



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา
(Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

โดย กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา
สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา





รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา
(Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา



คำนำ

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา มีหน้าที่ในการศึกษาวิเคราะห์ จัดทำข้อมูล ด้านการท่องเที่ยวและกีฬา เพื่อนำไปปรับใช้ในการกำหนดนโยบาย เป้าหมาย ให้สอดคล้องกับพันธกิจ และได้ผลสัมฤทธิ์ตรงตามความต้องการของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา รวมทั้งเพื่อใช้ในการจัดทำแผนยุทธศาสตร์อันเป็นแผนแม่บทของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ในการพัฒนาการท่องเที่ยวและกีฬาให้มีความสอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาล จึงเห็นความสำคัญอย่างยิ่งในการจัดทำโครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ซึ่งได้เริ่มดำเนินการจัดทำโครงการในปี 2566 โดยเริ่มมีการศึกษาตั้งแต่เดือนมิถุนายน ปี 2566 จนถึงเดือน มีนาคม ปี 2567 รวมระยะเวลาในการดำเนินการศึกษาโครงการทั้งสิ้น 9 เดือน โดยมีวัตถุประสงค์หลักในการศึกษา คือ 1) เพื่อรวบรวมข้อมูลและประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาในปี 2566 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2566 2) เพื่อวิเคราะห์แนวโน้มการออกกำลังกายและค่าใช้จ่ายของประชาชนในปี 2566 และ 3) เพื่อสำรวจ รวบรวม ประมวลผล และจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ของปี 2565

การจัดทำโครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566 สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีด้วยความร่วมมือจากกลุ่มเป้าหมายและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหมด จำนวนกว่า 40,000 ราย ในการให้ข้อมูลด้วยการตอบแบบสำรวจเพื่อนำมาใช้ในการศึกษา รวมไปถึงหน่วยงานทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน สถาบันการศึกษา ภาคประชาชน ที่สละเวลาในการเข้าร่วมประชุมเชิงวิชาการเพื่อรับฟังความคิดเห็นและแสดงความคิดเห็นตลอดระยะเวลาในการจัดทำโครงการ ซึ่งสำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาจะได้นำผลสรุปจากการศึกษาและข้อเสนอแนะรวมถึงปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินโครงการฯ เพื่อไปประกอบใช้ในการทบทวนนโยบาย ยุทธศาสตร์ และแนวทางการพัฒนาด้านการกีฬา ตลอดจนเผยแพร่องค์ความรู้ที่ได้รับจากการจัดทำโครงการให้กับหน่วยงานภาครัฐ และภาคเอกชน รวมถึงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬาของประเทศไทยให้เติบโตยิ่งขึ้นและยั่งยืนต่อไป



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

บทที่ 1 บทนำ



บทที่ 1

บทนำ

1.1 หลักการและเหตุผล

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา เป็นหน่วยงานที่มีภารกิจหลักในการส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนา ด้านการกีฬาและนันทนาการ โดยในช่วงที่ผ่านมาการพัฒนาการกีฬาของไทยได้ดำเนินการโดยยึดกรอบ ตามแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ซึ่งมีการดำเนินการมาแล้วทั้งสิ้น 6 ฉบับ และอยู่ในช่วงการดำเนินงานจัดทำร่าง แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 7 (พ.ศ. 2566 - 2570) ซึ่งถือได้ว่าเป็นกลไกและเครื่องมือสำคัญ ในการพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ ลดความเหลื่อมล้ำของสังคม พัฒนาสุขภาพ คุณภาพชีวิต สร้างความสามัคคี และความภาคภูมิใจของคนในชาติ ตลอดจนสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจให้แก่ประเทศ โดยร่างประเด็น การพัฒนาที่ 5 การส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬา เพื่อพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขัน ของธุรกิจอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา ครอบคลุมทั้งภาคการผลิต ภาคการค้า และภาคบริการด้านการกีฬา สนับสนุนการจัดกิจกรรมและมหกรรมกีฬาระดับชาติและนานาชาติ และการจัดกิจกรรมกีฬาเชิงพาณิชย์ ของภาคเอกชนเพื่อเสริมสร้างการกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจจากอุตสาหกรรม การกีฬาให้ขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561 - 2580 ยุทธศาสตร์ด้านการสร้าง ความสามารถในการแข่งขัน แผนย่อยการท่องเที่ยวเชิงธุรกิจ ได้กำหนดให้มีการส่งเสริมให้ไทยเป็นจุดหมายปลายทาง การท่องเที่ยวเชิงธุรกิจ ครอบคลุมการจัดประชุมและนิทรรศการ การจัดงานแสดงสินค้า การจัดกิจกรรม การท่องเที่ยว การจัดการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติ การท่องเที่ยวเชิงกีฬา และยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนา และเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นศักยภาพการกีฬา การส่งเสริมการกีฬาเพื่อพัฒนาสู่ระดับอาชีพ โดยมุ่งการสร้างและพัฒนานักกีฬาของชาติ การเฟ้นหานักกีฬา ที่มีความสามารถ สร้างพื้นที่และโอกาสในการแข่งขันแสดงศักยภาพด้านกีฬา นันทนาการและวิทยาศาสตร์ การกีฬา การส่งเสริมการจัดกีฬาระดับนานาชาติ และสร้างแรงบันดาลใจในการต่อยอดความสำเร็จจากความเป็นเลิศ สู่การประกอบอาชีพ และมีเส้นทางอาชีพที่มั่นคง ควบคู่กับส่งเสริมสนับสนุนศึกษาเชิงลึก ด้านการกีฬา นันทนาการ และวิทยาศาสตร์การกีฬา การจัดการความรู้และพัฒนาระบบฐานข้อมูลเพื่อนำมาใช้ส่งเสริม สนับสนุนกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ กีฬาเพื่อการอาชีพ และนันทนาการเชิงพาณิชย์

มูลค่าการตลาดของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย ก่อนสถานการณ์การระบาดของโรคโควิด-19 มีอัตราการเจริญเติบโตเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องถึงร้อยละ 4 - 5 ต่อปี และมีจำนวนคนเล่นกีฬาหรือออกกำลังกายเพิ่มขึ้น ทุกปี จากรายงานสุขภาพคนไทย พ.ศ. 2564 ประมาณการว่าคนไทยออกกำลังกายหรือเล่นกีฬาโดยเฉพาะ การเดินหรือวิ่งมีจำนวนร้อยละ 25 ของประชากรทั้งหมด หรือประมาณ 16 ล้านคน และมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น เรื่อย ๆ โดยอัตราการเพิ่มขึ้นของประชากรไทยที่ออกกำลังกายหรือเล่นกีฬา ในปี 2560 และ 2561 มีอัตรา เพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 23 และร้อยละ 24 ต่อปี (ที่มา : รายงานสุขภาพคนไทย พ.ศ. 2564, สถาบันวิจัยประชากร และสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล) และรายงานของกรมพัฒนาธุรกิจการค้า พบว่าอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศเติบโต อย่างต่อเนื่องจากนโยบายการส่งเสริมเมืองกีฬาของการกีฬาแห่งประเทศไทยในปัจจุบันทำให้เกิดการกระตุ้น ทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาและจากกระแสความตื่นตัวด้านสุขภาพ (ที่มา: แผนยุทธศาสตร์การกีฬา



แห่งประเทศไทย พ.ศ. 2565 - 2570, การกีฬาแห่งประเทศไทย) และจากการศึกษาโครงการจัดทำแผนพัฒนาเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทย ฉบับที่ 1 (พ.ศ. 2562 - 2564) พบว่า กีฬาที่ประชาชนชาวไทยติดตามมากที่สุดได้แก่

1) กีฬามวย ซึ่งในปี 2559 มูลค่าเศรษฐกิจของสนามมวยเวทีลุมพินี และสนามมวยเวทีราชดำเนิน มีมูลค่ามากกว่า 189 ล้านบาท นอกจากนี้ในปัจจุบันยังมีการแข่งขันมวยไทยปรับเปลี่ยนให้ทันสมัย เช่น รายการไทยไฟท์ ซึ่งมีการผสมผสานระหว่างความบันเทิงและกีฬา ทำให้เป็นที่ติดตามของผู้ชมมวยไทยทั้งในประเทศ และต่างประเทศเป็นจำนวนมาก เป็นต้น

2) กีฬาฟุตบอล เป็นกีฬายอดนิยมซึ่งมีผู้ติดตามเป็นจำนวนมาก การแข่งขันฟุตบอลอาชีพไทยลีก สามารถขายลิขสิทธิ์การถ่ายทอดสด ในปี 2560 - 2563 ได้มากถึง 4.2 พันล้านบาท

3) กีฬาวอลเลย์บอล มีรายได้หลักจากผู้สนับสนุนของสมาคมกีฬาวอลเลย์บอลแห่งประเทศไทย และมีรายได้จากนักกีฬาวอลเลย์บอลไทยที่ไปแข่งขันกีฬาอาชีพที่ต่างประเทศ โดยการแข่งขันวอลเลย์บอลหญิง รายการเวิลด์กรังด์ปรีซ์ 2560 สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดการแข่งขัน จำนวนสูงถึง 236 ล้านบาท

4) กีฬาอล์ฟ มีการเติบโตของมูลค่าทางเศรษฐกิจถึงร้อยละ 6 ต่อปี ในช่วงปี 2561 เนื่องจากสนามกอล์ฟของประเทศไทยเป็นที่นิยมในชาวต่างชาติ เช่น สนามกอล์ฟที่จังหวัดภูเก็ต สามารถทำรายได้เข้าจังหวัดมากถึง 5 - 6 ร้อยล้านบาท เป็นต้น

5) กีฬาแบดมินตัน ประเทศไทยมีนักกีฬาแบดมินตันในระดับโลกอยู่เป็นจำนวนมาก และคนไทยให้ความสนใจในกีฬาแบดมินตันอย่างต่อเนื่อง โดยคาดว่าคนไทยติดตามการแข่งขันกีฬาแบดมินตันมากกว่า 2 ล้านคน และมีผู้เล่นกีฬาแบดมินตันมากกว่า 1.5 ล้านคน

6) กีฬาอีสปอร์ต ก็เป็นอีกชนิดกีฬาหนึ่งที่มีความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง และสามารถทำรายได้ให้กับประเทศ โดยตลาดกีฬาอีสปอร์ตได้รับความนิยมมากในทวีปเอเชียและภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มีส่วนแบ่งทางการตลาดถึงร้อยละ 24 โดยประเทศไทยมีจำนวนคนเล่นเกมออนไลน์มากถึง 1.47 ล้านคน

จากการศึกษาโครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) นำร่อง ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 โดยกองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ได้ทำการศึกษาย้อนหลังตั้งแต่ปี 2562 - 2564 พบว่าในปี 2562 มี GDP ในสาขากีฬาส่งถึง 1.5 แสนล้านบาท หรือร้อยละ 0.89 ของ GDP รวมของประเทศ โดยปี 2563 มีมูลค่า 1.08 แสนล้านบาท หรือร้อยละ 0.69 ของ GDP ประเทศ และปี 2564 มีมูลค่า 1.09 แสนล้านบาท หรือร้อยละ 0.67 ของ GDP รวมของประเทศ (ปี 2563 - 2564 มีสถานการณ์โควิด-19) และมีการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬารายการวิ่งเทรลเชาเค้อ 2022 พบว่า สร้างเงินหมุนเวียนที่เกิดขึ้นจากงบประมาณในการจัดงานและการใช้จ่ายของผู้ร่วมงานทั้งหมด จำนวน 16.65 ล้านบาท เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจโดยรวมหรือเงินหมุนเวียนที่เกิดขึ้นจากการจัดงานก่อให้เกิดกิจกรรมการผลิตสินค้าและบริการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและอุตสาหกรรมอื่น ๆ ต่อเนื่องในห่วงโซ่อุปทาน รวมถึงการหมุนเวียนของเงินในทุก ๆ รอบ ของระบบเศรษฐกิจจากงบประมาณในการจัดงาน จำนวน 42.46 ล้านบาท เกิดการจ้างงาน จำนวน 422 คน ในระยะเวลา 1 เดือน และทำให้ภาครัฐได้รับภาษีมูลค่าเพิ่ม และภาษีการผลิตอื่น ๆ จำนวน 1.74 ล้านบาท ซึ่งงานดังกล่าวมีการลงทุนเพียง 1.5 ล้านบาท แต่เกิดผลกระทบทางเศรษฐกิจในพื้นที่เป็นจำนวนมากซึ่งถือว่าคุ้มค่าในการลงทุน



การดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาตามแผนและแนวทางการดำเนินการของสำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาดังกล่าวข้างต้น จำเป็นต้องมีข้อมูลในการวางแผนและติดตามผลการพัฒนา แต่อย่างไรก็ตามกลับปรากฏว่าปัจจุบันข้อมูลด้านการกีฬาของประเทศยังมีอยู่ค่อนข้างจำกัด กระจุกกระจาย ไม่มีหน่วยงานได้รับผิดชอบจัดทำเป็นหลัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อมูลสถิติและรายได้ด้านการกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา จึงได้ดำเนินการจัดทำ “โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ในปี 2566” ต่อเนื่องจากการดำเนินโครงการสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) นำร่อง เมื่อปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 เพื่อให้เห็นถึงค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในระบบเศรษฐกิจทั้งหมดอันเนื่องมาจากผู้ดูกีฬา นักกีฬา และผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งหมดที่ได้มีการใช้จ่ายไป เพื่อกิจกรรมเกี่ยวกับการเข้าชมกีฬาหรือการเล่นกีฬารวมทั้งการเข้าร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาทันทีทั้งหมด มูลค่าเพิ่มที่เกิดขึ้นกับบริการและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาในประเทศ เป็นมูลค่าที่สะท้อนถึงด้านอุปทาน (Supply Side) เพื่อรองรับอุปสงค์ (Demand Side) และมูลค่าการใช้จ่ายเพื่อการอุปโภคบริโภคขั้นสุดท้ายของกิจกรรมกีฬา (Sport final Expenditure) ดังกล่าว และที่สำคัญก็คือ ผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ (GDP) ในสาขาการกีฬาของประเทศ รวมทั้งจำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬา โดยประโยชน์ของการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา จะทำให้ผู้วางแผนและกำหนดนโยบายเกี่ยวกับการกีฬามีข้อมูลเครื่องชี้วัดที่สะท้อนถึงบทบาท โครงสร้างและทิศทางของเศรษฐกิจการกีฬาที่ถูกต้องชี้ให้เห็นถึงมูลค่าทางเศรษฐกิจที่เกิดจากอุตสาหกรรมกีฬาอันเป็นแหล่งรายได้หลักอีกทางหนึ่งในระบบเศรษฐกิจของประเทศไทย

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อรวบรวมข้อมูลและประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาในปี 2566 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2566

1.2.2 เพื่อวิเคราะห์แนวโน้มการออกกำลังกายและค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนในปี 2566

1.2.3 เพื่อสำรวจ รวบรวม ประมวลผล และจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ของปี 2565

1.3 คำนิยามและความหมายที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา

อุตสาหกรรมกีฬา (Sport Industry)

คณะกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านกีฬา ศิลปะ วัฒนธรรม การศาสนา คุณธรรม และจริยธรรม สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ (โดยคณะอนุกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านบริหาร จัดการ การกีฬา) กล่าวว่าอุตสาหกรรมกีฬาถือได้ว่าเป็นกลไกหนึ่งที่มีบทบาทต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยจะมีบทบาทในเรื่องการผลิต การสร้างและการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานการกีฬา นักกีฬา และภาคธุรกิจต่าง ๆ ลิขสิทธิ์ และสิทธิประโยชน์ ผู้ผลิต จำหน่าย นำเข้า และส่งออก สถานบริการออกกำลังกาย ผักซั่ม และสถานศึกษา ซึ่งทั้งหมดจะมีการเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ และนำมาสู่การสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ

Brenda Pitts (2008) ให้นิยามของอุตสาหกรรมกีฬาไว้ว่า กลุ่มของตลาดที่ประกอบไปด้วยผลิตภัณฑ์และบริการด้านการกีฬา การออกกำลังกายและนันทนาการ ซึ่งสามารถจะจัดให้อยู่ในรูปแบบของกิจกรรม สินค้า บริการ บุคลากร และสถานที่



เศรษฐกิจการกีฬา (Sport Economy)

Arpit Aggarwal (2014) กล่าวว่า กีฬาเป็นส่วนสำคัญของการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ การมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในกีฬาช่วยเพิ่มสุขภาพ และผลผลิตของชุมชนลดค่าใช้จ่ายด้านการรักษาพยาบาล มีระเบียบวินัยในตัว สร้างผู้นำที่ยอดเยี่ยม และเพิ่มความสามัคคีในสังคม การดำเนินการของการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติช่วยในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน สร้างการจ้างงาน การไหลเข้าที่ปลอดภัยของเงินทุนต่างชาติ สร้างผู้เล่นและนักกีฬา และทำให้มีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า ผลกระทบของกีฬาต่อเศรษฐกิจและสังคมเป็นแบบหลายมิติ

ธุรกิจการกีฬา (Sports Business)

รังสรรค์ ธนะพรพันธุ์ (2554) กล่าวว่า นับตั้งแต่ต้นทศวรรษ 2520 เป็นต้นมา การกีฬาระหว่างประเทศเติบโตและรุ่งเรือง จนก่อให้เกิดธุรกิจนานาประเภท นับตั้งแต่ธุรกิจอุปกรณ์กีฬา ธุรกิจเครื่องแต่งกาย และรองเท้ากีฬา ธุรกิจสนามกีฬา และธุรกิจโทรทัศน์รวมถึงธุรกิจการตลาดกีฬา การแข่งขันกีฬามีใช้เรื่องของการออกกำลังกายเพื่อพลาสมาเพียงอย่างเดียวอีกต่อไป หากแต่ในตัวของมันเอง แปรเปลี่ยนเป็นสินค้า กระบวนการแปรการแข่งขันกีฬาให้เป็นสินค้า (Commodification)

ธุรกิจการตลาดกีฬา (Sports Marketing Business)

ธุรกิจการตลาดกีฬาที่เกี่ยวข้องเนื่องกับการหาสปอนเซอร์ (Official Sponsors) หรือหุ้นส่วน (Official Partners) เพื่อร่วมลงขันในการจัดการแข่งขัน (รังสรรค์ ธนะพรพันธุ์, 2554) รวมไปถึงการประยุกต์ใช้หลักการทางการตลาด และกระบวนการทางการตลาดที่เฉพาะเจาะจงสำหรับผลิตภัณฑ์ทางการกีฬา และผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการกีฬาทั้งหมด ธุรกิจการตลาดกีฬามีกิจกรรมหลักในการรับจ้างจัดการด้านการตลาดให้แก่การแข่งขันกีฬาทั้งระดับโลก ระดับภูมิภาค และระดับประเทศ การแข่งขันกีฬาระดับโลก ได้แก่ การแข่งขันโอลิมปิก การแข่งขันฟุตบอลโลก การแข่งขันรักบี้ การแข่งขันคริกเก็ตโลก การแข่งขันวอลเลย์บอลโลก การแข่งขันกรีฑาโลก และการแข่งขันว่ายน้ำโลก

ประเภทอุตสาหกรรมการกีฬาและธุรกิจการกีฬา

คณะกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านกีฬา ศิลปะ วัฒนธรรม การศาสนา คุณธรรม และจริยธรรม สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ ได้พิจารณาผลการศึกษาร่วมของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สถาบันการศึกษาทางการกีฬา และสมาคมจัดการกีฬาแห่งประเทศไทย สามารถกำหนดกลุ่มผู้ประกอบการอุตสาหกรรมการกีฬา และธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการกีฬารวม 12 กลุ่ม กล่าวคือ

กลุ่มที่ 1 กลุ่มสถานที่บริการออกกำลังกาย

กลุ่มที่ 2 กลุ่มสโมสรกีฬาสมัครเล่น

กลุ่มที่ 3 กลุ่มสื่อสารมวลชน กิจกรรมการตลาดและโฆษณา การประชาสัมพันธ์ทางการกีฬา

กลุ่มที่ 4 กลุ่มการจัดการสิทธิประโยชน์และลิขสิทธิ์ทางการกีฬา กลุ่มการจัดการแข่งขันกีฬา

กลุ่มที่ 5 กลุ่มกีฬาอาชีพ อาทิ นักกีฬา บุคลากรทางการกีฬาอาชีพ

กลุ่มที่ 6 กลุ่มการบริการทางวิทยาศาสตร์การกีฬา

กลุ่มที่ 7 กลุ่มสถาบันการศึกษาผู้ผลิตบุคลากรด้านการกีฬา



กลุ่มที่ 8 กลุ่มการจัดการกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวและนันทนาการ

กลุ่มที่ 9 กลุ่มการจัดการแข่งขันกีฬา

กลุ่มที่ 10 กลุ่มผู้ค้าปลีกและค้าส่งอุปกรณ์กีฬา อาทิตูตกีฬารองเท้ากีฬาเครื่องกีฬา

กลุ่มที่ 11 กลุ่มผู้ผลิตอุปกรณ์กีฬา อาทิตูตกีฬารองเท้ากีฬาเครื่องกีฬา

กลุ่มที่ 12 กลุ่มผู้นำเข้าและส่งออกทางการกีฬา (เพื่อการฝึกซ้อมและการแข่งขันกีฬา)

อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา

ในด้านอุปทานการท่องเที่ยวเชิงกีฬา Kurtzman (2001) อธิบายถึงส่วนประกอบที่คล้ายคลึงกับการท่องเที่ยวทั่วไป โดยมีรายการแข่งขันกีฬา (Sport Event) ทรัพยากรทางธรรมชาติ (Natural) และสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น (Human - Made) การคมนาคมขนส่ง (Transportation) ที่พัก (Accommodations) สิ่งดึงดูดใจ (Attractions) อาหารและเครื่องดื่ม (Food and Beverage) และสามารถอธิบายเพิ่มเติมโดยรายละเอียดจาก Malaysia Sports Tourism Council (2015) ที่ได้อธิบายถึงอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาในภาคการท่องเที่ยวประกอบด้วย ตัวแทนการท่องเที่ยว โรงแรม/รีสอร์ท ภาคการขนส่ง โทรคมนาคมสื่อสารต่าง ๆ อาหารและเครื่องดื่ม ร้านค้าปลีก งานหัตถกรรม งานรับเหมา ก่อสร้างสื่อ บริการด้านสุขภาพ และการค้าขายอื่น ๆ

Dreyer (2004) กล่าวว่า โครงสร้างของการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเป็นการร่วมกันระหว่างผู้ประกอบการท่องเที่ยว (Tour Operators) การค้าโรงแรมสำหรับกีฬา (Sport Hotel Trade) สมาคมท่องเที่ยว (Tourist Associations) และชมรมกีฬา (Sports Clubs) เพื่อรองรับการเดินทางเข้ามายังแหล่งท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวเชิงกีฬา โดยในส่วนของผู้บริโภคทางการกีฬา มีผู้ชมกีฬา การมีส่วนร่วมของผู้ชมกีฬาและการร่วมมือของภาคธุรกิจต่าง ๆ เป็นส่วนสำคัญของอุตสาหกรรมกีฬา โดยมีสินค้าและบริการ คือ การจัดกิจกรรมทางการกีฬา ไม่ว่าจะเป็นการแข่งขัน การจัดรายการต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา สินค้าและอุปกรณ์กีฬา การฝึกอบรมบุคลากรทางการกีฬา และข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการกีฬาโดยมีกระบวนการที่สำคัญคือ กระบวนการและส่วนสนับสนุน อุตสาหกรรมกีฬาที่สำคัญ คือ ผู้มีส่วนร่วมหรือการสร้างความเป็นเจ้าของของผู้บริโภค การมีผู้สนับสนุน การใช้สื่อต่าง ๆ การใช้ตัวแทน และการมีผู้ผลิตต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงสู่ธุรกิจกีฬา (Shank, 2009: 11) โดยที่องค์ประกอบของการตลาดทางการกีฬา 3 ประการที่สำคัญ ประกอบด้วย 1) รายการแข่งขันกีฬา 2) ผู้สนับสนุนการจัดการแข่งขันกีฬา และ 3) ผู้ที่ชื่นชอบกีฬาและผู้ชมการแข่งขันกีฬา

บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA)

เป็นบัญชีเฉพาะประเภทหนึ่ง เช่นเดียวกับบัญชีประชาชาติเฉพาะด้านอื่น ๆ เช่น บัญชีประชาชาติด้านการท่องเที่ยว (Tourism Satellite Accounts : TSA) หรือบัญชีประชาชาติด้านสิ่งแวดล้อม (System of Environmental Economic Accounting: SEEA) เป็นต้น เนื่องจากในปัจจุบัน ความต้องการในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬายังเป็นความต้องการพัฒนาในลักษณะของงานนำร่องเฉพาะกลุ่ม EU ที่มีความก้าวหน้าด้านการกีฬา ดังนั้น EU จึงได้มีการจัดทำคู่มือการประมวลผลการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬาขึ้นมาในเบื้องต้น เรียกว่า A Manual for the Construction of a Sport Satellite Account (SSA) ซึ่งจัดทำขึ้นในลักษณะของงานวิจัยโดย Thanos Panagouleas และ Themis Kokolakis ของ Sport Industry Research Centre, Sheffield Hallam University



บัญชีประชาชาติ หรือ ระบบบัญชีบริวาร (Satellite Accounts System) มุ่งประเด็นไปที่หัวข้อหรือภาคทางเศรษฐกิจใดเรื่องหนึ่งเป็นการเฉพาะ ซึ่งไม่สามารถแบ่งแยก หรือแสดงออกมาให้เห็นในเรื่องนั้น ๆ ได้ในระบบบัญชีบัญชีประชาชาติตามปกติทั่วไป เนื่องจากระบบบัญชีประชาชาติมีจุดมุ่งหมายที่ต้องการแสดงภาพรวมของเศรษฐกิจทั้งหมด มิได้มุ่งหวังที่ต้องการแสดงรายละเอียดในเรื่องใดเรื่องหนึ่งเป็นการเฉพาะหรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ระบบบัญชีบริวารเป็นระบบการนำเสนอข้อมูลในเชิงลึก ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งเป็นการเฉพาะ เช่น เรื่องของการกีฬาที่รวมอยู่ในระบบเศรษฐกิจโดยรวมทั้งหมด เป็นต้น

คำจำกัดความของการกีฬาในเชิงของเศรษฐศาสตร์

เมื่อพิจารณาจากการจัดมาตรฐานหมวดหมู่กิจกรรมทางเศรษฐกิจของ EU ซึ่งก็คือ NACE เห็นว่า เนื่องจากกิจกรรมต่าง ๆ ทางเศรษฐกิจ ได้ถูกแยกหมวดหมู่ออกมาอย่างชัดเจนไว้แล้ว สามารถตัดสินใจได้ว่ารายการใดที่มีความเกี่ยวข้องกับการกีฬาทั้งหมดของรายการนั้น เพื่อให้เป็นไปตามนิยามของคำว่า กีฬาของ EU ในที่นี้ใช้การจัดหมวดหมู่ของผลิตภัณฑ์จำแนกตามกิจกรรมทางเศรษฐกิจ (Classification of Products by Activity 2002: CPA 2002) เป็นตัวกำหนด ซึ่ง CPA นั้น มีความสัมพันธ์หรือมีความสอดคล้องโดยตรงกับโครงสร้างรายการของ NACE

ในการใช้งานของการจำแนกหมวดหมู่ตาม CPA สามารถที่จะแยกการอุปโภคสินค้าและบริการด้านการกีฬาออกได้เป็น การอุปโภคขั้นกลาง (Intermediate Consumption) และการอุปโภคขั้นสุดท้าย (Final Consumption) โดยที่การอุปโภคขั้นกลาง เป็นการใช้สินค้าและบริการด้านการกีฬาเพื่อเป็นวัตถุดิบในการผลิต ส่วนการอุปโภคขั้นสุดท้าย เป็นการใช้สินค้าและบริการด้านการกีฬาเพื่อบริโภคทั้งโดยครัวเรือนและภาครัฐบาล รวมถึงการลงทุนนำเข้า ส่งออกสินค้าเหล่านั้นอีกด้วย ซึ่งการจำแนกประเภทนี้เป็นเรื่องที่สำคัญแต่ก็ยากที่จะแยกออกจากกันได้อย่างสมบูรณ์การจำแนกหมวดหมู่ในทางเศรษฐกิจ เพื่อใช้ในการอ้างอิงกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา (Economic Activity Related to Sport) จะใช้การจัดจำแนกตาม NACE เป็นเกณฑ์หลักในการจำแนกตามคำจำกัดความของ Vilnius ซึ่งใช้ในการจัดทำ SSA สามารถจำแนกได้เป็น 3 ลักษณะ คือ ความหมายในเชิงสถิติ (Statistical Definition) ความหมายในเชิงแคบ (The Narrow Definition) และความหมายในเชิงกว้าง (The Broad Definition) ดังนี้

1) กีฬาในคำจำกัดความหมายเชิงสถิติ คือ ความหมายพื้นฐานของการกีฬาในทางเศรษฐกิจ หมายถึง รายการกีฬาต่าง ๆ ที่ปรากฏในบัญชีประชาชาติ (Explicitly Identified in the National Accounts) โดยหมายความรวมถึงการดำเนินงานสิ่งอำนวยความสะดวกด้านการกีฬา (Operation of Sport Facilities) และบริการด้านกีฬาอื่น ๆ (Other Sport Services) ความหมายดังกล่าวนี้ตรงกันกับรายการ NACE 92.6: กิจกรรมกีฬา (Sporting Activities)

