

Ökonomik der Superstars



ALL-STAR
DALL'ESORDIO

Sportökonomik PS
WS10.404.038
Dr. Tassilo Philippovich

Maria Ding – Ninja Stefflbauer – Katharina Hellwig

Agenda

- Das Phänomen „Star“
- Winner - take - all Märkte
- Rosen's Superstar - Modell
- Entstehung von Superstars
- Studie 1: Nordamerikanische Teamsportligen
- Studie 2: Italienische Fußball Ligen
- Die Rolle der Medien
- Superstar-Effekt - 2010

Das Phänomen „Star“

Sozialpsychologische Definition:

- *„Der Star ist ein soziales Konstrukt, das von der spezifischen Perspektive der jeweiligen Konstrukteure [...] und vom je relevanten soziokulturellen Kontext abhängt“ (Sommer, 1997)*
- *Der Star ist „eine Person [...], die durch ihre körperliche Präsenz, ihr Auftreten, ihre Gestik und Mimik nicht nur eine Rolle glaubhaft verkörpern kann, sondern darüber hinaus auch noch ein Publikum zu faszinieren und auf seine Person zu fixieren weiß“ (Hickethier, 1997)*

Das Phänomen „Star“

Ökonomische Definition:

- „Der Star“ wird von den meisten Ökonomen ähnlich definiert:
 - Bezieher der „*Rieseneinkommen*“ in Winner-take-all Märkten (Franck, 2001)
 - erzielen besonders hohe Einkommen, „*nicht nur im Vergleich zu normalen Erwerbstätigen, sondern vor allem im Verhältnis zu anderen Akteuren der gleichen Gattung*“ (Kruse, 2001)
 - Diejenigen Hochplatzierten, die „*die gesamte Nachfrage auf sich konzentrieren können*“ (Gaitanides, 2001)

Das Phänomen „Star“

Ökonomische Eigenschaften:

Stars haben die Eigenschaften von positionalen Gütern:

- 1) belegen einen vorderen Rang auf der Qualitätsskala, wenn diese Rangeigenschaft besonders nachfragewirksam ist
- 1) Nicht substituierbar
- 3) Wesentlicher Einfluss auf den Erfolg des Endproduktes – führt zu überproportionaler Zahlungsbereitschaft für Spitzenspieler
- 4) Angebotsfunktion ist langfristig nahezu inelastisch

Das Phänomen „Star“

Wer ist eurer Meinung nach DER „Sport-Superstar“?

Welche Qualitäten (neben Talent) muss ein Sportler dafür mitbringen?

Das Phänomen „Star“

Der „Sportstar“:

- *„Ein Sportstar ist der in der Rangliste am Höchsten platzierte seiner Gattung“* (Kruse, 2001)
- Der Sportstar darf keine Rolle spielen, sondern er *„ist diese Rolle und kann gar nicht anders“* (Sommer, 1997)

Winner - take - all Märkte

„The value of what gets produced in them often depends on the efforts of only a small number of top performers, who are paid accordingly“

(Frank, Robert H., Cook, Philip J. ,1995)

Winner - take - all Märkte: Charakteristiken

- 1) Lohn und Erfolg bestimmt von relativer Leistung
- 2) Konzentration des Großteil des Gewinns auf einige wenige Top-Akteure
- 3) Schon geringe, kaum wahrnehmbare Qualitätsunterschiede können zu gewaltigen Einkommensunterschieden zwischen den einzelnen Akteuren

Winner - take - all Märkte: Entstehung

- Voraussetzung: unvollkommene Substituierbarkeit der unterschiedliche Qualitätsniveaus der Anbieter (aus Sicht der Nachfrager)
- eine große Masse von Nachfragern ist bereit ist, einen höheren Preis für den Auftritt eines Top-Akteurs zu bezahlen („Mass winner- take- all markets“)
- Einige wenige Nachfrager sind sehr stark an der Leistung eines Top-Akteurs interessiert und bereit, überproportional hohe Preise dafür zu bezahlen (Deep-pocket winner- take- all market)

Winner - take - all Märkte

Folgende ökonomische Faktoren/Prozesse beeinflussen ebenso die Entstehung von Winner- take- all Märkten:

- Begrenzte Rationalität der Nachfrager
- positive Netzwerkexternalitäten
- positive Skaleneffekte
- „Lock-in“-Effekte
- Wunsch nach Status und Anerkennung

Winner - take - all Märkte

Eigenschaften von Winner - take- all Märkte

- Erfolg ist von relativer Leistung abhängig
- Die Entlohnung eines Akteurs hängt vom ordinalen Rang in einem Leistungsvergleich ab

Wachsende Ungleichheit

- Die Einkommen der Top-Akteure werden immer höher, die der unteren 20 Prozent immer geringer

Unproduktivität und Ressourcenvergeudung

- „Each additional contestant reduces the odds that someone already in the contest will win“ (Frank & Cook, 1995)

Rosen's Superstar-Modell

Ziel: Erklärung der Einkommensunterschiede

- Konsumenten fragen höher talentierte Künstler nach
 - Diese können mit geringem finanziellen Aufwand eine größere Zuhörerschaft bedienen
 - Die nachgefragte Menge nimmt mit angebotener Qualität der Leistung zu
- Die Nachfrage konzentriert sich auf eine Minderheit an Künstlern, die am talentiertesten sind

Entstehung der Superstars



3 Hypothesen:

- Vermarktungshypothese → Ruf
- Talenthypothese → Begabung
- Zufallshypothese → Glück & Zufall

Entstehung der Superstars - Hypo



Vermarktungshypothese (McDonald)

- Kritiker entscheiden über Talent
- Nachfrageverhalten abhängig vom Ruf eines Spielers
- Konsumenten haben größeres Vertrauen in Spieler mit einem guten Ruf
- geringere Zahlungsbereitschaft für Nachwuchsspieler

