület, amely a sportiparágban előretört. Megjelennek a teljesítménynövelést elősegítő alkalmazások és a szórakoztatás területén is élményeket kínáló alkalmazások.

SPORT STARTUPOK ÉS TÁMOGATÓ RENDSZERŰK MAGYARORSZÁGON

A magyar startupok között vezető helyen a mesterséges intelligencia és a biotechnológiai iparágak állnak, itt halmozták fel a legjelentősebb tudástőkét, és nyerték meg a nemzetközi, élvonalbeli befektetőket. Azonban nem elhanyagolható a hazai kormányzati törekvés, amely szerint a magyarországi sport startupokat a kormányzati stratégia vállalkozásösztönző programokkal támogatja.

Ilyen programok:

- Sportech Startup Program 2021 a Startup Campus szervezésében. A program öthetes vállalkozásfejlesztési képzést, üzleti és sportszakmai mentorációt, valamint tesztelési lehetőségeket biztosít, illetve a legjobb projektek további öthetes befektetési felkészítést és akár 20 millió forintos kockázati tőkebefektetést is szerezhetnek. A támogatott területek: teljesítménynövelés, sportegészségügy, megelőzés és rehabilitáció, sporteszköz-technológia, sportlétesítmények fejlesztése, egyesületek gazdaságos működtetése, stádionszolgáltatások bővítése, tömegsport, egészséges életmód, szurkolói élménytechnológiák, sportmenedzsment eszközök fejlesztése (URL2).
- SportTech Hungary Program a magyar sporttechnológiai innovációk nemzetközi piaci felkészítésére, a külföldön is versenyképes cégek exportjának ösztönzésére jött létre. Támogatja a hazai technológiai fejlesztések, innovációk, a magyar sportközösség, a sikeres sportolók, illetve a magyar külképviseleti hálózatok együttműködését. A program célja a sporthoz és sportegészségügyhöz kapcsolódó legfrissebb technológiai vívmányok felkutatása, rendszerszintű támogatása és a globális kapcsolati háló kiaknázása (URL2).

A 3. táblázat a legeredményesebb magyar sport startupok toplistáját mutatja be, amelyek különböző megközelítésekkel próbálják megújítani a sportipart. Mind kivételes, a maga területén követendő példa.

3. táblázat. A magyar sport startupok, 2022

	Startup megnevezése	Tevékenysége
1	Bitrise	Mobilappfejlesztők munkáját automatizáló szolgáltatást fejleszt.
2	Omnicoach	A legpraktikusabb AI-coach e-sporthoz.
3	Kajakfirst Ltd.	Beltéri evezőgépek innovatív gyártója (kenu, kajak, sárkányhajó, stand-up-paddle).
4	KWINDOO	Rendszerplatform vitorlás-, regattaadminisztrátorok, szervezők és versenyzők számára.

3. táblázat folytatása

	Startup megnevezése	Tevékenysége
5	Flying Birds Entertainment Ltd.	E-sport startup.
6	Footy Cards	Futballkártya kereskedési játék mobilra.
7	Paddlemate	Érzékelőket és kapcsolódó előfizetéses értékelő szoftvert fejleszt az evezősportolók számára.
8	Tep	Sportközvetítő alkalmazás és egy Tamagotchi kombinációja, amelyet valós fizikai tevékenységekkel kell életben tartani.
9	Tactic	Olyan digitális üzlet, amely sporttermékeket kínál atlétika, kerékpározás, fitnessfelszerelések, ruházat és uszodatechnika számára.
10	Ride Bike	Kerékpárokat és kapcsolódó tartozékokat kínáló kiskereskedelmi vállalat.
11	Alinda	Elektronikus áruház, amely elektronikai cikkeket, otthoni és kerti dekorációkat, utazási termékeket, ágykereteket, sport- és gyerekkelékeket szállít.
12	Start Sport	Sportfelszereléseket és edzőtermi felszereléseket gyárt.
13	Motibro	Szoftvermegoldásokat, óraszervezést, ügyfélkommunikációt és online klubkezelést biztosít sportkluboknak és stúdióknak.
14	CamOn	Automatizált videókészítés sporthoz. Filmezi az amatőröket, hogy profinak tűnjenek.
15	Lancast	Online áruház, amely sportcipők, táskák, sportruházat és sportfelszerelések széles választékát kínálja.
16	Tennis Signal	A tenisz sportágát forradalmasítja az analitika és a mesterséges intelligencia segítségével.
17	Is Sport Bt.	Sportkiskereskedők hálózata, amely márkás sportfelszereléseket kínál.
18	Fitness-Vital Trade	Olyan sportágakra specializálódott, amelyekhez tornatermi termékeket és sportfelszereléseket forgalmaz.
19	MITI TEX	Sportruházati cikkeket gyárt láncfonatból kötött anyagokból.
20	Jako Living Sports	Online sportruházati platform.
21	Bringavilág	Online platform kerékpár, fitnessgépek és kiegészítők forgalmazására.
22	Sportsarok	Sportfelszerelések forgalmazása.
23	Marathon Taneszköz Sport	Sportfelszerelések gyártása és forgalmazása.