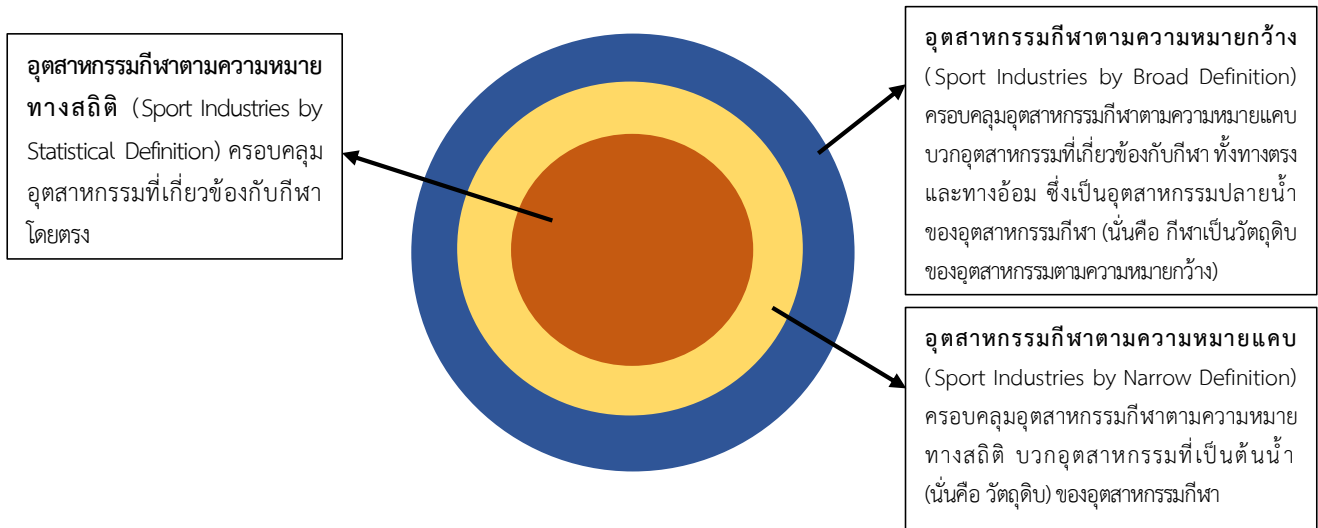
2) กีฬาในคำจำกัดความแบบเชิงแคบ หมายถึง ผลิตภัณฑ์และบริการทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาโดยตรงซึ่งจำเป็นต้องใช้เพื่อเป็นปัจจัยในการก่อให้เกิดกิจกรรมกีฬาหรือการเล่นกีฬา (ก็คือกิจกรรมกีฬาทั้งหลายเป็นผลผลิตที่เกิดขึ้นจากการใช้อุปกรณ์หรือผลิตภัณฑ์และบริการทั้งหมดดังกล่าว) ตัวอย่างเช่น การผลิต การขายปลีกและขายส่งอุปกรณ์ด้านการกีฬา ทั้งหมด เป็นต้น

3) กีฬาในคำจำกัดความเชิงกว้าง หมายถึง การรวมผลิตภัณฑ์และบริการทั้งหมดที่มีความสัมพันธ์ใด ๆ (ทางตรงและทางอ้อม) กับกิจกรรมกีฬา โดยไม่จำเป็นต้องเป็นปัจจัยเพื่อการเล่นกีฬา (ซึ่งก็คือ ผลิตภัณฑ์



และบริการทั้งหมดที่เกิดขึ้นโดยมีการกีฬาเป็นปัจจัยหรือ input ที่ทำให้เกิดขึ้น) เช่น การท่องเที่ยวเชิงกีฬา สิ่งพิมพ์ สื่อ และการรักษาพยาบาลที่เกี่ยวข้องกับกีฬา เป็นต้น

แผนภาพที่ 1-1: Vilnius Definition of Sport



อุปสงค์ (Demand) คือ ปริมาณสินค้าหรือบริการชนิดใดชนิดหนึ่งที่ผู้บริโภคต้องการซื้อในแต่ละระดับราคาต่าง ๆ กันของสินค้าหรือบริการชนิดนั้น ๆ ในระยะเวลาที่กำหนด โดยความต้องการซื้อจะต้องเป็นความต้องการซื้อที่มีอำนาจซื้อ คือ ผู้บริโภคจะต้องมีความเต็มใจที่จะซื้อและมีเงินเพียงพอที่จะจ่ายซื้อสินค้าหรือบริการนั้น

อุปทาน (Supply) คือ ปริมาณสินค้าหรือบริการชนิดใดชนิดหนึ่งที่ผู้ขายต้องการขายในแต่ละระดับราคาต่าง ๆ กันของสินค้าหรือบริการชนิดนั้น ๆ ในระยะเวลาใดเวลาหนึ่ง โดยอุปทานของสินค้าชนิดใด ๆ นั้นจะเป็นปริมาณสินค้าที่ผู้ผลิตนำออกมาขายเท่านั้นไม่ได้ หมายถึงปริมาณสินค้าทั้งหมดที่ผู้ผลิตผลิตได้

GDP (Gross Domestic Product) คือ มูลค่ารวมของตลาดของสินค้าและบริการขั้นสุดท้ายที่ผลิตในประเทศในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ โดยผลผลิตนั้นสามารถเป็นผลผลิตที่ได้จากผู้ประกอบการของทั้งภายในและภายนอกประเทศ โดยคำนวณจากมูลค่าการบริโภคของภาคเอกชนและประชาชนทั่วไป มูลค่าการลงทุนจากภาคเอกชน ค่าใช้จ่ายทั้งหมดของรัฐบาลที่ใช้ซื้อสินค้าและบริการขั้นสุดท้าย และมูลค่าดุลการค้า

Sport Final Expenditure หมายถึง มูลค่าการใช้จ่ายเพื่อการอุปโภคบริโภคขั้นสุดท้ายของกิจกรรมกีฬาแสดงถึงค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในระบบเศรษฐกิจทั้งหมดอันเนื่องมาจากผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งหมดกับอุตสาหกรรมกีฬาที่ได้มีการใช้จ่ายไปเพื่อกิจกรรมเกี่ยวกับกีฬา

Sport Value-Added หมายถึง กิจกรรมด้านกีฬาที่ส่งผลให้เกิดการเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์หรือกิจกรรมดังกล่าว โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เข้าร่วมหรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการกีฬาในประเทศไทย เป็นมูลค่าที่สะท้อนถึงด้านอุปทาน (Supply Side) เพื่อรองรับอุปสงค์ (Demand Side)

Employment in sport industry หมายถึง การสัญญาว่าจ้างให้ทำงานหรือบริการในอุตสาหกรรมด้านการกีฬา ซึ่งส่งผลให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างนายจ้างกับลูกจ้าง โดยสัญญาจ้างงานอาจจัดทำขึ้นอย่างชัดเจนหรือละไว้ในฐานที่เข้าใจกันได้



1.4 แนวคิดทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา

ความหมายของบัญชีประชาชาติ

บัญชีประชาชาติ (National Account) หมายถึง การบันทึกกิจกรรมทางเศรษฐกิจของประเทศที่ไหลเวียนในหนึ่งรอบระยะเวลาที่กำหนดระหว่างหน่วยเศรษฐกิจต่าง ๆ ของประเทศ อันประกอบด้วย การผลิตสินค้าและบริการ การเกิดขึ้นหรือได้มาของรายได้ซึ่งก็คือ ผลตอบแทนปัจจัยการผลิตที่เกิดขึ้นจากการผลิตสินค้าและบริการดังกล่าว การใช้จ่ายซื้อสินค้าและบริการของครัวเรือนและรัฐบาลรวมทั้งการใช้จ่ายลงทุนที่เกิดขึ้นและการประกอบธุรกรรมทางเศรษฐกิจระหว่างภาคเศรษฐกิจในประเทศและต่างประเทศ (สศช. มพท.) ทั้งนี้การประมวลรายได้ประชาชาติสามารถจัดทำได้ 3 ด้าน คือ ด้านการผลิต (Production approach) ด้านรายจ่าย (Expenditure approach) และด้านรายได้ (Income approach) บนพื้นฐานของทฤษฎีเศรษฐศาสตร์

องค์ประกอบของบัญชีประชาชาติ

1) บัญชีหลัก (Main accounts) หมายถึง บัญชีที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ร่วมกันของการดำเนินธุรกรรมทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นภายในประเทศและระหว่างประเทศในช่วงเวลาหนึ่ง โดยความสัมพันธ์สามารถตรวจสอบในระบบได้ (Cross Check) ถึงแหล่ง ที่มา (Resource) และใช้ไป (Use) หรือการจัดสรรทรัพยากรที่มีอย่างจำกัดไปยังปัจจัยการผลิตต่าง ๆ ในระบบเศรษฐกิจได้ ทั้งนี้ บัญชีหลักประกอบด้วย 6 ตารางหลัก ได้แก่

1.1) ผลิตภัณท์ภายในประเทศ (Domestic Product): เป็นบัญชีที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างด้านการผลิต (Supply Side) และด้านรายจ่าย (Demand Side) ซึ่งเป็นไปตามหลักทฤษฎีเศรษฐศาสตร์มหภาคโดย John Maynard Keynes ที่มีรูปแบบสมการดังนี้

$$\text{Aggregate Supply} = \text{Aggregate Demand}$$

หรือ

$$Y \text{ (GDP)} = C + I + G + (X-M)$$

กำหนดให้ $Y \text{ (GDP)}$ = ผลิตภัณท์ขั้นสุดท้าย (Final Output) มีค่าเท่ากับมูลค่าเพิ่ม (Value Added) จากกิจกรรมการผลิตสินค้าและบริการในระบบเศรษฐกิจ C = รายจ่ายเพื่อการอุปโภคบริโภคสินค้าและบริการขั้นสุดท้ายของครัวเรือน I = การลงทุนของภาคเอกชน และภาครัฐ G = รายจ่ายเพื่อการอุปโภคบริโภคสินค้าและบริการขั้นสุดท้ายของภาครัฐบาล X = การส่งออกสินค้าและบริการ และ M = การนำเข้าสินค้าและบริการ

1.2) รายได้ประชาชาติ (National Income): เป็นบัญชีที่แสดงผลการคำนวณรายได้ประชาชาติทางด้านรายได้ (Income Approach) หรือผลรวมรายได้จากผลตอบแทนปัจจัยการผลิต ประกอบด้วยผลตอบแทนจากแรงงาน ทุน ที่ดิน และผู้ประกอบการ หากนำผลรวมของรายได้เทียบกับผลิตภัณท์ประชาชาติสุทธิ ณ ราคาปัจจัยการผลิตจะเท่ากับผลิตภัณท์มวลรวมในประเทศสุทธิ ณ ราคาปัจจัยการผลิต (Net Domestic Product at factor cost) บวกด้วยผลตอบแทนปัจจัยการผลิตสุทธิ (Net Factor Income Payment from the Rest of the World)

1.3) การสะสมทุนภายในประเทศ (Domestic Capital Formation): เป็นบัญชีที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างรายจ่ายเพื่อการลงทุน (Gross Domestic Capital Formation) และแหล่งที่มาของเงินทุน (Finance of Gross Domestic Capital Formation) ที่มาจากการออมในประเทศ (Saving) และต่างประเทศ (Surplus of the Nation on current accounts)



1.4) ครครัวเรือนและสถาบันที่ไม่แสวงหากำไร (Households and Private Non-Profit Institution):

เป็นบัญชีที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างรายได้ (Income) รายจ่าย (Expenditure) เงินออม (Saving) และรายได้ที่พึงจับจ่ายใช้สอย (Disposable Income) ของครัวเรือน และสถาบันที่ไม่แสวงหากำไร (Household & Private Non-Profit Institution) โดยมีแหล่งรายได้จากเงินค่าตอบแทนแรงงาน ผลประโยชน์จากกองทุนประกันสังคม รายได้จากการประกอบการ รายได้จากทรัพย์สิน และเงินโอนรับจากสถาบันต่าง ๆ ส่วนด้านรายจ่าย ประกอบด้วย รายจ่ายเพื่อการอุปโภคบริโภค (Consumption expenditure) การจ่ายสมทบกองทุนประกันสังคม (Social security contribution) ดอกเบี้ยหนี้เพื่อการบริโภค ค่าภาษีทางตรง (Direct Taxes) และเงินโอนที่จ่ายให้รัฐบาล และสถาบันต่างประเทศ ผลต่างระหว่างรายได้และค่าใช้จ่ายดังกล่าวคือ เป็นเงินออม (Saving) ของครัวเรือน และสถาบันไม่แสวงหากำไร

1.5) ภาครัฐบาล (General Government): เป็นบัญชีที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างรายรับ (Income)

และรายจ่ายของรัฐบาล โดยรัฐบาลมีแหล่งรายได้จากทรัพย์สินและการประกอบการ (Income from Property and Entrepreneurship) ภาษีทางตรงและทางอ้อม (Direct - Indirect taxes) เงินสมทบกองทุนประกันสังคม (Total Contributions to Social Security) และเงินโอนรับจากสถาบันต่าง ๆ โดยมีส่วนที่เป็นรายการหักรายรับ 2 รายการคือ เงินสมทบที่รัฐบาลจ่ายเข้ากองทุนประกันสังคม และดอกเบี้ยหนี้สาธารณะ ส่วนด้านรายจ่ายรัฐบาล ประกอบด้วย รายจ่ายเพื่อการอุปโภคบริโภคของรัฐบาล (Government Consumption Expenditure) รายจ่ายสำหรับผลประโยชน์ของผู้ประกันตนในกองทุนประกันสังคม (Social Security Benefit) รายจ่ายเพื่ออุดหนุนการผลิต (Subsidies) รวมทั้งเงินโอนให้ครัวเรือน สถาบันไม่แสวงหากำไรและให้ต่างประเทศ ผลต่างระหว่างรายได้และค่าใช้จ่ายดังกล่าว คือ เป็นเงินออม (Saving) ของรัฐบาล

1.6) ธุรกรรมภายนอก (External Transaction): เป็นบัญชีที่แสดงถึงความสัมพันธ์กับภาคต่างประเทศ

(The Rest of the World) โดยทางด้านรายรับประกอบด้วยรายรับจากการส่งออกสินค้าและบริการ (Export of Goods and Services) ผลตอบแทนปัจจัยการผลิตสุทธิ (Net factor income) และเงินโอนรับจากต่างประเทศ (Current transfer to the rest of the world) ทางด้านรายจ่ายประกอบด้วยการนำเข้าสินค้าและบริการ (Import of Goods and Services) และเงินโอนจ่ายไปต่างประเทศ (Current Transfer to the Rest of the World) โดยรายการสมดุลของบัญชีนี้คือ ดุลบัญชีเดินสะพัด (Surplus of the Nation on Current Accounts)

2) ตารางสนับสนุน (Supporting Table)

2.1) ทางด้านการผลิต (Production Approach): เป็นการแสดงผลการจัดทำรายได้ประชาชาติ

ทางด้านการผลิต

2.2) ทางด้านรายจ่าย (Expenditure Approach): แบ่งเป็น (1) ด้านรายจ่ายเพื่อการอุปโภคบริโภค

ของครัวเรือน (Private Consumption Expenditure) ประกอบด้วยค่าใช้จ่ายใน 12 หมวดหลัก (2) ด้านรายจ่ายเพื่อการอุปโภคบริโภคของรัฐบาล (General Government Consumption Expenditure) (3) ด้านการสะสมทุนเบื้องต้น (Gross Capital Formation) ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ การสะสมทุนถาวรเบื้องต้น (Gross Fixed Capital Formation) และส่วนเปลี่ยนแปลงสินค้าคงเหลือ (Change in Inventories) ด้านการส่งออกและการนำเข้าสินค้าและบริการ (Exports and Imports of Goods and Services) ประกอบด้วย การส่งออกสินค้าและบริการ (Exports of Goods and Services) และการนำเข้าสินค้าและบริการ (Imports of Goods and Services)