Entstehung der Superstars - Hypo



Talenthypothese (McDonald)

- Geht von erheblichen Begabungsunterschieden aus
- Starspieler leisten einen überproportionalen Beitrag zum Mannschaftserfolg
- Kritik: Geringe Talentunterschiede führen zu hohen Einkommensunterschieden

Entstehung der Superstars - Hypo



Zufallshypothese (Adler)

- Ausschlaggebend ist nicht Talent, sondern Glück und Zufall
- Begrenztes Zeitbudget der Konsumenten
- Marginale Nachfragedifferenz → Marktanteile
- Herdenverhalten → Minimierung von Such- und Lernkosten

Studie 1: Nordamerikanische Teamsportligen



Bernd Frick (2001)

Die Einkommen von „Superstars“ und „Wasserträgern“ im professionellen Teamsport.

Zeitschrift für Betriebswirtschaft, Vol. 71 (2001).



Studie 1: Nordamerikanische Teamsportligen



- Vergleich von 2 der 4 Nordamerikanischen Major Leagues:
 - NBA (Basketball)
 - NHL (Eishockey)
- Vergleich der Spielergehälter von Saison 1990/1991 bis 1999/2000
- Unterscheidungskriterium zwischen „Superstar“ und „Nicht-Superstar“: Einberufung in die Allstar-Teams
- 3 Annahmen:
 - Existenz erheblicher Skaleneffekte bei Sportübertragungen
 - Begrenzte Rationalität der Zuschauer
 - Vernachlässigbare Talentunterschiede zwischen den Spielern

Superstars in Amerika - Beispiel NBA



- 997 Spieler, 30 Teams (15 western conference, 15 eastern conference)
- Beobachtungszeitraum 1990/1991 bis 1999/2000
- Durchschnittsgehalt stieg um mehr als 3-fache → 850.000\$ auf 2,9mio\$
- Gehälter der Topverdiener stieg um 5-fache → 3mio\$ auf 14,7mio\$
- Mindestlohn stieg nur um 2,5-fache → 120.000\$ auf 302.000\$



Superstars in Amerika - Beispiel N



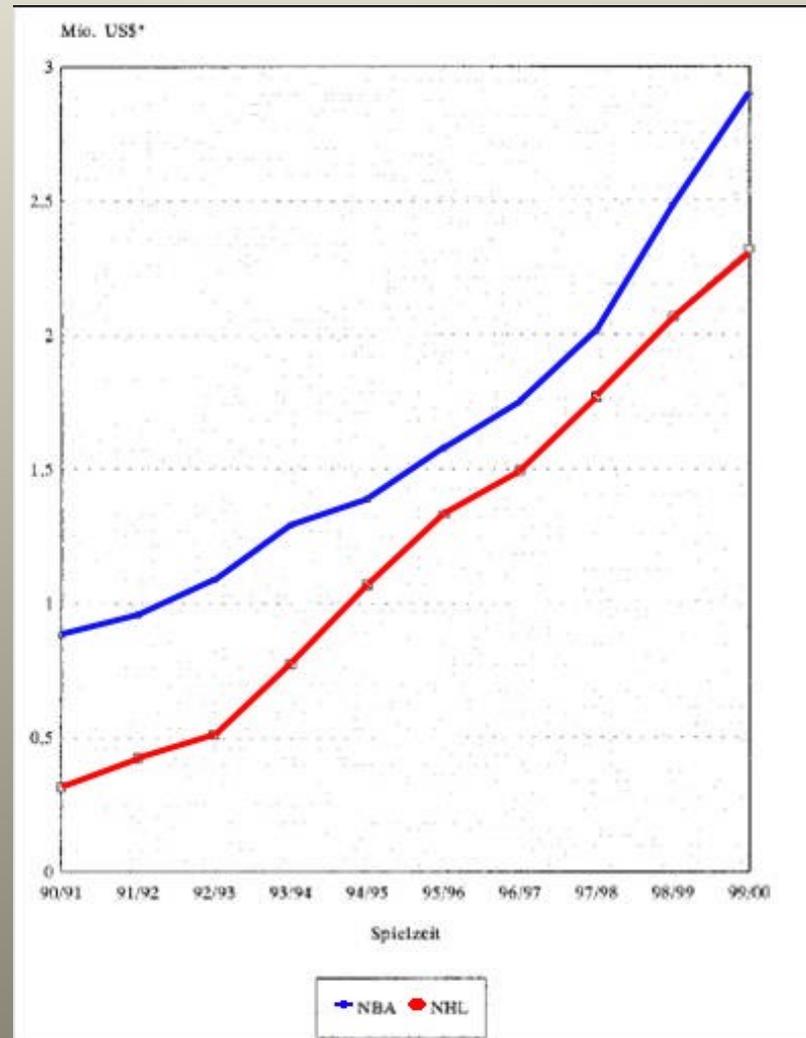
- 819 Spieler, 30 Teams (6 Kanada, 24 Amerika)
- Beobachtungszeitraum 1990/1991 bis 1999/2000
- Einkommensangaben nur über 300 bestbezahlten Spieler
(= etwa 50% der aktiven Spieler)
- Gehälter stieg um mehr als 7-fache → 314.000 \$ auf 2,3mio \$
- Gehälter Top 100 stieg um ca. 8-fache → 505.000 \$ auf 4,1mio \$



Entwicklung der Durchschnittseinkommen



- NBA & NHL
- Beobachtungszeitraum:
1990/1991 bis 1999/2000



Superstars in Amerika - „All Stars



- 4 Major Leagues (NBA,NHL,NFL,MLB)
- „Exhibition Game“- der beliebtesten Spieler der Westküste gegen die der Ostküste
- Berufung durch Abstimmung (Stadien- & TV-Zuschauer)
- Leistung: notwendige aber nicht hinreichende Bedingung
- Entscheidende Bedingung: Talente, Intelligenz, Weisheit und Charisma