3. táblázat folytatása

	Startup megnevezése	Tevékenysége
24	Bicajozz	Online platform kerékpár és kiegészítők forgalmazására.
25	Sportnagyker	Sport webáruház.
26	Gobe Sport	Speciális sportfelszerelések forgalmazása iskolák, óvodák, fitneszközpontok számára.
27	BattleTac	Sportalkalmazásokat fejleszt iPhone-ra.
28	Stilianos Babauszoda	Vízi készségfejlesztő, képzési és úszástanulási szolgáltatásokat kínál <i>franchise</i> rendszerben.
29	Lv International	Felszereléseket kínál profi sportolóknak.

(Saját szerkesztés az URL3–5 alapján)

A magyar sport startupok jelentős része az ipari termelésben vesz részt: sportgépek gyártói, új sporttermékek műszaki fejlesztői, sportmérnöki termékek kivitelezői. Ugyanakkor a digitális technológiai vállalkozások is jelen vannak, amelyek a startupokra kimondottan jellemzőek.

ÖSSZEZÉS

A gazdaság innovatív irányai a sportipart is meghódították. A sport a maga társadalmi, gazdasági funkcióival megjelent a startupok világában is. Habár a technológia megjelenése önmagában nem jelent komoly kitörést a gazdasági innovációban, ha nem ültetik át a gyakorlatba. A sport ehhez nagy merítési lehetőséget kínál számos területen, mind a versenysportban (teljesítménynövelés), mind pedig a szabadidősportban (egészségfejlesztés, termékek, szolgáltatások piaca) a szélesebb fogyasztói szegmens elérése érdekében. A sportturizmus, a sportipari termékek piacán és a szórakoztatóipar részeként egyaránt lehetőségeket kínál az innovatív ötletek megvalósítására. A tanulmány szekunder források felhasználásával vizsgálta a sport startupok megjelenését, sikerességét, területeit, felmérve a jelenlegi piac helyzetét, fejlődési irányait. A startup vállalkozások dinamikus fejlődése minden ipari területen megjelenik, ezért a sport mint globalizációs ágazat nagy szerepet kapott. A sportgazdaság számára szintén ösztönző sport startupok kibontakozási irányvonala egyre inkább a szórakoztatóipar felé jelenik meg, amely a sport funkcióinak társadalmi értékeire hatnak. A tanulmány nemzetközi és magyarországi színtereket vizsgált, amelyek kissé eltértek a finanszírozásban és a tevékenységi körökben.