2.3) ด้านรายได้ (Income Approach): ประกอบด้วยผลตอบแทนจากการใช้ปัจจัยการผลิต ได้แก่ (1) ค่าตอบแทนแรงงาน (Compensation of Employees) (2) รายได้จากการเกษตรและการประกอบกิจการที่มีใช่นิติบุคคล (Income from Farms, Professions and Other Unincorporated) (3) รายได้จากทรัพย์สินของครัวเรือน (Income from Property Received by household) (4) เงินออมนิติบุคคล (Saving of Corporations) (5) ภาษีเงินได้นิติบุคคล (Direct taxes on Corporations) (6) เงินโอนนิติบุคคล (Corporate Transfer Payments) (7) รายได้จากทรัพย์สินและการประกอบการของภาครัฐบาล (General Government Income from Property and Entrepreneurship Profit of Government Enterprises)

การคำนวณรายได้ประชาชาติ

1) ทางด้านผลผลิต (Production Approach): วิธีการประมวลผลบัญชีรายได้ประชาชาติรายปีในด้านการผลิตนั้นใช้วิธีการหามูลค่าเพิ่มโดยการรวบรวมข้อมูลมูลค่าผลผลิต (Gross Output) และต้นทุนค่าใช้จ่ายขั้นกลาง (Intermediate Consumption) ของสถานประกอบการในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งหมดแล้วนำมาคำนวณหามูลค่าเพิ่ม (Value Added) ซึ่งก็คือ ส่วนต่างระหว่างค่าทั้งสองดังกล่าว เมื่อนำมูลค่าเพิ่ม (Value Added) ของทุกสาขาการผลิตมารวมกันก็จะได้ Aggregate Supply หรือผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ (Gross Domestic Products) หรือ GDP ของระบบเศรษฐกิจ

2) ทางด้านรายจ่าย (Expenditure Approach): เป็นวิธีการคำนวณหามูลค่าการใช้จ่ายขั้นสุดท้าย (Final Consumption) หรือ Aggregate Demand ของระบบเศรษฐกิจประกอบด้วย (1) รายจ่ายเพื่อการอุปโภคบริโภคของครัวเรือน (C) (2) รายจ่ายเพื่อการอุปโภคบริโภคของรัฐบาล (G) (3) การลงทุนหรือการสะสมทุนถาวรเบื้องต้น (I) (4) ส่วนเปลี่ยนสินค้าคงเหลือ (ΔS) และ (5) การส่งออกและนำเข้า ($X - M$)

3) ทางด้านรายได้ (Income Approach): ประมวลผลโดยรวบรวมข้อมูลผลตอบแทนปัจจัยการผลิตแต่ละประเภทเข้าด้วยกันโดยอาจประมวลขึ้นทางตรง เช่น ดอกเบี้ย เงินปันผลและกำไรรวบรวมจากบัญชีของธุรกิจผลตอบแทนแรงงานประมวลจากจำนวนลูกจ้างและอัตราค่าจ้างเฉลี่ยของการจ้างงานแต่ละประเภทอุตสาหกรรม ส่วนในกรณีรายการที่ไม่สามารถหาข้อมูลโดยตรงได้ เช่น รายได้ของสถานประกอบการที่มีได้จดทะเบียนนิติบุคคลก็คำนวณขึ้นทางอ้อมโดยอาศัยผลการคำนวณด้านการผลิตและด้านการใช้จ่ายข้างต้น สำหรับเงินออมของรัฐและนิติบุคคลก็ประมวลจากข้อมูลในทำนองเดียวกัน ส่วนเงินออมของครัวเรือนได้จากการประมวลผลทางอ้อม

ความสัมพันธ์พื้นฐานในระบบบัญชีประชาชาติสามารถแสดงในรูปสมการได้ดังนี้

VA (Value added)	= Gross output – Intermediate Consumption
GDP (Gross Domestic Products)	= Sum of VA all activities
GNP (Gross National Products)	= GDP + Net Factor Income Payment from Abroad
NI (National income)	= GNP - Indirect Taxes less Subsidies – Provision for Consumption of Fixed Capital
NNP (Net National Products)	= GDP - Indirect Taxes less Subsidies - Provision for Consumption of Fixed Capital + Net Factor Income Payment from Abroad



บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา

ระบบบัญชีบริหารหรือ Satellite Accounts System คือ ระบบการนำเสนอข้อมูลในเชิงลึกในเรื่องใดเรื่องหนึ่งเป็นการเฉพาะในลักษณะของการเป็นบัญชีบริหาร (Satellite Accounts) ที่มีความสอดคล้องกับบัญชีประชาชาติของประเทศ (National Accounts) เช่น ในเรื่องของการกีฬาหรือการท่องเที่ยวที่รวมอยู่ในระบบเศรษฐกิจโดยรวมทั้งหมด เป็นต้น ดังนั้น ระบบบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Account : SSA) จึงเป็นการแสดงค่าในทางเศรษฐกิจของกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาที่รวมอยู่ในกิจกรรมทางเศรษฐกิจสาขาต่าง ๆ ในระบบบัญชีประชาชาติ โดยการแบ่งแยกรายการต่าง ๆ เหล่านี้ออกมาเป็นบัญชีเฉพาะ ที่เรียกว่า Satellite Account ในขณะที่ ยังคงมีโครงสร้างที่สัมพันธ์กับระบบบัญชีประชาชาติ กล่าวอีกนัยหนึ่ง คือหากไม่มีบัญชีประเพณี (บัญชีบริหาร) กิจกรรมทางเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาส่วนใหญ่ถูกรวมไว้ในหมวดหมู่อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องแทน เช่น เสื้อผ้ากีฬา ก็จะถูกนำไปรวมไว้ในกลุ่มของข้อมูลอุตสาหกรรมเสื้อผ้า หรือรองเท้ากีฬา จะไปรวมอยู่ในกลุ่มอุตสาหกรรมของรองเท้า เป็นต้น จึงไม่สามารถรู้ถึงมูลค่าของกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับกีฬาทั้งหมดถ้าหากดูจากบัญชีประชาชาติได้

ในปัจจุบัน การกีฬาเป็นกิจกรรมรูปแบบหนึ่งที่มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจของประเทศ จึงทำให้ประเทศที่มีความก้าวหน้าทางการกีฬาโดยเฉพาะอย่างยิ่งประเทศในกลุ่มสหภาพยุโรปหรือ European Union (EU) ได้มีการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา โดยได้มีการจัดทำคู่มือการประมวลผลการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬาขึ้นมาในเบื้องต้น เรียกว่า A Manual for the Construction of a Sport Satellite Account (SSA) ซึ่งจัดทำขึ้นในลักษณะของงานวิจัยโดย Thanos Panagouleas และ Themis Kokolakis จาก Sport Industry Research Centre, Sheffield Hallam University (Panagouleas and Kokolakis, 2012) ขณะเดียวกัน ประเทศในกลุ่ม EU หลายประเทศได้มีการพัฒนาและจัดทำ SSA ในเบื้องต้นแล้ว ในขณะที่บางประเทศ เช่น เนเธอร์แลนด์ ก็ได้มีการออกคู่มือการจัดทำ SSA ของประเทศตนเองขึ้นมา อย่างไรก็ตาม คู่มือการจัดทำ SSA ที่เป็นระบบสากลของทุกประเทศทั่วโลกซึ่งระบบดังกล่าวควรจะต้องออกมาโดยสำนักงานสถิติแห่งองค์การสหประชาชาติ (Statistical Division, United Nations) หรือสำนักงานสถิติแห่งองค์การสหประชาชาติต้องมีส่วนร่วมในการพัฒนาและเห็นชอบด้วยนั้น ในปัจจุบันยังไม่มีการจัดทำขึ้น ดังนั้นขณะนี้ จึงอาจถือได้ว่าคู่มือการจัดทำ SSA ของ EU เป็นคู่มือในระดับของการเป็นระบบสากลที่สามารถใช้อ้างอิงได้

นิยามของอุตสาหกรรมกีฬา ในปี ค.ศ. 2007 คณะกรรมาธิการยุโรป (European Commission) ได้มีการเสนอว่า ภายใต้ความร่วมมืออย่างใกล้ชิดระหว่างประเทศสมาชิก ควรมีการพัฒนาวิธีการทางสถิติเพื่อใช้วัดผลกระทบทางเศรษฐกิจที่เกิดจากการกีฬา โดยการสร้างบัญชีที่เรียกว่า บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport satellite account : SSA) และสามารถจัดทำโดยการรวม SSA ของทุกประเทศสมาชิกขึ้นมาเป็นบัญชีประชาชาติด้านการกีฬาแห่งยุโรป (European Satellite Account for sport) จากจุดเริ่มต้นดังกล่าว คณะทำงานของยุโรปด้านกีฬาและเศรษฐกิจ (EU Working Group and Sport and Economics) จึงได้มีการจัดทำนิยามของคำว่ากีฬาให้เป็นมาตรฐานเดียวกันอย่างสากลเรียกว่า “Vilnius Definition of Sport” ซึ่งได้จำแนกอุตสาหกรรมกีฬาออกเป็น 3 ลักษณะ คือ 1) ความหมายในเชิงสถิติ (Statistical definition) 2) ความหมายในเชิงแคบ (The Narrow definition) และ 3) ความหมายในเชิงกว้าง (The Broad definition) ดังนี้



1) **ความหมายในเชิงสถิติ** หมายถึง รายการกีฬาต่าง ๆ ที่ปรากฏในบัญชีประชาชาติ (Explicitly identified in the national accounts) โดยหมายความรวมถึงการดำเนินงานสิ่งอำนวยความสะดวกด้านการกีฬา (Operation of sport facilities) และบริการด้านกีฬาอื่น ๆ (Other Sport Services) ความหมายดังกล่าวนี้ ตรงกันกับรายการ NACE 92.6 : กิจกรรมกีฬา (Sporting Activities)

2) **ความหมายในเชิงแคบ** หมายถึง ผลผลิตและบริบริการทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาโดยตรง ซึ่งจำเป็นต้องใช้เพื่อเป็นปัจจัยในการก่อให้เกิดกิจกรรมกีฬาหรือการเล่นกีฬา (หรือ ก็คือกิจกรรมกีฬาทั้งหลาย เป็นผลผลิตที่เกิดขึ้นจากการใช้อุปกรณ์หรือผลิตภัณฑ์และบริบริการทั้งหมดดังกล่าว) ตัวอย่างเช่น การผลิต การขายปลีก และขนส่งอุปกรณ์ด้านการกีฬา ทั้งหมด เป็นต้น

3) **ความหมายในเชิงกว้าง** หมายถึง การรวมผลผลิตและบริบริการทั้งหมดที่มีความสัมพันธ์ใด ๆ (ทางตรง และ ทางอ้อม) กับกิจกรรมกีฬา โดยไม่จำเป็นต้องเป็นปัจจัยเพื่อการเล่นกีฬา (ซึ่งก็คือ ผลผลิตและบริบริการทั้งหมดที่เกิดขึ้นโดยมีการกีฬาเป็นปัจจัยหรือ input ที่ทำให้เกิดขึ้น) เช่น การท่องเที่ยวเชิงกีฬา สิ่งพิมพ์ สื่อการกีฬาพยาบาล ที่เกี่ยวกับกีฬา เป็นต้น

นิยามทั้ง 3 ลักษณะหรือ 3 ระดับดังกล่าวมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน กล่าวคือ นิยามระดับสถิติ หรือระดับพื้นฐานจะเป็นส่วนหนึ่งหรือเป็น Subset ของนิยามระดับแคบ และนิยามระดับแคบซึ่งได้รวมกิจกรรมการกีฬาภายใต้นิยามระดับสถิติไว้ด้วยนั้น เป็นส่วนหนึ่งหรือเป็น Subset ของนิยามระดับกว้าง

1.5 กระบวนการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา

กระบวนการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬาตามหลักการทางเศรษฐศาสตร์ ผลกระทบทางเศรษฐกิจในที่นี้จะแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

1) **ผลกระทบทางตรง (Direct Effect)** ประกอบด้วย รายได้ ผลผลิต การจ้างงาน และรายรับภาษีที่เกิดจากอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาตามที่กำหนดในตารางบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา อันเป็นผลมาจากการจัดการแข่งขันกีฬา

2) **ผลกระทบทางอ้อม (Indirect Effect)** ประกอบด้วย ผลผลิต การจ้างงาน และรายรับภาษีที่เกิดจากธุรกิจที่เป็นห่วงโซ่อุปทาน (Supply Chain) นั่นคือ อุตสาหกรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับการกีฬาในตารางบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา อันเป็นผลมาจากการจัดการแข่งขันกีฬา

3) **ผลกระทบเชิงชักนำ (Induced Effect)** ประกอบด้วย รายได้ ผลผลิต การจ้างงาน และรายรับภาษีอันเกิดจากการใช้จ่ายรายได้ที่ได้จากกิจกรรมในทางตรงและทางอ้อมในการอุปโภคบริโภค ซื้อหาอาหารและเครื่องดื่ม ที่อยู่อาศัย เสื้อผ้า และสิ่งอุปโภคบริโภคต่าง ๆ

ผลกระทบทางเศรษฐกิจสามารถคำนวณได้ดังนี้

$$\text{ผลกระทบทางเศรษฐกิจ} = \text{ผลกระทบทางตรง} + \text{ผลกระทบทางอ้อม} + \text{ผลกระทบเชิงชักนำ}$$

1.4.1 ขั้นตอนในการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจสามารถสรุปได้ดังนี้

1) ขั้นตอนในการคำนวณ GDP

ขั้นตอนที่ 1: คำนวณ GDP จากผลกระทบทางตรงและผลกระทบทางอ้อมจากค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขันและค่าใช้จ่ายของผู้ร่วมกิจกรรม โดยอาศัยตาราง IO ของอุตสาหกรรมกีฬา

ขั้นตอนที่ 2: วิเคราะห์สมการรายจ่ายเพื่อการบริโภคของภาคเอกชน (Private Consumption Expenditure) ดังนี้



$$CON = b_0 + b_1GDP + b_2T + b_3Q1 + b_4Q2 + b_5Q3$$

กำหนดให้ CON = รายจ่ายเพื่อการบริโภค (ล้านบาท)

GDP = GDP (ล้านบาท)

T = แนวโน้มเวลา (1 ไตรมาส)

Q1 = 1 กรณีไตรมาสที่ 1 และ 0 ถ้าไม่ใช่

Q2 = 1 กรณีไตรมาสที่ 2 และ 0 ถ้าไม่ใช่

Q3 = 1 กรณีไตรมาสที่ 3 และ 0 ถ้าไม่ใช่

ค่าสัมประสิทธิ์ b_1 คือ รายจ่ายเพื่อการบริโภคที่เพิ่มขึ้น (ล้านบาท) เมื่อผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ (GDP) เพิ่มขึ้น 1 ล้านบาท

จากการวิเคราะห์ทางสถิติด้วยการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) สมการรายจ่ายเพื่อการบริโภคของภาคเอกชนมีรูปแบบดังนี้

$$CON = 108,806.38 + 0.3134GDP + 6,448.37T - 19,701.77Q1 + 44,902.21Q2 + 27,617.00Q3$$

ตารางที่ 1-1: ผลการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) สมการรายจ่ายเพื่อการบริโภคของภาคเอกชน