Verteilung von Superstars und Wasserträgern in NBA & NHL



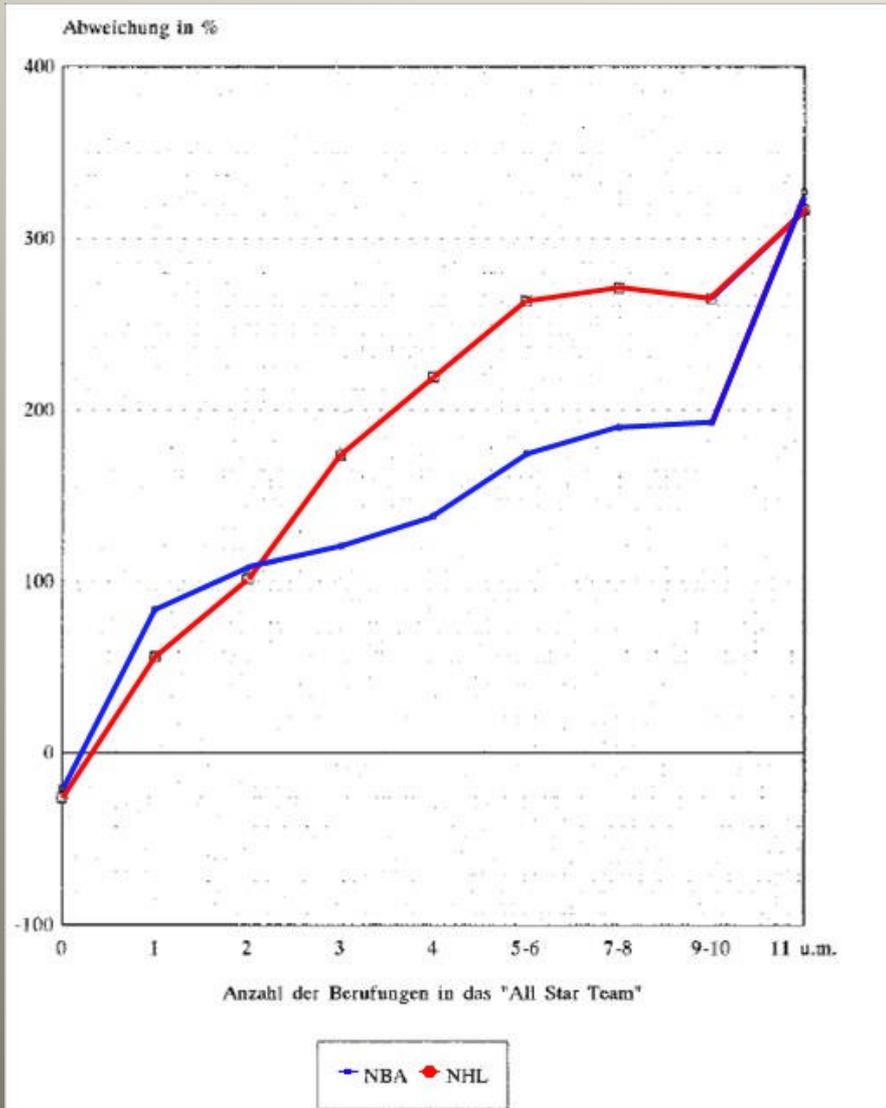
Anzahl der All Star Games	NBA (1990/91-1999/2000)		NHL (1997/98-1999/2000)* *	
	n	%	n	%
0	3.417	83.6	1.934	86.5
1	295	7.2	108	4.8
2	104	2.5	62	2.8
3	66	1.6	30	1.3
4	52	1.3	31	1.4
5-6	60	1.5	30	1.3
7-8	33	0.8	18	0.8
9-10	31	0.8	9	0.4
11 u.m.	28	0.7	13	0.6
Insgesamt	4.086	100	2.235	100

* Zu den Eigenschaften des Datenmaterials vgl. Frick und Prinz (2000).

** Für die davor liegenden Spielzeiten 1990/91-1996/97 sind lediglich die Durchschnittseinkommen, nicht aber die vollständigen Individualeinkommen verfügbar.



Gehaltsunterschiede



Berufungen in die All Star Teams haben großen Einfluss auf Verdienstmöglichkeiten:

- Mehrheit der NBA: Einkommen liegt 20% unter der Durchschnitt
- 1 Berufung → 80% über Durchschnitt
- 7-10 Berufungen → 180%
- 11+ Berufungen → 330%



Superstars in Amerika – Einkommensfunktion NBA

$$ASG^2 + a_3 ASG^3 + a_4 KD + a_5 KD^2 + a_6 TZ$$

$$+ a_9 AT + a_{10} EZ + a_{11} SP + a_{12} NSP + e$$

Logarithmus des Jahresgehaltes

Berufungen

in Jahren

Teamzugehörigkeitsdauer in Jahren

Teams, für die ein Spieler aktiv war

in Minuten

Performance (Punkte pro Minute)

Performance (Rebounds, Steals, Assists und Blocks pro Minute)

$$\ln SAL = a_0 + a_1 ASG + a_2$$

$$+ a_7 TZ^2 + a_8 DN$$

$\ln SAL$ natürlicher

ASG Anzahl der All Star

KD Karrieredauer

TZ

DN Draft-Nummer

AT Anzahl der Profi

EZ Einsatzzeit pro Spiel

SP Scoring-

NSP Non-scoring-

Korrelationsmatrix NBA



Tab. A2: Korrelationsmatrix NBA

	ASG	DN	KD	TZ	EZ	SP	NSP	AT
ASG	-							
DN	-.214	-						
KD	.377	-.103	-					
TZ	.516	-.178	.334	-				
EZ	.329	-.372	.134	.364	-			
SP	.287	-.184	-.071	.180	.318	-		
NSP	.228	-.159	.083	.241	.482	-.019+	-	
AT	-.004	.280	.521	-.257	-.227	-.199	-.137	-