IRODALOM

- Baker, T. – Nelson, R. (2005): Creating Something from Nothing: Resource Construction through Entrepreneurial Bricolage. *Administrative Science Quarterly*, 50, 3, 329–366. DOI: 10.2189/asqu.2005.50.3.329
- Bayer J. (2016): A hatalom változásai a globális információs korszakban. *Magyar Tudomány*, 177, 6, 748–761. <http://www.matud.iif.hu/2016/06/05.htm>
- Bögel Gy. (2018): Digitális transzformáció a mezőgazdaságban. *Magyar Tudomány*, 179, 5, 693–701. DOI: 10.1556/2065.179.2018.5.12, https://mersz.hu/hivatkozas/matud_f6155/#matud_f6155
- Csákné Filep J. – Radácsi L. – Timár G. (2020): A magyar startup-vállalkozások túlélését és növekedését befolyásoló tényezők szakértői interjúk tapasztalatai. *Vezetéstudomány*, 51, 1. DOI: 10.14267/VEZTUD.2020.01.02, <http://unipub.lib.uni-corvinus.hu/4488/>
- Deloitte Report (2017): *Sports Tech Innovation in the Start-up Nation*. https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/il/Documents/finance/sport_tech_report_short.pdf
- Dietrick, I.– Cool, K. (1989): Asset Stock Accumulation and Sustainability of Competitive Advantage. *Management Science*, 35, 12, 1504–1514. [https://josephmahoney.web.illinois.edu/BA545_Fall%202022/Dierickx%20and%20Cool%20\(1989\).pdf](https://josephmahoney.web.illinois.edu/BA545_Fall%202022/Dierickx%20and%20Cool%20(1989).pdf)
- Faragó B. (2020): A sport a regionális gazdasági versenyképességben, a sportolói humán tőke területi vetülete. *Közép-Európai Közlemények*, 13, 3, 237–261. <https://ojs.bibl.u-szeged.hu/index.php/vikekkek/article/view/33278/33241>
- Jakó P. (2012): Sport, egészség, társadalom. *Magyar Tudomány*, 173, 9, 1081–1089. <http://www.matud.iif.hu/2012/09/07.htm>
- Karsai J. (2022): A kelet-közép-európai startupok romló kilátásai a nemzetközi kockázatiökepiacra. *Közgazdasági Szemle*, 69, 9, 1009–1030. DOI: 10.18414/KSZ.2022.9.1009, <http://www.kszemle.hu/tartalom/cikk.php?id=2070>
- Kim, T. – Chiu, W. – Chow, M. (2019): Sport Technology Consumers: Segmenting Users of Sports Wearable Devices Based on Technology Readiness. *Sport, Business and Management: An International Journal*, 9, 2, 134–145. DOI: 10.1108/SBM-02-2018-0011, <https://tinyurl.com/2fk-s6tdc>
- Molan, C. – Kelly, S. – Arnold, R. et al. (2019): Performance Management: A Systematic Review of Processes in Elite Sport and Other Performance Domains. *Journal of Applied Sport Psychology*, 31, 1, 87–104. DOI: 10.1080/10413200.2018.1440659, <https://tinyurl.com/2p8ekc2m>
- Ratten, V. (2020): *Sport Startups: New Advances in Entrepreneurship*. Emerald Publishing Limited, UK.
- Skala, A. (2019). The Startup as a Result of Innovative Entrepreneurship. *Digital Startups in Transition Economies*, 1–40. DOI: 10.1007/978-3-030-01500-8_1, <https://tinyurl.com/2sp65deh>
- Witt, P. (2004): Entrepreneurial Networks and the Success of Start-Ups. *Entrepreneurship and Regional Development*, 16, 5, 391–412. DOI: DOI: 10.1080/0898562042000188423, https://www.researchgate.net/publication/247501649_Entrepreneurs_networks_and_the_success_of_startups
- URL1: <https://www.eu-startups.com/2021/09/10-european-startups-with-the-potential-to-disrupt-the-sports-industry/> (Letöltés: 2022. 10. 15.)
- URL2: <https://www.startupcampus.hu/sporttech> (Letöltés: 2022. 10. 15.)
- URL3: www.crunchbase.com (Letöltés: 2022. 10. 15.)
- URL4: www.semrush.com (Letöltés: 2022. 10. 15.)
- URL5: <https://beststartup.eu/29-top-sports-startups-and-companies-in-hungary/> (Letöltés: 2022. 10. 15.)