Variable	Coefficient	Std. Error.	P-Value
GDP	0.3134	0.0230	0.0000
T	6,448.37	761.47	0.0000
Q1	-19,701.77	12,349.56	0.1134
Q2	44,902.21	12,628.70	0.0005
Q3	27,617.00	12,580.07	0.0302
Intercept	108,806.38	16,232.01	0.0000
Observations	121		
Period	Q1/1993 – Q1/2023		
R-Square	0.9936		
F-Stat	3,575.85		
P-Value	0.0000		

ขั้นตอนที่ 3: คาคประมาณรายจ่ายเพื่อการบริโภคของภาคเอกชนที่เพิ่มขึ้นอันเกิดจากการเพิ่มขึ้นของ GDP จากผลกระทบทางตรงและทางอ้อม โดยการนำเอา GDP ที่เพิ่มขึ้น (ผลรวมของ GDP ทางตรงและทางอ้อม) มาคูณกับค่าสัมประสิทธิ์ b_1

ขั้นตอนที่ 4: วิเคราะห์สมการ GDP ดังนี้

$$GDP = c_0 + c_1C + c_2I + c_3G + c_4X + c_5M + c_6T + c_7Q1 + c_8Q2 + c_9Q3$$

กำหนดให้ GDP = GDP (ล้านบาท)

CON = รายจ่ายเพื่อการบริโภคภาคเอกชน (ล้านบาท)

T = แนวโน้มเวลา (1 ไตรมาส)

Q1 = 1 กรณีไตรมาสที่ 1 และ 0 ถ้าไม่ใช่

Q2 = 1 กรณีไตรมาสที่ 2 และ 0 ถ้าไม่ใช่



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

$Q3 = 1$ กรณีไตรมาสที่ 3 และ 0 ถ้าไม่ใช่

ค่าสัมประสิทธิ์ c_1 คือ GDP ที่เพิ่มขึ้น (ล้านบาท) เมื่อรายจ่ายเพื่อการบริโภคเพิ่มขึ้น 1 ล้านบาท
อีกนัยหนึ่งคือ GDP จากผลกระทบเชิงชักนำ

จากการวิเคราะห์ด้วยการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณ สมการ GDP มีรูปแบบดังนี้

$$GDP = -25,174.82 + 1.1863C + 0.8909I + 0.7476G + 0.8391X - 0.8069M - 815.1078T + 22,320.20Q1 - 5,744.75Q2 - 33,698.73Q3$$

ตารางที่ 1-2: การวิเคราะห์ด้วยการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณ สมการ GDP

Variable	Coefficient	Std. Error.	P-Value
C	1.1863	0.0623	0.0000
I	0.8909	0.0318	0.0000
G	0.7476	0.0985	0.0000
X	0.8391	0.0230	0.0000
M	-0.8069	0.0253	0.0000
T	-815.1078	664.3801	0.2225
Q1	22,320.20	7,455.56	0.0034
Q2	-5,744.75	8,231.47	0.4867
Q3	-33,698.73	9,376.74	0.0005
Intercept	-25,174.82	16,885.49	0.1388
Observations	121		
Period	Q1/1993 – Q1/2023		
R-Square	0.9994		
F-Stat	21,500.77		
P-Value	0.0000		

ขั้นตอนที่ 5: คาดประมาณ GDP ที่เพิ่มขึ้นอันเกิดจากการเพิ่มขึ้นของรายจ่ายเพื่อการบริโภคของภาคเอกชนที่ได้จากขั้นตอนที่ 3 โดยการนำเอารายจ่ายเพื่อการบริโภคที่เพิ่มขึ้นมาคูณกับค่าสัมประสิทธิ์ c_1 ค่าที่ได้คือ GDP จากผลกระทบเชิงชักนำ

2) ขั้นตอนในการคำนวณการจ้างงาน

ขั้นตอนที่ 1: คำนวณผลรวมของเงินเดือน ค่าจ้าง และค่าตอบแทนของของแต่ละอุตสาหกรรมโดยอาศัยตาราง IO ของอุตสาหกรรมกีฬาในลักษณะเดียวกันกับการคำนวณผลรวมของเงินเดือน ค่าจ้าง และค่าตอบแทนอุตสาหกรรมกีฬาในภาพรวม

ขั้นตอนที่ 2: คำนวณจำนวนการจ้างงานในแต่ละอุตสาหกรรมโดยอ้างอิงจากค่าจ้างเฉลี่ยของแรงงานในไตรมาสที่ 1 พ.ศ. 2566 ซึ่งได้จากการสำรวจภาวะการทำงานของประชากร ไตรมาสที่ 1 พ.ศ. 2566 โดยสำนักงานสถิติแห่งชาติ ซึ่งคำนวณได้ดังนี้

$$\text{Employment of Sector } i = \frac{\text{Gross Wage of Sector } i}{\text{Average Wage of Sector } i}$$



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ทั้งนี้ ข้อมูลค่าจ้างเฉลี่ยของแรงงานในไตรมาสที่ 1 พ.ศ. 2566 มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 1-3: ข้อมูลค่าจ้างเฉลี่ยของแรงงานในไตรมาสที่ 1 พ.ศ. 2566

สาขาการผลิต	ค่าจ้างเฉลี่ย (บาท/เดือน)	ค่าจ้างเฉลี่ย (บาท/ปี)
พืช ป่าไม้ ปศุสัตว์ ประมง และบริการทางการเกษตร	6,968.10	83,617.20
เหมืองถ่านหิน ปิโตรเลียม ก๊าซธรรมชาติ และเหมืองแร่	22,229.36	266,752.32
การผลิตอาหาร	14,293.16	171,517.92
การผลิตเครื่องดื่มแอลกอฮอล์	14,293.16	171,517.92
การผลิตยาสูบ	14,293.16	171,517.92
การผลิตสิ่งทอ ยกเว้นเครื่องแต่งกาย	14,293.16	171,517.92
การผลิตเครื่องหนัง	14,293.16	171,517.92
โรงเลื่อยและการผลิตผลิตภัณฑ์ไม้	14,293.16	171,517.92
การผลิตผลิตภัณฑ์กระดาษ	14,293.16	171,517.92
การผลิตเคมีภัณฑ์	14,293.16	171,517.92
โรงกลั่นและการผลิตผลิตภัณฑ์จากปิโตรเคมี	14,293.16	171,517.92
การผลิตผลิตภัณฑ์ยาง	14,293.16	171,517.92
การผลิตผลิตภัณฑ์พลาสติกและผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่ไม่ใช่เหล็ก	14,293.16	171,517.92
การผลิตผลิตภัณฑ์เหล็กและโลหะ	14,293.16	171,517.92
การผลิตเครื่องจักร	14,293.16	171,517.92
การผลิตอุปกรณ์ไฟฟ้า	14,293.16	171,517.92
การผลิตรถไฟและอากาศยาน	14,293.16	171,517.92
การผลิตผลิตภัณฑ์อื่น ๆ	14,293.16	171,517.92
การผลิตไฟฟ้า ก๊าซ และประปา	24,279.92	291,359.04
การก่อสร้างงานบริการสาธารณะ	11,822.10	141,865.20
บริการขนส่งสินค้าและคลังสินค้า	16,867.92	202,415.04
การสื่อสาร	28,832.36	345,988.32
สถาบันการเงิน	27,172.27	326,067.24
อสังหาริมทรัพย์	14,509.42	174,113.04
บริการธุรกิจ	13,173.88	158,086.56
บริการสาธารณะ	18,962.32	227,547.84
บริการอื่น ๆ	9,402.80	112,833.60
กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้	15,117.83	181,413.96
ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	6,968.10	83,617.20
การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	6,968.10	83,617.20
เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	14,293.16	171,517.92
เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	14,293.16	171,517.92
สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	14,293.16	171,517.92
ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	14,293.16	171,517.92
ยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา	14,293.16	171,517.92
การผลิตอุปกรณ์กีฬา	14,293.16	171,517.92
การก่อสร้างสนามกีฬา	11,822.10	141,865.20



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 1-3: ข้อมูลค่าจ้างเฉลี่ยของแรงงานในไตรมาสที่ 1 พ.ศ. 2566 (ต่อ)

สาขาการผลิต	ค่าจ้างเฉลี่ย (บาท/เดือน)	ค่าจ้างเฉลี่ย (บาท/ปี)
การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านการกีฬา	13,422.90	161,074.80
บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	11,703.77	140,445.24
บริการการเดินทางและการขนส่ง	16,867.92	202,415.04
บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านการกีฬา	22,963.00	275,556.00
บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	20,181.34	242,176.08
สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	14,259.65	171,115.80
การจัดการแข่งขันกีฬา	14,259.65	171,115.80
บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	14,259.65	171,115.80
สโมสรและสมาคมกีฬา	14,259.65	171,115.80
การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	14,259.65	171,115.80
บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ	14,259.65	171,115.80

ที่มา: ค่าจ้างเฉลี่ยของแรงงานในไตรมาสที่ 1 พ.ศ. 2566 สำนักงานสถิติแห่งชาติ

ขั้นตอนที่ 3: คำนวณจำนวนการจ้างงานจากผลกระทบทางตรงและผลกระทบทางอ้อม โดยการคำนวณผลรวมของจำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา (นั่นคือ การจ้างงานจากผลกระทบทางตรง) และอุตสาหกรรมที่มีได้เกี่ยวข้องกับกีฬา (นั่นคือ การจ้างงานจากผลกระทบทางอ้อม) ตามลำดับ

ขั้นตอนที่ 4: คำนวณผลรวมของเงินเดือน ค่าจ้าง และค่าตอบแทนจากผลกระทบเชิงชักนำ โดยนำเอาค่า GDP จากผลกระทบเชิงชักนำ ไปคูณกับสัดส่วนระหว่างค่าสัมประสิทธิ์ของเงินเดือน ค่าจ้าง และค่าตอบแทนและค่าสัมประสิทธิ์ของมูลค่าเพิ่มรวม (ซึ่งเป็นตัวชี้วัด GDP) ของภาพรวมในตาราง IO ของอุตสาหกรรมกีฬา นั่นคือ

$$\text{Induced Gross Wage} = \text{Induced GDP} \times \frac{\text{Coefficient of Gross Wage}}{\text{Coefficient of Gross Value Added}}$$

ขั้นตอนที่ 5: คำนวณจำนวนการจ้างงานจากผลกระทบเชิงชักนำโดยอ้างอิงจากค่าจ้างเฉลี่ยของแรงงานในภาพรวมของประเทศไทยในไตรมาสที่ 2 พ.ศ. 2565 ซึ่งได้จากการสำรวจภาวะการทำงานของประชากรไตรมาสที่ 2 พ.ศ. 2565 โดยสำนักงานสถิติแห่งชาติ ซึ่งคำนวณได้ดังนี้

$$\text{Induced Employment} = \frac{\text{Induced Gross Wage}}{\text{Thailand's Average Wage}}$$

3) ขั้นตอนในการคำนวณรายรับภาษีของภาครัฐ

รายรับภาษีของภาครัฐในที่นี้จะครอบคลุมรายรับภาษีของหน่วยงานภาครัฐ 3 แห่ง ได้แก่ กรมสรรพากร กรมสรรพสามิต และกรมศุลกากร เท่านั้น โดยขั้นตอนการคำนวณมีดังนี้



ขั้นตอนที่ 1: วิเคราะห์สมการรายรับภาษีของภาครัฐ (Tax Revenue) ดังนี้

$$TAX = d_0 + d_1GDP + d_2T + d_3Q1 + d_4Q2 + d_5Q3$$

กำหนดให้ TAX = รายรับภาษีของภาครัฐ (ล้านบาท)

GDP = GDP (ล้านบาท)

T = แนวโน้มเวลา (1 ไตรมาส)

Q1 = 1 กรณีไตรมาสที่ 1 และ 0 ถ้าไม่ใช่

Q2 = 1 กรณีไตรมาสที่ 2 และ 0 ถ้าไม่ใช่

Q3 = 1 กรณีไตรมาสที่ 3 และ 0 ถ้าไม่ใช่

ค่าสัมประสิทธิ์ d_1 คือ รายรับภาษีที่เพิ่มขึ้น (ล้านบาท) เมื่อผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ (GDP) เพิ่มขึ้น 1 ล้านบาท

จากการวิเคราะห์ด้วยการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณ สมการรายรับภาษีของภาครัฐมีรูปแบบ ดังนี้

$$TAX = -120,788.48 + 0.1824GDP - 2,378.61T + 25,061.33Q1 + 225,847.06Q2 + 174,979.05Q3$$

ตารางที่ 1-4: การวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณ สมการรายรับภาษีของภาครัฐ

Variable	Coefficient	Std. Error.	P-Value
GDP	0.1824	0.0303	0.0000
T	-2,378.61	987.68	0.0209
Q1	25,061.33	12,854.93	0.0584
Q2	225,847.06	14,645.16	0.0000
Q3	174,979.05	13,977.46	0.0000
Intercept	-120,788.48	96,789.18	0.2195
Observations	45		
Period	Q1/2012 – Q1/2023		
R-Square	0.9142		
F-Stat	83.14		
P-Value	0.0000		

ขั้นตอนที่ 2: คาดประมาณรายรับภาษีของภาครัฐที่เพิ่มขึ้นอันเกิดจากการเพิ่มขึ้นของ GDP จากผลกระทบทางตรง ผลกระทบทางอ้อม และผลกระทบเชิงชักนำ โดยการนำเอา GDP ที่เพิ่มขึ้น (จากผลกระทบทางตรง ผลกระทบทางอ้อม และผลกระทบเชิงชักนำ) มาคูณกับค่าสัมประสิทธิ์ d_1

1.4.2 ขั้นตอนในการวิเคราะห์ความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา

ขั้นตอนต่อไปคือการประเมินความคุ้มค่าของการจัดการแข่งขันกีฬาที่สำคัญทั้ง 5 รายการ โดยจะมีตัวชี้วัด 2 ตัว ได้แก่ 1) อัตราผลตอบแทนจากการลงทุน และ 2) ตัวคุณทวีของรายจ่าย รายละเอียดมีดังนี้

1) การคำนวณอัตราผลตอบแทนจากการลงทุน

อัตราผลตอบแทนจากการลงทุน (Return on Investment: ROI) เป็นค่าแสดงอัตราผลตอบแทนที่ได้รับจากการลงทุน เป็นตัววัดประสิทธิภาพและความสามารถในการทำกำไรจากการลงทุน โดยมีสูตรคำนวณดังนี้

$$ROI (\%) = \frac{\text{Value of Investment} - \text{Cost of Investment}}{\text{Cost of Investment}} \times 100$$



กำหนดให้ มูลค่าของการลงทุน (Value of Investment) ในที่นี้คือ GDP ที่เกิดขึ้นจากการจัดการแข่งขันกีฬา ในขณะที่ ต้นทุนของการลงทุน (Cost of Investment) คือค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขัน โดยจะถือว่า การจัดการแข่งขันมีความคุ้มค่าหาก ROI มีค่าเป็นบวก