+ nicht signifikant; alle übrigen Koeffizienten signifikant bei $p < .01$ (zweiseitiger Test)

ASG	Anzahl der All - Star Team Berufungen
KD	Karrieredauer in Jahren
TZ	Teamzugehörigkeitsdauer in Jahren
DN	Draft-Nummer
AT	Anzahl der Profi Teams, für die ein Spieler aktiv war
EZ	Einsatzzeit pro Spiel in Minuten
SP	Scoring-Performance (Punkte pro Minute)
NSP	Non-scoring-Performance (Rebounds, Steals, Assists und Blocks pro Minute)

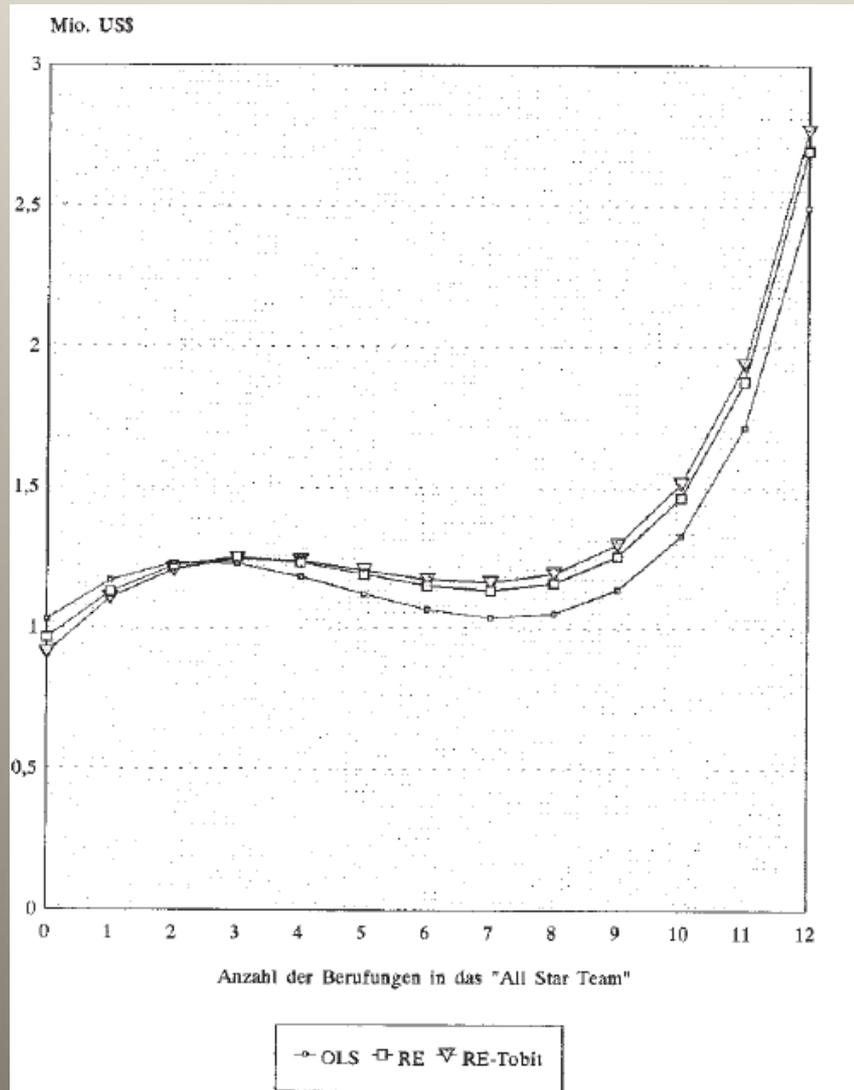
Determinanten der Spielereinkommen in der NBA



	Abhängige Variable: lnSalary		
	B	SE B	T
ASG	0.169	0.033	5.08 ***
ASG ²	-0.047	0.009	-5.01 ***
ASG ³	0.003	0.001	5.33 ***
DN	-0.008	0.000	-22.30 ***
KD	0.196	0.011	18.59 ***
KD ²	-0.008	0.001	-13.57 ***
TZ	0.110	0.014	7.70 ***
TZ ²	-0.008	0.001	-5.90 ***
AT	-0.106	0.008	-13.65 ***
EZ	0.034	0.001	28.49 ***
SP	0.219	0.053	4.16 ***
NSP	0.349	0.119	2.94 ***
CONST	12.451	0.080	154.82 ***
Adj R ² * 100		65.4	
F-Wert		151.2	
N of Cases		4063	

*** p < .01

Der Einfluss des isolierten Superstar-Effekts auf die Spielereinkommen in der NBA





Einkommensfunktion NHL

$$\ln \text{SAL} = a_0 + a_1 \text{ASG} + a_2 \text{ASG}^2 + a_3 \text{ASG}^3 + a_4 \text{KD} + a_5 \text{KD}^2 + a_6 \text{TZ} + a_7 \text{TZ}^2 + a_8 \text{DN} + a_9 \text{TPS} + a_{10} \text{VPS} + a_{11} \text{PEN} + e$$

<u>lnSAL</u>	natürlicher Logarithmus des Jahresgehaltes
ASG	Anzahl der All Star Berufungen
KD	Karrieredauer in Jahren
TZ	<u>Teamzugehörigkeitsdauer</u> in Jahren
DN	<u>Draft-Nummer</u>
TPS	Tore pro Spiel
VPS	Vorlagen pro Spiel
PEN	Strafminuten pro Spiel

Korrelationsmatrix NHL



Tab. A3: Korrelationsmatrix NHL

	ASG	DN	KD	TZ	TPS	VPS	PEN
ASG	-						
DN	-.129	-					
KD	.395	-.194	-				
TZ	.277	-.067	.265	-			
TPS	.289	-.090	.100	.170	-		
VPS	.380	-.123	.199	.209	.613	-	
PEN	-.037*	-.038*	.016+	.039*	-.167	-.176	-

+ nicht signifikant; * $p < .10$; alle übrigen Koeffizienten signifikant bei $p < .01$ (zweiseitiger Test)

ASG	Anzahl der All - Star Team Berufungen
DN	Draft-Nummer
KD	Karrieredauer in Jahren
TZ	Teamzugehörigkeitsdauer in Jahren
TPS	Tore pro Spiel
VPS	Vorlagen pro Spiel
PEN	Strafminuten pro Spiel

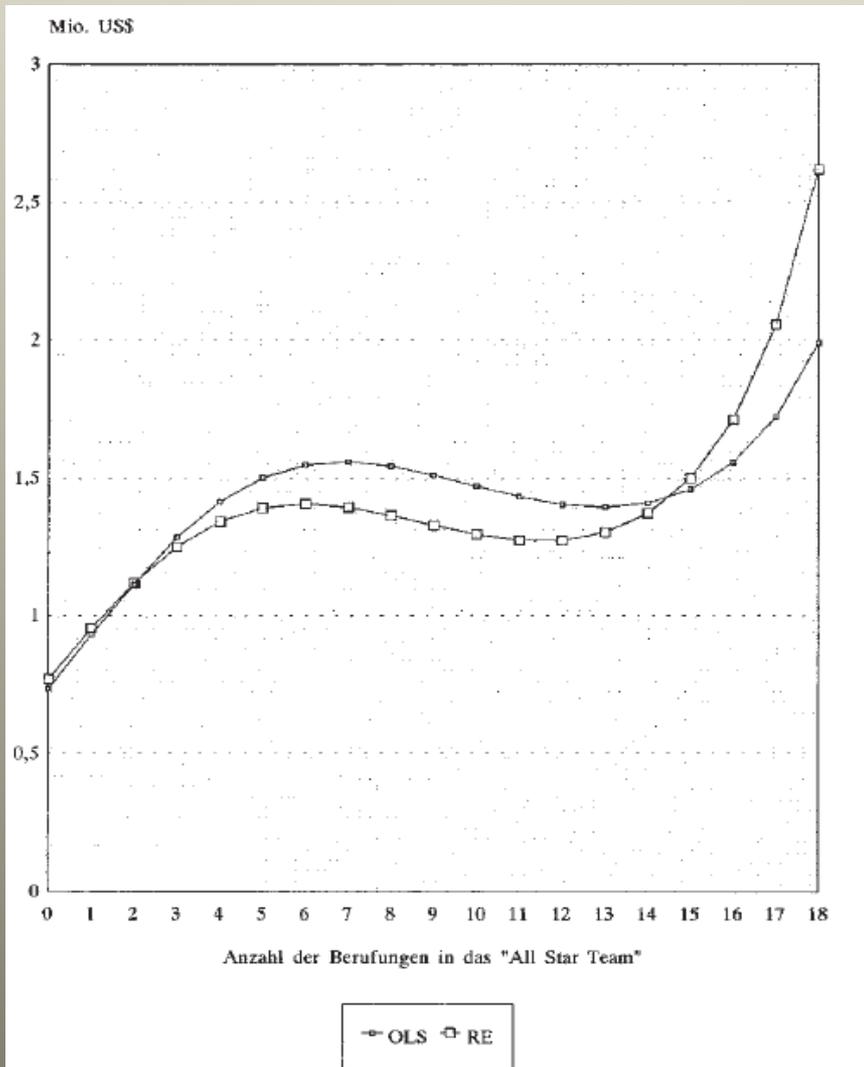
Determinanten der Spielereinkommen in der NHL



	Abhängige Variable: lnSalary		
	B	SE B	T
ASG	0.266	0.029	9.13 ***
ASG ²	-0.030	0.006	-4.96 ***
ASG ³	0.001	0.000	3.60 ***
DN	-0.001	0.000	-6.91 ***
KD	0.093	0.009	9.81 ***
KD ²	-0.003	0.001	-4.87 ***
TZ	0.032	0.011	2.79 ***
TZ ²	-0.001	0.001	-1.08 +
TPS	1.077	0.118	9.15 ***
VPS	1.100	0.086	12.74 ***
PEN	0.024	0.013	1.83 *
CONST	12.605	0.070	178.83 ***
Adj R ² * 100			60.8
F-Wert			74.9
N of Cases			2050

+ nicht signifikant; * p < .10; *** p < .01

Der Einfluss des isolierten Superstar-Effekts auf die Spielereinkommen in der NHL



Superstars in Amerika - Zusammenfassung



- Signifikanter Einkommensunterschied zwischen Superstars und Wasserträgern
 - bedingt durch Leistungsunterschiede und Zuschauerpräferenzen
- Einkommen ist kein Zufall, sondern bedingt durch Talent und Vermarktung
- Höheres Einkommen der Superstars ist gerechtfertigt und erklärbar
 - Keine Überbezahlung der Superstars

Studie 2: Italienische Fußball Liga



*Luciforca, C. & Simmons, R. (2003).
Superstar Effects in Sport.
Evidence From Italian Soccer.*

*JOURNAL OF SPORTS ECONOMICS,
Vol. 4 No. 1 (February 2003), pp.35-55*

Studie 2: Italienische Fußball Ligen



- Ziel: Aufzeigen von Superstareffekten im europäischen Fußball
- Untersuchungs-Kontext: italienische Fußball Ligen in der Saison 1995/96
- Schätzungen der Humankapitalverdienste unter Berücksichtigung des Einkommens sowie individueller Charakteristiken der Spieler
 - Wichtige Rolle der Leistungsvariablen
- Bestverdiener Rogero Baggio: ca. 31 Mio€ vs. Guiseppe Signori (Rang 2) mit ca. 13 Mio€