2) การคำนวณตัวคูณทวีของรายจ่าย

ตัวคูณทวีของรายจ่าย (Spending Multiplier) ในที่นี้แสดง รายจ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้นเมื่อมีรายจ่ายทางตรงของการจัดการแข่งขันกีฬาเกิดขึ้น 1 บาท โดยรายจ่ายทั้งหมดประกอบด้วยรายจ่ายทางตรงซึ่งเกี่ยวข้องกับรายจ่ายเพื่อการจัดการแข่งขันกีฬา รายจ่ายทางอ้อมซึ่งเกี่ยวข้องกับรายจ่ายในสาขาที่ไม่เกี่ยวข้องกับกีฬาแต่เป็นห่วงโซ่อุปทานของการจัดการแข่งขันกีฬา และรายจ่ายเชิงชักนำซึ่งเกี่ยวข้องกับรายจ่ายเพื่อการบริโภคของประชาชนที่เกิดขึ้นอันเป็นผลมาจากการจัดการแข่งขันกีฬา สูตรคำนวณมีดังนี้

$$\text{Multiplier (เท่า)} = \frac{\text{Direct Spending} + \text{Indirect Spending} + \text{Induced Spending}}{\text{Direct Spending}}$$

ค่า Multiplier จะทำให้ทราบว่า ทุกการใช้จ่าย 1 บาท ที่เกิดขึ้นในการจัดการแข่งขัน (ทั้งค่าจัดการแข่งขันและค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วม) จะทำให้เกิดค่าใช้จ่ายโดยรวมในระบบเศรษฐกิจมากเท่าใด โดยจะถือว่า การจัดการแข่งขันมีความคุ้มค่าหากค่าตัวคูณทวีของรายจ่ายมีค่ามากกว่า 1.00

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ร่วมกับการสนทนากลุ่มกับผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาและการสัมภาษณ์เจาะลึกต่อผู้เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมกีฬา ทั้งภาครัฐและภาคเอกชน กำหนดให้อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยครอบคลุมอุตสาหกรรมกีฬาตามความหมายกว้าง (Sport Industry by Broad Definition) โดยประกอบด้วยอุตสาหกรรม 3 กลุ่ม รวม 20 สาขาการผลิต รายละเอียดดังนี้



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 1-5: แสดง 20 สาขาการผลิตที่เกี่ยวข้องกับ
อุตสาหกรรมด้านการกีฬาโดยตรง (Direct)

1	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา
2	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา
3	เครื่องดื่มนักกีฬา
4	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา
5	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา
6	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา
7	ยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา
8	การผลิตอุปกรณ์กีฬา
9	การก่อสร้างสนามกีฬา
10	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา
11	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร
12	บริการการเดินทางและการขนส่ง
13	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา
14	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา
15	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา
16	การจัดการแข่งขันกีฬา
17	บริการสถานที่ออกกำลังกาย และเล่นกีฬา
18	สโมสรและสมาคมกีฬา
19	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา
20	บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ

ตารางที่ 1-6: แสดง 28 อุตสาหกรรมอื่น ๆ (Indirect)

1	พืช ป่าไม้ ปศุสัตว์ ประมงและบริการทางการเกษตร
2	เหมืองถ่านหิน ปิโตรเลียม ก๊าซธรรมชาติ และเหมืองแร่
3	การผลิตอาหาร
4	การผลิตเครื่องดื่มแอลกอฮอล์
5	การผลิตยาสูบ
6	การผลิตสิ่งทอ ยกเว้นเครื่องแต่งกาย
7	การผลิตเครื่องหนัง
8	โรงเลื่อยและการผลิตผลิตภัณฑ์ไม้
9	การผลิตผลิตภัณฑ์กระดาษ
10	การผลิตเคมีภัณฑ์
11	โรงกลั่นและการผลิตผลิตภัณฑ์จากปิโตรเคมี
12	การผลิตผลิตภัณฑ์ยาง
13	การผลิตผลิตภัณฑ์พลาสติกและผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่ไม่ใช่เหล็ก
14	การผลิตผลิตภัณฑ์เหล็กและโลหะ
15	การผลิตเครื่องจักร
16	การผลิตอุปกรณ์ไฟฟ้า
17	การผลิตรถไฟและอากาศยาน
18	การผลิตผลิตภัณฑ์อื่น ๆ
19	การผลิตไฟฟ้า ก๊าซ และประปา
20	การก่อสร้างงานบริการสาธารณะ
21	บริการขนส่งสินค้าและคลังสินค้า
22	การสื่อสาร
23	สถาบันการเงิน
24	อสังหาริมทรัพย์
25	บริการธุรกิจ
26	บริการสาธารณะ
27	บริการอื่น ๆ
28	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้



บทที่ 2

ผลการดำเนินโครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชี
ประชาชาติด้านการกีฬา
(Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566



บทที่ 2

ผลการดำเนินโครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

2.1 กระบวนการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา

ผลการสำรวจข้อมูลผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2566 ในที่นี้จะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ผู้ประกอบการที่เป็นนิติบุคคล และผู้ประกอบการที่เป็นบุคคลธรรมดา เนื่องจากผู้ประกอบการทั้ง 2 กลุ่ม ดังกล่าว มีขนาดที่แตกต่างกันอย่างมาก ทั้งนี้ เพื่อให้เห็นสถานภาพของผู้ประกอบการทั้ง 2 กลุ่ม ได้อย่างชัดเจน

จากการสำรวจข้อมูลผู้ประกอบการที่เป็นนิติบุคคลจำนวน 2,617 ราย พบว่าผู้ประกอบการส่วนใหญ่ เป็นวิสาหกิจขนาดย่อม มีรายได้เฉลี่ยเท่ากับ 19,141,790 บาท ในขณะที่วิสาหกิจขนาดกลางและวิสาหกิจขนาดใหญ่มีรายได้เฉลี่ยเท่ากับ 193,483,650 บาท และ 4,802,30 ล้านบาท ตามลำดับ เมื่อพิจารณาตามรูปแบบ ของกิจการ พบว่ากิจการส่วนใหญ่เป็นบริษัทจำกัด มีสัดส่วนร้อยละ 87.46 และมีรายได้เฉลี่ยเท่ากับ 757.25 ล้านบาท ในขณะที่บริษัทมหาชน ที่มีสัดส่วนเพียงร้อยละ 1.14 มีรายได้เฉลี่ยมากถึง 5,847.36 ล้านบาท แสดงรายละเอียดดังตารางที่ 2-1

ตารางที่ 2-1: สถิติผู้ประกอบการที่เป็นนิติบุคคลปี 2566

ปัจจัย	กลุ่มย่อย	ร้อยละ	สถิติ (บาท)		
			รายได้	รายจ่าย	กำไรสุทธิ
ขนาดกิจการ	ขนาดย่อม	68.80	19,141,790	12,064,850	7,076,940
	ขนาดกลาง	15.01	193,483,650	155,244,100	38,239,550
	ขนาดใหญ่	16.19	4,802,303,080	3,653,763,700	1,148,539,380
รูปแบบกิจการ	ห้างหุ้นส่วนจำกัด	11.41	23,577,660	21,813,450	1,764,210
	บริษัทจำกัด	87.46	757,247,820	681,082,100	76,165,720
	บริษัทมหาชน	1.14	5,847,362,560	4,613,184,520	1,234,178,040
รวมทั้งหมด		100.00	731,420,820	650,577,900	80,842,920

ที่มา: จากการสำรวจผู้ประกอบการนิติบุคคลจำนวน 2,617 ราย โดยกองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปี 2566

จากการสำรวจรายได้ของผู้ประกอบการ พบว่าผู้ประกอบการในสาขาที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรง ตามนิยามของ Vilnius Definition of Sports ที่มีรายได้เฉลี่ยสูงสุดคือสาขาการผลิตอุปกรณ์กีฬา โดยมีค่า เท่ากับ 174.56 ล้านบาท ตามด้วยสาขาการผลิตเสื้อผ้าและรองเท้ากีฬา เท่ากับ 33.03 ล้านบาท สำหรับ กลุ่มผู้ประกอบการในสาขาการบริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬา ได้แก่ สาขาการจัดการแข่งขันกีฬา การบริการสถานที่ ออกกำลังกายและเล่นกีฬา สโมสรและสมาคมกีฬา การซ่อมแซมเครื่องกีฬา และบริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ พบว่ามีรายได้เฉลี่ยเท่ากับ 56.88 39.36 38.92 15.43 และ 39.14 ล้านบาท ตามลำดับ



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

สำหรับผู้ประกอบการในสาขาอื่น ๆ รายได้จากการสำรวจจะครอบคลุมทั้งกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา และที่ไม่เกี่ยวข้องกับการกีฬา ทำให้จำเป็นต้องคาดประมาณสัดส่วนที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาเพื่อให้ได้ข้อมูลรายได้ ผู้ประกอบการที่มาจากกิจกรรมกีฬา อย่างไรก็ตาม หากไม่คำนึงถึงสัดส่วนรายได้ที่เกิดจากการกีฬา จะเห็นว่า ผู้ประกอบการในสาขาการผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬามีรายได้เฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 3,183.31 ล้านบาท ตามด้วยสาขาบริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา การค้าส่ง/ค้าปลีก ทางด้านกีฬา และการก่อสร้างสนามกีฬา ซึ่งมีรายได้เฉลี่ยเท่ากับ 3,038.71 1,815.55 1,569.68 และ 1,388.23 ล้านบาท ตามลำดับ นอกจากนี้ ยังมีผู้ประกอบการในสาขาการผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา บริการการเดินทาง และการขนส่ง และบริการโรงแรมที่พักและร้านอาหารที่มีรายได้เฉลี่ยค่อนข้างสูง โดยเท่ากับ 723.82 489.23 และ 419.26 ล้านบาท ตามลำดับ แสดงรายละเอียดดังตารางที่ 2-2

ตารางที่ 2-2: รายได้ของผู้ประกอบการที่เป็นนิติบุคคล ปี 2566

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต	สัดส่วน (%)	รายได้ (ล้านบาท)	รายจ่าย (ล้านบาท)	กำไรสุทธิ (ล้านบาท)
1	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	1.14	50.53	48.78	1.75
2	29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	0.16	3.41	3.15	0.26
3	30	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	1.10	723.82	483.48	240.34
4	31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	5.06	33.03	16.72	16.31
5	32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	3.18	51.52	54.98	-3.46
6	33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	1.22	1,815.55	1,484.87	330.68
7	34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	16.70	3,183.31	2,716.60	466.71
8	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	5.96	174.57	166.33	8.23
9	36	การก่อสร้างสนามกีฬา	3.21	1,388.23	1,220.33	167.89
10	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	10.27	1,569.68	1,426.73	142.95
11	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	13.64	419.26	265.70	153.56
12	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	8.39	489.23	768.29	-279.06
13	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	1.25	45.75	24.82	20.93
14	41	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	1.49	3,038.71	1,819.33	1,219.38
15	42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลเกี่ยวกับกีฬา	4.59	116.34	64.84	51.49
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	1.92	56.88	49.89	6.99
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	13.01	39.36	39.92	-0.56
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	2.47	38.92	31.20	7.73
19	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	0.20	15.43	13.63	1.80
20	47	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	5.06	39.14	24.26	14.87

ที่มา: จากการสำรวจผู้ประกอบการนิติบุคคลจำนวน 2,617 ราย โดยกองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปี 2566



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

จากการสำรวจข้อมูลผู้ประกอบการที่เป็นบุคคลธรรมดาจำนวน 7,567 ราย พบว่า กิจการเกือบทั้งหมด เป็นเพียงวิสาหกิจขนาดย่อยที่มีรายได้เฉลี่ย 652,270.07 บาท ในขณะที่กิจการที่เป็นวิสาหกิจขนาดย่อมมีรายได้เฉลี่ยเท่ากับ 2,255,901.76 บาท และเมื่อพิจารณาตามรูปแบบกิจการ พบว่ากิจการวิสาหกิจชุมชนและห้างหุ้นส่วนสามัญมีรายได้เฉลี่ยเท่ากับ 1,972,350.00 และ 1,781,450.50 บาท ในขณะที่กิจการบุคคลธรรมดามีรายได้เฉลี่ย 678,516.28 บาท แสดงรายละเอียดดังตารางที่ 2-3

ตารางที่ 2-3: สถิติผู้ประกอบการที่เป็นบุคคลธรรมดา ปี 2566

ปัจจัย	กลุ่มย่อย	ร้อยละ	สถิติ (บาท)		
			รายได้	รายจ่าย	กำไรสุทธิ
ขนาดกิจการ	ขนาดย่อย	98.18	652,270.07	420,718.01	231,552.07
	ขนาดย่อม	1.82	2,255,901.76	1,259,021.03	996,880.72
รูปแบบกิจการ	บุคคลธรรมดา	99.75	678,516.28	435,388.03	243,128.25
	วิสาหกิจชุมชน	0.13	1,972,350.00	1,963,475.00	8,875.00
	ห้างหุ้นส่วนสามัญ	0.13	1,781,450.50	1,302,300.00	479,150.50
รวมทั้งหมด		100	681,532.50	436,015.03	245,517.48

ที่มา: จากการสำรวจผู้ประกอบการบุคคลธรรมดาจำนวน 7,567 ราย โดยกองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปี 2566

เมื่อพิจารณาตามสาขาการผลิต พบว่ามีผู้ประกอบการใน 15 สาขาการผลิต ได้แก่ สาขาผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา การผลิตเครื่องดื่มนักกีฬา การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา การผลิตอุปกรณ์กีฬา การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร บริการการเดินทางและการขนส่ง บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา การจัดการแข่งขันกีฬา บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา การซ่อมแซมเครื่องกีฬา และบริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ ทั้งนี้ พบว่าผู้ประกอบการในสาขาการจัดการแข่งขันกีฬามีรายได้เฉลี่ยสูงที่สุด เท่ากับ 2,552,400 บาท ตามด้วยสาขาผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา การผลิตอุปกรณ์กีฬา บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา และการผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา ซึ่งล้วนมีรายได้ต่อปีเกินกว่า 1 ล้านบาท นั่นคือ 1,470,536.84 1,339,821.43 1,333,244.44 1,282,084.71 1,121,233.33 1,078,800.00 และ 1,017,889.16 บาท ตามลำดับ แสดงรายละเอียดดังตารางที่ 2-4



ตารางที่ 2-4: รายได้ของผู้ประกอบการที่เป็นบุคคลธรรมดา ปี 2566

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต	สัดส่วน (%)	รายได้ (บาท)	รายจ่าย (บาท)	กำไรสุทธิ (บาท)
1	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	0.30	1,470,536.84	1,221,505.26	249,031.58
3	30	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	24.10	334,502.35	183,460.05	151,042.30
4	31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	9.00	1,017,889.16	610,327.83	407,561.33
6	33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	0.46	1,078,800.00	721,075.86	357,724.14
7	34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	0.13	824,150.00	758,800.00	65,350.00
8	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	0.44	1,339,821.43	897,157.14	442,664.29
10	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	5.77	1,282,084.71	746,391.25	535,693.46
11	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	52.38	702,525.60	452,343.35	250,182.25
12	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	6.28	636,747.87	324,763.31	311,984.56
13	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	0.50	951,168.88	562,606.25	388,562.63
14	41	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	0.09	417,766.67	211,600.00	206,166.67
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	0.02	2,552,400.00	1,685,200.00	867,200.00
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	0.09	1,121,233.33	767,333.33	353,900.00
19	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	0.16	425,840.00	264,840.00	161,000.00
20	47	บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ	0.28	1,333,244.44	939,777.78	393,466.67

ที่มา: จากการสำรวจผู้ประกอบการบุคคลธรรมดาจำนวน 7,567 ราย โดยกองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปี 2566