Signifikante Gehaltsunterschiede:



Median-Einkommen für nicht-internationale Spieler mit durchschnittlich < 0.2 Toren/Spiel in Serie A:

ca. 130.000€

Median-Einkommen für einen Stürmer mit durchschnittlich > 0.2 Toren/Spiel in Serie A:

ca. 600.000€

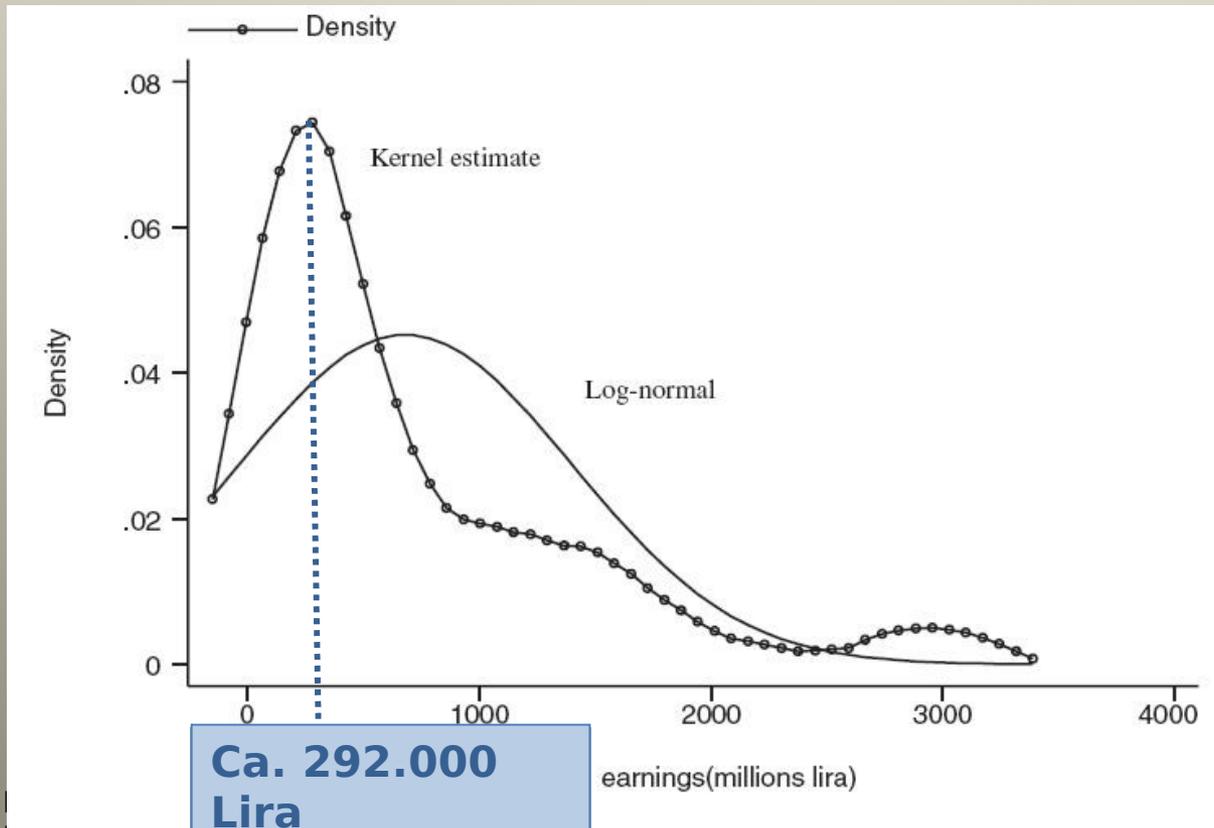
→ Verdienst-Ratio des “Median-Superstars” zum “Median-Durchschnittsspieler” ist 4:1

Konvexität die Einkommensverteilung



- kleine Talentunterschiede können zu überproportionalen Einkommensunterschieden führen
- Beobachtbar in Berufen, in welchen “Talent” eine große Wertschätzung von Konsumenten erfährt
- Zusammenspiel von Nachfrage- und Technologiebesonderheiten

Schätzung der Gehaltsverteilung



Normal Dis

(NOTE: Earnings are given in millions of lira at 1995 values.)

Compared With the Log-

Nachfragebesonderheiten



Hohe Nachfrage nach “Talent” & Exzellenz in Sport-
&

Medienberufen

→ Signifikanter Einfluss auf den Marktwert der
talentiertesten Marktteilnehmer

Technologiebesonderheiten



Steigende Skalenerträge begünstigen Superstar Effekte

- Technologieentwicklungen erleichtern die Reproduktion von Fussballspielen zu geringen Kosten
- In Kombination mit entsprechender Nachfrage erlaubt dies eine Markt-Erweiterung (Rosen, 1981).
 - größere Stadien
 - Printmedien
 - Weiterentwicklung von TV & Radio
 - neue Medien

Diskussionsfrage

Der Superstar-Effekt wird durch Skaleneffekte begünstigt – welche Rolle könnte die rasante Entwicklung von neuen Medien wie Facebook, YouTube oder Twitter für die Ausprägung von Superstar-Effekten spielen?

The Facebook logo, consisting of the word "facebook" in white lowercase letters on a blue rectangular background.The YouTube logo, featuring the word "You" in black and "Tube" in white inside a red rounded rectangle.The Twitter logo, featuring the word "twitter" in a light blue, rounded, lowercase font with a white outline.

Empirische Untersuchung



Forschungsproblem:

Welche Leistungscharakteristiken (falls überhaupt) sind für die Zuschauer der Fußball Ligen derart relevant, dass sie zu Superstar Effekten führen?

- Vergleich von Spielerdaten, Spielstatistiken und Gehältern
- Nur Feldspieler (Torwarte von Studie ausgenommen)

Empirische Untersuchung - Stichprobe



- 533 Spieler
 - 23% Stürmer
 - 38% Mittelfeldspieler
 - 39% Verteidiger
- Durchschnittsalter: 25 Jahre
- Ø Karrieredauer: 8 Jahre
- Professionelle Erfahrung: Ø 45 Einsätze in Serie A / 50 Einsätze in Serie B
- Ø Karrieretore/Spiel (Serie A)
 - Stürmer: 0.026
 - Mittelfeldspieler: 0.014

Formel zur Abschätzung der Humankapitalverdienste



$$\ln(W_i) = a_0 + a_1 \text{EXP}_i + a_2 \text{PERF}_i + a_3 \text{REP}_i + a_4 \text{TEAMQUAL}_j + e_1$$

mit den Variablen:

ln (W_i) Natürlicher Logarithmus des Spieler-Einkommens

EXP Erfahrung (Alter & Einsätze)

PERF Leistung (Vorlagen, Tore, Karrieretore/Spiel)

REP Berufungen in die Nationalmannschaften

TEAMQUAL Team-spezifische Effekte

Weitere Forschungsvariablen



- Trennung von Alter u. Erfahrung im Gegensatz zu amerikanischer Studie (Kein Draft-System)
- Unterscheidung zwischen Spielerpositionen (Stürmer, Mittelfeld, Abwehrspieler)
- Leistungsvariablen:
 - Unterscheidung zwischen kurz & länger zurück-liegenden Leistungen
 - Unterscheidung zwischen Leistungen in A & B Serie
- Kontrolle auf Team-spezifische Einflüsse
 - Zuschauerzahlen
 - Fähigkeiten der Team-Trainer



TABLE 3: Estimates of Players' Earnings Function With Superstar Effects

Variable	1		2 (Forwards Only)		3	
AGE	0.886	(0.000)	1.114	(0.000)	0.879	(0.000)
AGE SQ	-0.016	(0.000)	-0.020	(0.000)	-0.016	(0.000)
APPS 94A	0.037	(0.000)	0.046	(0.048)	0.0385	(0.000)
APPS 94A SQ	-0.00043	(0.090)	-0.0012	(0.095)	-0.00046	(0.068)
APPS 94B	0.0178	(0.025)	-0.0070	(0.702)	0.019	(0.018)
APPS 94B SQ	-0.00002	(0.927)	0.0003	(0.535)	0.0000	(0.845)
PREV APPA	0.0029	(0.005)	0.0043	(0.089)	0.0028	(0.005)
PREV APPA SQ	-4.28E-06	(0.174)	-5.30E-06	(0.522)	-4.30E-06	(0.167)
PREV APPB	0.0036	(0.001)	0.0037	(0.147)	0.0037	(0.001)
PREV APPB SQ	-0.00001	(0.005)	-0.00001	(0.303)	-0.00002	(0.004)
FOR ASSIST RATE 94A	1.304	(0.065)	1.614	(0.117)	1.009	(0.159)
MID ASSIST RATE 94A	0.460	(0.504)	—		0.443	(0.518)
FOR GOALS RATE 94A	0.332	(0.367)	0.373	(0.449)	0.428	(0.183)
FOR GOALS RATE 94B	0.782	(0.001)	0.545	(0.250)	0.750	(0.002)
MID GOALS RATE 94A	1.036	(0.086)	—		1.141	(0.042)
MID GOALS RATE 94B	0.267	(0.668)	—		0.199	(0.745)
DEF GOALS RATE 94A	-0.076	(0.858)	—		-0.104	(0.807)
DEF GOALS RATE 94B	0.690	(0.520)	—		-0.104	(0.807)
FOR STRIKE RATE SQ	2.296	(0.029)	2.454	(0.050)	—	
MID STRIKE RATE SQ	1.676	(0.598)	—		—	
UNDER 21 ONLY	0.319	(0.000)	0.322	(0.074)	0.330	(0.000)
ITALY INT	0.410	(0.000)	0.428	(0.205)	0.419	(0.000)
OTHER INT	0.505	(0.001)	0.204	(0.622)	0.559	(0.000)
SUPERSTAR1	—		—		0.337	(0.017)
SUPERSTAR2	—		—		0.674	(0.024)
Team fixed effects	Yes (significant)		Yes (significant)		Yes (significant)	
R ² (within)	.690		.693		.674	
Number of observations	533		124		533	

NOTE: Dependent variable = $\ln(\text{SALARY})$. p values are in parentheses. A constant term is included in each regression.

Ergebnisse



- Gehalt positiv korreliert mit:
 - Leistung
 - Alter/Erfahrung (Optimum bei 28 Jahren)
 - Einsätzen in der Nationalmannschaft
 - Team-Effekten
- Durch das Erzielen vieler Tore gewinnen Spieler mehr Anerkennung von Fans und Medien
- Asymetrisches Interesse der Konsumenten: bevorzugen Angriffsspiel, insbesondere das Erzielen und Vorbereiten von Toren

Die wichtigsten Erkenntnisse



- Ergebnisse sind konsistent mit Rosens (1981) Theorie der Superstars
- Zwei Hauptgründe für Superstar-Effekte:
 - Unterschiede in der Wertschätzung der Superstar Spieler generieren Unterschiede im Medieninteresse
 - Leistungsunterschiede
 - Spieler sind imperfekte Substitute
 - Technologien: Skaleneffekte