2.2 มูลค่าผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2566

จากการสำรวจข้อมูลผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2566 พบข้อจำกัดจากการที่ผู้ประกอบการที่ให้ข้อมูลเป็นคนละกลุ่มกับปี 2565 รวมทั้งพบว่าสัดส่วนของผู้ประกอบการในแต่ละสาขาการผลิตมีความแตกต่างกัน ดังนั้น ในการคำนวณมูลค่าผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2566 จะอาศัยการคาดประมาณจากการเติบโตของมูลค่า GDP รายสาขาการผลิต โดยมีขั้นตอนการคำนวณดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 คาดประมาณมูลค่า GDP ในภาพรวมรายสาขาการผลิตในปี 2566

1) จากข้อมูลในอดีตระหว่างปี 2562 – 2565 ทำการคำนวณสัดส่วน GDP ไตรมาสที่ 1-3 ต่อ GDP ไตรมาสที่ 4 ในแต่ละสาขาการผลิตในแต่ละปี (พิจารณาเฉพาะสาขาการผลิตที่สอดคล้องกับแต่ละสาขาการผลิตในอุตสาหกรรมการกีฬา) จากนั้นคำนวณค่าเฉลี่ยของสัดส่วน GDP ไตรมาสที่ 1-3 ต่อ GDP ไตรมาสที่ 4 ระหว่างช่วงปีดังกล่าว

2) กำหนดให้มูลค่า GDP ในไตรมาสที่ 4 ของปี 2566 เป็นไปในรูปแบบเดียวกันกับในอดีต นั่นคือ มีสัดส่วนต่อ GDP ในไตรมาสที่ 1-3 เท่ากับค่าเฉลี่ยระหว่างปี 2562 – 2565 จะสามารถคาดประมาณมูลค่า GDP ในภาพรวมของแต่ละสาขาการผลิต ในปี 2566 แสดงดังตารางที่ 2-5



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 2-5: การคาดประมาณมูลค่า GDP ในภาพรวมรายสาขาการผลิตครั้งหลัง ปี 2566 (หน่วย : บาท)

สาขาการผลิต	รหัส IO กีฬา ที่สอดคล้อง	GDP (Q1- 3/66): GDP (Q4/66)	GDP (Q1-3/66)	GDP (Q4/66)	GDP ปี 2566
เกษตรกรรม ป่าไม้ และประมง	28 - 29	72.37: 27.63	1,135,064.00	433,450.28	1,568,514.28
การผลิต	30 - 35	73.97: 26.03	3,329,123.00	1,171,818.41	4,500,941.41
การก่อสร้าง	36	79.28: 20.72	355,292.00	92,844.11	448,136.11
การค้าส่งค้าปลีก	37	71.54: 28.46	2,001,110.00	795,974.00	2,797,084.00
การขนส่ง	39	73.95: 26.05	640,254.00	225,492.17	865,746.17
โรงแรมที่พักและ การบริการอาหาร	38	72.45: 27.55	729,681.00	277,489.21	1,007,170.21
การศึกษา	40	75.23: 24.77	571,792.00	188,271.63	760,063.63
บริการสุขภาพ	41	73.13: 26.87	345,018.00	126,757.01	471,775.01
ศิลปะ บันเทิง และ นันทนาการ	42 - 47	72.56: 27.44	84,350.00	31,895.50	116,245.50
GDP		73.83: 26.17	13,293,880.00	4,711,443.93	18,005,323.93

ขั้นตอนที่ 2: คาดประมาณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬารายสาขาการผลิตในปี 2566

1) จากมูลค่า GDP ของแต่ละสาขาการผลิตของเศรษฐกิจในภาพรวมในปี 2566 ที่ได้จากการคาดประมาณตามขั้นตอนที่ 1 ทำการคำนวณอัตราการเจริญเติบโตของ GDP ของแต่ละสาขาการผลิตเมื่อเปรียบเทียบกับปี 2565 แสดงดังตารางที่ 2-6

ตารางที่ 2-6: การเปรียบเทียบอัตราการเจริญเติบโตของ GDP ในแต่ละสาขา ปี 2565 กับ ปี 2566 (หน่วย : บาท)

สาขาการผลิต	รหัส IO กีฬา ที่สอดคล้อง	GDP ปี 2565	GDP ปี 2566	อัตราการเติบโต (%)
เกษตรกรรม ป่าไม้ และประมง	28 - 29	1,531,121.00	1,568,514.28	2.44
การผลิต	30 - 35	4,693,558.00	4,500,941.41	-4.10
การก่อสร้าง	36	437,883.00	448,136.11	2.34
การค้าส่งค้าปลีก	37	2,686,683.00	2,797,084.00	4.11
การขนส่ง	39	805,425.00	865,746.17	7.49
โรงแรมที่พักและการบริการอาหาร	38	777,961.00	1,007,170.21	29.46
การศึกษา	40	732,816.00	760,063.63	3.72
บริการสุขภาพ	41	446,543.00	471,775.01	5.65
ศิลปะ บันเทิง และนันทนาการ	42 - 47	110,804.00	116,245.50	4.91
GDP		17,370,236.00	18,005,323.93	3.66

2) กำหนดให้มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาในแต่ละสาขาการผลิตมีการเติบโตในอัตราเดียวกันกับมูลค่า GDP ในภาพรวมในสาขาการผลิตที่สอดคล้อง จะสามารถคาดประมาณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาในปี 2566 ได้ประมาณ 288,602.41 ล้านบาท รายละเอียดดังตารางที่ 2-7



ตารางที่ 2-7: การคาดประมาณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2566

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต	สาขาอ้างอิง	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท)		
				2565	อัตราการเติบโต (%)	2566
1	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	เกษตรกรรมฯ	19.43	2.44	19.91
2	29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	เกษตรกรรมฯ	10.97	2.44	11.24
3	30	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	การผลิต	4,714.00	-4.10	4,520.54
4	31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา		6,762.62	-4.10	6,485.09
5	32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา		467.74	-4.10	448.55
6	33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา		1,596.11	-4.10	1,530.61
7	34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา		23,993.48	-4.10	23,008.83
8	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา		27,739.76	-4.10	26,601.36
9	36	การก่อสร้างสนามกีฬา	การก่อสร้าง	1,081.64	2.34	1,106.95
10	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	การค้าส่งค้าปลีก	63,775.88	4.11	66,397.07
11	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	โรงแรมที่พัก/ บริการอาหาร	70,786.98	29.46	91,640.83
12	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	การขนส่ง	12,737.08	7.49	13,691.09
13	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	การศึกษา	3,728.07	3.72	3,866.76
14	41	บริการทางการแพทย์เกี่ยวกับกีฬา	บริการสุขภาพ	9,375.99	5.65	9,905.73
15	42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลเกี่ยวกับกีฬา	ศิลปะ/บันเทิง/ และนันทนาการ	1,095.44	4.91	1,149.23
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา		3,550.82	4.91	3,725.16
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา		6,292.61	4.91	6,601.58
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา		6,202.12	4.91	6,506.64
19	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา		63.55	4.91	66.67
20	47	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ		20,320.80	4.91	21,318.55
		รวมทั้งหมด		264,315.13		288,602.41

2.3 ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬา ในปี 2566

จากการคาดประมาณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2566 สามารถวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2566 ซึ่งวัดจากมูลค่าผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ หรือ GDP และจำนวนการจ้างงาน ได้ดังตารางที่ 2-8 โดยพบว่าอุตสาหกรรมการกีฬา (Direct) ทั้ง 20 สาขาการผลิต สามารถสร้าง GDP รวมทั้งสิ้นได้เท่ากับ 133,973.40 ล้านบาท และสามารถสร้างการจ้างงานได้รวมกัน 267,724 คน ทั้งนี้ สาขาการค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬาเป็นสาขาที่สร้าง GDP ได้มากที่สุด เท่ากับ 52,889.98 ล้านบาท และสาขาบริการโรงแรมที่พักและร้านอาหารเป็นสาขาที่มีการจ้างงานมากที่สุด เท่ากับ 82,014 คน



ตารางที่ 2-8: ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2566 (Direct)

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต (Direct)	GDP (ล้านบาท)	การจ้างงาน (คน)
1	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	9.20	51
2	29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	4.77	42
3	30	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	1,729.14	3,287
4	31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	1,925.45	4,155
5	32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	132.30	284
6	33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	471.19	1,037
7	34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	6,309.24	10,501
8	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	6,597.42	18,317
9	36	การก่อสร้างสนามกีฬา	495.38	1,201
10	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	52,889.98	81,775
11	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	31,323.89	82,014
12	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	4,593.36	9,025
13	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	2,104.91	4,833
14	41	บริการทางการแพทย์เกี่ยวกับกีฬา	4,482.49	12,741
15	42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลเกี่ยวกับกีฬา	428.76	1,145
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	2,537.27	4,149
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	4,747.85	7,601
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	4,521.65	7,247
19	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	35.07	74
20	47	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	8,634.09	18,245
รวมทั้งหมด			133,973.40	267,724

เมื่อพิจารณาผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาอันเป็นผลมาจากอุตสาหกรรมอื่น ๆ (Indirect) จำนวน 28 สาขาการผลิต พบว่าอุตสาหกรรมการกีฬาขับเคลื่อนให้เกิดการผลิตและการจ้างงานในอุตสาหกรรมอื่น ๆ โดยสามารถสร้างมูลค่า GDP ได้เท่ากับ 50,749.22 ล้านบาท และสามารถสร้างการจ้างงานได้ถึง 99,185 คน แสดงดังตารางที่ 2-9



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 2-9: ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาคือเป็นผลมาจากอุตสาหกรรมอื่น ๆ (Indirect)
ปี 2566

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต (Indirect)	GDP (ล้านบาท)	การจ้างงาน (คน)
1	1	พืช ป่าไม้ ปศุสัตว์ ประมง และบริการทางการเกษตร	7,082.68	29,306
2	2	เหมืองถ่านหิน ปิโตรเลียม ก๊าซธรรมชาติ และเหมืองแร่	35.78	58
3	3	การผลิตอาหาร	4,908.62	8,895
4	4	การผลิตเครื่องดื่มแอลกอฮอล์	4,287.70	3,128
5	5	การผลิตยาสูบ	192.56	91
6	6	การผลิตสิ่งทอ ยกเว้นเครื่องแต่งกาย	2,121.01	4,394
7	7	การผลิตเครื่องหนัง	848.83	1,962
8	8	โรงเลื่อยและการผลิตผลิตภัณฑ์ไม้	1,209.74	2,937
9	9	การผลิตผลิตภัณฑ์กระดาษ	1,686.44	3,036
10	10	การผลิตเคมีภัณฑ์	2,996.71	5,818
11	11	โรงกลั่นและการผลิตผลิตภัณฑ์จากปิโตรเคมี	1,533.32	1,008
12	12	การผลิตผลิตภัณฑ์ยาง	776.78	1,343
13	13	การผลิตผลิตภัณฑ์พลาสติกและผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่ไม่ใช่เหล็ก	2,841.26	5,367
14	14	การผลิตผลิตภัณฑ์เหล็กและโลหะ	1,526.15	2,912
15	15	การผลิตเครื่องจักร	89.82	169
16	16	การผลิตอุปกรณ์ไฟฟ้า	685.53	931
17	17	การผลิตรถไฟและอากาศยาน	735.28	1,166
18	18	การผลิตผลิตภัณฑ์อื่น ๆ	173.52	400
19	19	การผลิตไฟฟ้า ก๊าซ และประปา	4,204.50	4,776
20	20	การก่อสร้างงานบริการสาธารณะ	164.96	423
21	21	บริการขนส่งสินค้าและคลังสินค้า	943.40	1,770
22	22	การสื่อสาร	1,151.40	940
23	23	สถาบันการเงิน	3,432.15	3,931
24	24	อสังหาริมทรัพย์	1,453.38	991
25	25	บริการธุรกิจ	3,958.62	7,080
26	26	บริการสาธารณะ	491.30	1,694
27	27	บริการอื่น ๆ	863.17	4,167
28	48	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้	354.62	490
รวมทั้งหมด			50,749.22	99,185



จากการวิเคราะห์ พบว่าอุตสาหกรรมการกีฬาสามารถก่อให้เกิด GDP ได้ทั้งหมด 184,722.62 ล้านบาท โดยแบ่งเป็น GDP ที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาโดยตรง (Direct) ทั้ง 20 สาขาการผลิต เท่ากับ 133,973.40 ล้านบาท และ GDP ที่เกิดจากอุตสาหกรรมอื่น ๆ (Indirect) ในระบบเศรษฐกิจ เท่ากับ 50,749.22 ล้านบาท นอกจากนี้ยังพบว่าอุตสาหกรรมการกีฬาก่อให้เกิดการจ้างงานรวมทั้งหมดเท่ากับ 366,908 คน โดยแบ่งเป็นการจ้างงานที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาโดยตรงทั้ง 20 สาขาการผลิต เท่ากับ 267,723 คน และการจ้างงานที่เกิดจากอุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจ เท่ากับ 99,185 คน แสดงดังตารางที่ 2-10

ตารางที่ 2-10: ผลกระทบทางเศรษฐกิจทั้งหมดอันเป็นผลมาจากอุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2566

ปัจจัย	Direct	Indirect	Total
GDP (ล้านบาท)	133,973.40	50,749.22	184,722.62
การจ้างงาน (คน)	267,723	99,185	366,908

หมายเหตุ: Direct = อุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม

เมื่อเปรียบเทียบกับมูลค่า GDP ของประเทศไทยปี 2566 จะเห็นได้ว่าอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2566 สามารถสร้าง GDP ได้มากถึงร้อยละ 1.0307 ของภาพรวมทั้งประเทศ เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 0.9708 ในปี 2565 สะท้อนให้เห็นว่าอุตสาหกรรมการกีฬามีบทบาทในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศมากขึ้น นอกจากนี้เมื่อเปรียบเทียบกับจำนวนการจ้างงาน ณ เดือนธันวาคม ปี 2566 พบว่าการจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2566 มีสัดส่วนเท่ากับร้อยละ 0.9144 ของการจ้างงานทั้งประเทศ เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 0.8747 ในปี 2565

ตารางที่ 2-11: บทบาทของอุตสาหกรรมการกีฬาต่อเศรษฐกิจมหภาค ปี 2566

ปัจจัย	ประเทศไทย	อุตสาหกรรมการกีฬา	สัดส่วน (%)
GDP (ล้านบาท)	17,921,213	184,722.62	1.0307
การจ้างงาน (คน)	40,127,000	366,908	0.9144

2.4 มูลค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2566 ชนิดกีฬาที่สำคัญ

ในส่วนนี้จะนำเสนอผลการวิเคราะห์มูลค่าทางเศรษฐกิจของกีฬาสำคัญ 8 ชนิดกีฬา ได้แก่ ฟุตบอล กอล์ฟ มวย วิ่ง วอลเลย์บอล แบดมินตัน สนุกเกอร์ และอีสปอร์ต โดยมีขั้นตอนในการคำนวณดังนี้