Mögliche Beschränkungen der Stu



- Gehälter beinhalten keine Boni und Einstiegszahlungen (“signing-on fees”)
- Auch Werbe- & Sponsoreneinnahmen wurden nicht berücksichtigt
- Leistungsindikatoren sind nicht so detailliert verfügbar wie bei den Nordamerikanischen Teamsport-Ligen → Begrenzte Validität?
- In der Spielsaison 95/96 konnten durch die Arbeitsmarktbeschränkungen nur drei im Ausland geborene Feldspieler in einem A-Liga Spiel spielen
→ wurde in der folgenden Saison durch das “Bosmann Urteil” aufgehoben

Die Rolle der Medien

Stars im Beziehungsgefüge zwischen Medien, Publikum und Wirtschaft:

Die Medien brauchen die Stars und die Stars brauchen gleichzeitig die Medien

Das **Fernsehen** als Präsentationsmedium

3 Eigenschaften:

- Nicht-Rivalität
- Preisausschließbarkeit
- Kostendegression

Die Rolle der Medien - Stars als Quotenbringer

- Sportstars und Spitzensportveranstaltungen verhalten sich wie positionale Faktoren
- Sportstars als Qualitätsindikatoren
- Je mehr Medien über einen Sportstar berichten,
 - desto höhere Quoten erreichen sie
 - desto bekannter und vertrauter wird der Star dem Publikum
 - desto mehr wird der Star nachgefragt

→ **Medien als „Verstärker der Positionalität“**



Superstareffekt - The world's best paid athletes

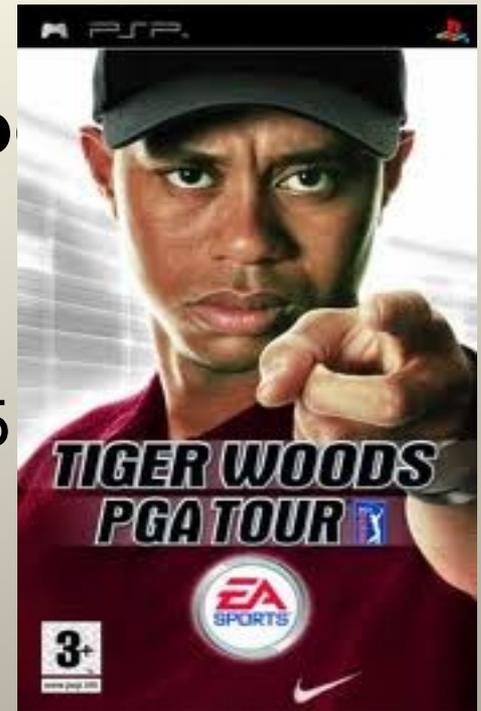
- 1. Tiger Woods, Golf → 110.000.000 Mio. \$**
- 2. Roger Federer, Tennis → 61.770.000 Mio. \$**
- 3. Phil Mickelson, Golf → 61.660.000 Mio. \$**
- 4. Floyd Mayweather Jr., Boxen → 60.250.000 Mio. \$**
- 5. LeBron James, Basketball → 45.780.000 Mio. \$**
- 6. Lionel Messi, Fußball → 44.000.000 Mio. \$**
- 7. David Beckham, Fußball → 40.500.000 Mio. \$**
- 8. Cristiano Ronaldo, Fußball → 40.000.000 Mio. \$**
- 9. Manny Pacquiao, Boxen → 38.000.000 Mio. \$**
- 10. Alex Rodriguez, Baseball → 37.000.000 Mio. \$**

(Quelle: www.si.com)

Superstar-Effekt - Tiger Woods

Profil:

- Geburtsdatum: 30. Dezember 1975
- Geburtsort: Cypress, Kalifornien
- Profi: seit 1996
- aktuelle Tour: PGA Tour seit 1996
 - mit 270 Millionen US-\$ Gesamtpreisgeld (Stand 2010)
die mit Abstand höchstdotierte Turnierserie der Welt
- Anzahl Turniersiege: 97



Diskussionsfrage

Der Superstar-Effekt wird nicht ausschließlich durch das Talent eines Spielers bestimmt, sondern auch durch die persönlichen Vorlieben der Konsumenten für besondere Persönlichkeiten.

Wie glaubt ihr, wirkt sich ein privater Skandal wie der von Tiger Woods auf sein Einkommen und den „Superstar-Effekt“ aus?



Tiger Woods still world's highest paid athlete

“Golfer Tiger Woods has retained the top spot in the 2010 list of highest paid athletes. Woods brought home \$110 million (USD) last year despite the controversies around his affair and being dropped by sponsors”

- Seit 7 Jahren bestbezahlter Sportler der Welt
- Verdiente 2010 40% weniger als im letzten Jahr – aber sein Gehalt steht noch immer an der weltweiten Spitze
- Gehaltszusammensetzung:
 - _ 20.5Mio US\$ Einkommen aus Wettkämpfen
 - _ 70Mio US\$ Sponsorenzahlungen (- 22Mio US\$)

Quelle: <http://www.digitaljournal.com/article/294985>

Danke...

...für eure Aufmerksamkeit!

Bibliography

Basisliteratur:

Frick, B. (2000). Die Einkommen von „Superstars“ und „Wasserträgern“ im Professionellen Team sport. Ökonomische Analyse und empirische Befunde. Gabler Verlag.

Lucifora, C. & Simmons, R. (2003). Superstar Effects in Sport. Evidence from Italian Soccer. Journal of Sports Economics, Vol. 4, No. 1 (February 2003), pp.35–55

Zusatzliteratur:

Peter, A. (2003). Das Starphänomen. Eine ökonomische Analyse der Entstehung und Eigenschaften von Starmärkten. Projektarbeit.

Parlow, A. (2006). Das Ökonomische Phänomen der Superstars.

Rosen, S. (1981). The Economic of Superstars. American Economic Review, Vol 71, Nr. 5, pp.845-858