ขั้นตอนที่ 1: ทำการสำรวจพฤติกรรมกรรมการชมกีฬา เล่นกีฬา และแข่งกีฬา รวมทั้งค่าใช้จ่ายด้านการกีฬา จากกลุ่มผู้บริโภค ซึ่งประกอบด้วยประชาชนทั่วไป นักกีฬา และบุคลากรกีฬา จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์สัดส่วนของค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นใน 8 ชนิดกีฬาที่ทำการศึกษา โดยอาศัยการวิเคราะห์ Multiple Regression Analysis ตามแบบจำลองดังต่อไปนี้

$$\begin{aligned}
 EP_i = & b_0 + b_1FBW + b_2GFW + b_3BXW + b_4RNW + b_5VBW + b_6BDW \\
 & + b_7SKW + b_8ESW + b_9FBP + b_{10}GFP + b_{11}BXP + b_{12}RNP \\
 & + b_{13}VBP + b_{14}BDP + b_{15}SKP + b_{16}ESP + \mu
 \end{aligned}$$

กำหนดให้ EP_i = ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬา (บาท/คน/ปี) ประกอบด้วย 10 รายการค่าใช้จ่าย ได้แก่ ค่าซื้อเสื้อผ้า และรองเท้ากีฬา ค่าเครื่องดื่ม ค่ายาและเวชภัณฑ์ ค่าอุปกรณ์กีฬา ค่าโรงแรมที่พัก



และอาหาร ค่าเดินทาง ค่าเรียนกีฬาและออกกำลังกาย ค่าซื้อสินค้าอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา ค่าซ่อมแซมเครื่องกีฬา ค่าบริการอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา (ค่าตัวชมการแข่งขัน ค่าสมัครเข้าร่วมกิจกรรม ค่าเช่าอุปกรณ์ ค่าเช่าสถานที่ เป็นต้น) และค่าใช้จ่ายรวมด้านการกีฬา

FBW = 1 กรณีที่ชมกีฬาฟุตบอล (ฟุตบอล ฟุตซอล) และ 0 กรณีที่ไม่ใช่

GFW = 1 กรณีที่ชมกีฬากอล์ฟ และ 0 กรณีที่ไม่ใช่

BXW = 1 กรณีที่ชมกีฬามวย (มวยไทย มวยสากล) และ 0 กรณีที่ไม่ใช่

RNW = 1 กรณีที่ชมกีฬาริง (วิ่งลู่ วิ่งถนน วิ่งเทรล) และ 0 กรณีที่ไม่ใช่

VBW = 1 กรณีที่ชมกีฬาวอลเลย์บอล และ 0 กรณีที่ไม่ใช่

BDW = 1 กรณีที่ชมกีฬาแบดมินตัน และ 0 กรณีที่ไม่ใช่

SKW = 1 กรณีที่ชมกีฬาสนุกเกอร์ และ 0 กรณีที่ไม่ใช่

ESW = 1 กรณีที่ชมกีฬาอีสปอร์ต และ 0 กรณีที่ไม่ใช่

FBP = 1 กรณีที่เล่น/แข่งกีฬาฟุตบอล (ฟุตบอล ฟุตซอล) และ 0 กรณีที่ไม่ใช่

GFP = 1 กรณีที่เล่น/แข่งกีฬากอล์ฟ และ 0 กรณีที่ไม่ใช่

BXP = 1 กรณีที่เล่น/แข่งกีฬามวย (มวยไทย มวยสากล) และ 0 กรณีที่ไม่ใช่

RNP = 1 กรณีที่เล่น/แข่งกีฬาริง (วิ่งลู่ วิ่งถนน วิ่งเทรล) และ 0 กรณีที่ไม่ใช่

VBP = 1 กรณีที่เล่นกีฬาวอลเลย์บอล และ 0 กรณีที่ไม่ใช่

BDP = 1 กรณีที่เล่นกีฬาแบดมินตัน และ 0 กรณีที่ไม่ใช่

SKP = 1 กรณีที่เล่นกีฬาสนุกเกอร์ และ 0 กรณีที่ไม่ใช่

ESP = 1 กรณีที่เล่นกีฬาอีสปอร์ต และ 0 กรณีที่ไม่ใช่

μ = ค่าความคลาดเคลื่อน

การวิเคราะห์แบบจำลองข้างต้นจะช่วยให้สามารถคาดประมาณค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาแต่ละรายการดังที่ระบุข้างต้นอันเป็นผลมาจากการชมกีฬาและการเล่นและแข่งกีฬาทั้ง 8 ชนิดกีฬาได้ ตัวอย่างเช่น หากต้องการคาดประมาณค่าใช้จ่ายของการชมกีฬาฟุตบอล ก็ทำได้โดยแทนค่า FBW = 1 เข้าไปในแบบจำลอง ค่าที่ได้ก็คือ ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยของผู้ที่ชมกีฬาฟุตบอล (บาท/คน) และหากแทนค่าตัวแปรอิสระทุกตัวด้วยค่า 0 ค่าที่ได้ก็คือ ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยของผู้ที่ไม่ชมและไม่เล่นหรือแข่งกีฬาทั้ง 8 ชนิด หรืออีกนัยหนึ่งคือ ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยจากการชมและการเล่นหรือแข่งกีฬาอื่น ๆ (บาท/คน) นั่นเอง

ขั้นตอนที่ 2: ทำการคาดประมาณค่าใช้จ่ายรวมของทั้ง 8 ชนิดกีฬาที่เกิดขึ้นจากประชาชนกลุ่มตัวอย่างที่ทำการสำรวจ เพื่อคำนวณสัดส่วนค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในแต่ละชนิดกีฬา โดยสัดส่วนค่าใช้จ่ายของแต่ละชนิดกีฬาดังกล่าวจะถูกนำไปคำนวณสัดส่วนของมูลค่าการตลาดของกีฬาทั้ง 8 ชนิดกีฬาในอุตสาหกรรมการกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิตในปี 2566 เพื่อนำไปคำนวณมูลค่าผลผลิตของแต่ละชนิดกีฬาต่อไป

จากการวิเคราะห์พฤติกรรมกรรมการชมและการเล่นหรือแข่งกีฬาของกลุ่มตัวอย่าง สามารถสรุปค่าความถี่และร้อยละของการชมและการเล่นหรือแข่งกีฬาได้ดังตาราง 2-12



ตารางที่ 2-12: สถิติพฤติกรรมการชมและการเล่นหรือแข่งกีฬาของกลุ่มตัวอย่าง ปี 2566

กีฬา	ชนิดกีฬาย่อย	การชมกีฬา		การเล่น/แข่งกีฬา	
		ความถี่ (ครั้ง)	ร้อยละ	ความถี่ (ครั้ง)	ร้อยละ
ฟุตบอล	ฟุตบอล	7,222	22.67	3,103	14.39
	ฟุตซอล	2,762	8.67	1,305	6.05
รวมฟุตบอล		9,983	31.34	4,408	20.44
รวมกอล์ฟ		266	0.84	139	0.64
มวย	มวยไทย	1,552	4.87	120	0.56
	มวยสากล	1,101	3.45	25	0.11
รวมมวย		2,653	8.33	145	0.67
วิ่ง	วิ่งถนน	439	1.38	6,438	29.86
	วิ่งเทรล	75	0.24	127	0.59
	วิ่งลู่วิ่ง	809	2.54	1,602	7.43
รวมวิ่ง		1,324	4.15	8,167	37.88

หมายเหตุ: วิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เลือกตอบว่ามีพฤติกรรมการชมและการเล่นหรือแข่งกีฬา

ตารางที่ 2-12: สถิติพฤติกรรมการชมและการเล่นหรือแข่งกีฬาของกลุ่มตัวอย่าง ปี 2566 (ต่อ)

กีฬา	ชนิดกีฬาย่อย	การชมกีฬา		การเล่น/แข่งกีฬา	
		ความถี่ (ครั้ง)	ร้อยละ	ความถี่ (ครั้ง)	ร้อยละ
รวมวอลเลย์บอล		5,370	16.86	1,339	6.21
รวมแบดมินตัน		2,521	7.91	2,830	13.12
รวมสนุกเกอร์		365	1.15	133	0.62
รวมอีสปอร์ต		547	1.72	281	1.30
รวมกีฬาอื่น ๆ		8,826	27.71	4,121	19.11
รวมทั้งหมด		31,855	100.00	21,564	100.00

หมายเหตุ: วิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เลือกตอบว่ามีพฤติกรรมการชมและการเล่นหรือแข่งกีฬา (ข้อคำถามเลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

จากการวิเคราะห์แบบจำลอง Multiple Regression ข้างต้น สามารถคาดประมาณค่าใช้จ่ายด้านการกีฬา (บาทต่อคน) จำแนกตามชนิดกีฬาและหมวดค่าใช้จ่ายได้ดังตารางที่ 2-13



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 2-13: ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬากรณีการชมกีฬา (บาท/คน)

ชนิดกีฬา	ภาพรวม	เสื้อผ้ารองเท้า	เครื่องดื่ม	ยาเวชภัณฑ์	อุปกรณ์กีฬา	ที่พักอาหาร
ฟุตบอล	7,306.22	2,948.27	224.11	110.01	1,316.03	1,454.52
ฟุตซอล	6,775.87	2,949.93	237.13	119.38	975.28	1,347.99
กอล์ฟ	6,983.32	3,356.16	256.62	192.72	607.91	1,259.66
มวยไทย	6,981.12	2,780.97	150.64	159.30	1,319.41	1,369.78
มวยสากล	6,365.90	2,839.07	366.69	46.36	604.95	1,332.31
วิ่งถนน	8,321.96	3,254.66	316.88	141.70	1,592.22	1,525.21
วิ่งเทรล	11,703.17	4,510.80	513.94	187.15	2,604.61	2,114.47
วิ่งลู่อู	7,054.62	2,934.65	163.02	82.83	1,205.96	1,474.19
วอลเลย์บอล	6,862.83	2,938.29	206.30	94.57	970.14	1,500.11
แบดมินตัน	6,685.69	2,887.49	209.57	127.85	792.21	1,373.22
สโนกเกอร์	7,389.64	3,058.18	187.33	117.24	1,225.50	1,490.55
อีสปอร์ต	6,959.76	2,719.02	244.59	82.26	1,493.02	1,337.19
กีฬาอื่น ๆ	6,827.52	2,929.33	216.40	110.32	983.75	1,407.58

ตารางที่ 2-13: ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬากรณีการชมกีฬา (บาท/คน) (ต่อ)

ชนิดกีฬา	เดินทาง	เรียนกีฬา/ออกกำลังกาย	ค่าสินค้าอื่น ๆ	ซ่อมแซมอุปกรณ์	บริการกีฬา
ฟุตบอล	387.98	91.00	67.96	10.51	680.40
ฟุตซอล	293.02	149.60	64.23	0.00	626.62
กอล์ฟ	438.62	180.69	47.08	42.55	607.25
มวยไทย	390.75	97.11	62.96	0.52	651.17
มวยสากล	369.61	159.96	77.20	3.45	562.52
วิ่งถนน	286.00	161.98	77.59	0.00	973.54
วิ่งเทรล	543.15	194.25	29.24	0.00	1,016.87
วิ่งลู่อู	383.87	36.39	84.32	3.34	657.14
วอลเลย์บอล	335.25	97.73	56.86	14.59	630.05
แบดมินตัน	378.78	100.33	85.09	4.04	694.33
สโนกเกอร์	501.68	131.87	41.42	7.53	629.52
อีสปอร์ต	260.26	168.34	99.54	0.00	533.53
กีฬาอื่น ๆ	356.44	104.57	67.71	5.84	632.92



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 2-14: ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬากรณีการเล่น/แข่งกีฬา (บาท/คน)

ชนิดกีฬา	ภาพรวม	เสื้อผ้ารองเท้า	เครื่องดื่ม	ยาเวชภัณฑ์	อุปกรณ์กีฬา	ที่พักอาหาร
ฟุตบอล	7,216.42	3,021.25	296.38	91.35	1,144.80	1,458.25
ฟุตซอล	5,953.08	2,776.41	170.32	85.43	527.51	1,256.54
กอล์ฟ	31,921.74	8,604.83	364.69	161.62	8,273.40	7,212.67
มวยไทย	7,131.39	2,973.29	179.73	82.06	841.32	1,095.01
มวยสากล	1,513.67	1,894.76	104.09	25.00	0.00	26.59
วิ่งถนน	6,627.87	3,022.99	180.11	108.20	803.39	1,371.80
วิ่งเทรล	8,962.77	3,892.71	108.54	127.62	1,407.61	1,743.62
วิ่งลู่วิ่ง	6,422.97	2,789.05	236.18	118.32	758.04	1,370.04
วอลเลย์บอล	7,141.61	3,186.06	225.74	84.31	1,244.25	1,344.15
แบดมินตัน	6,568.95	3,063.72	188.85	75.82	770.25	1,409.98
สโนกเกอร์	8,654.64	3,102.83	231.27	100.63	1,901.53	1,959.38
อีสปอร์ต	6,622.41	2,914.91	191.60	93.35	847.08	1,557.24
กีฬาอื่น ๆ	6,827.52	2,929.33	216.40	110.32	983.75	1,407.58

หมายเหตุ: ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาที่เกิดขึ้นในกีฬาอีสปอร์ตในกรณีนี้ครอบคลุมเฉพาะค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาเท่านั้น เช่น ค่าสมัครเข้าร่วมแข่งขันในทัวร์นาเมนต์อีสปอร์ต ค่าเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ค่าอาหารและเครื่องดื่ม ค่าเดินทาง เป็นต้น โดยไม่ครอบคลุมค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับอุปกรณ์ดิจิทัลหรือค่าบริการเครือข่ายสำหรับการเล่นหรือแข่งกีฬาอีสปอร์ต

ตารางที่ 2-14: ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬากรณีการเล่น/แข่งกีฬา (บาท/คน) (ต่อ)

ชนิดกีฬา	เดินทาง	เรียนกีฬา/ออกกำลังกาย	ค่าสินค้าอื่น ๆ	ซ่อมแซมอุปกรณ์	บริการกีฬา
ฟุตบอล	361.58	150.39	83.57	10.22	591.55
ฟุตซอล	383.46	46.39	50.04	13.80	620.19
กอล์ฟ	816.31	1,592.12	81.57	163.50	4,647.10
มวยไทย	696.22	62.18	103.32	0.00	902.10
มวยสากล	503.32	384.76	109.71	0.00	0.00
วิ่งถนน	338.50	56.10	69.06	9.92	653.48
วิ่งเทรล	486.00	79.67	45.61	20.66	1,073.73
วิ่งลู่วิ่ง	339.16	109.35	64.19	12.56	623.29
วอลเลย์บอล	311.87	24.20	61.70	12.78	615.30
แบดมินตัน	337.28	108.26	81.00	3.29	531.73
สโนกเกอร์	411.70	11.55	60.00	21.56	901.30
อีสปอร์ต	284.61	146.74	70.41	0.00	517.68
กีฬาอื่น ๆ	356.44	104.57	67.71	5.84	632.92

จากค่าความถี่ของการชมและการเล่น/แข่งกีฬาที่ได้จากการสำรวจและค่าใช้จ่ายด้านการกีฬา (บาท/คน) ที่ได้จากการวิเคราะห์ Multiple Regression สามารถคำนวณค่าใช้จ่ายรวม (ทั้งการชมและการเล่น/แข่งกีฬา) ของทั้ง 8 ชนิดกีฬาที่เกิดขึ้นจากกลุ่มตัวอย่างที่ทำการสำรวจได้ดังตารางที่ 2-15



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 2-15: ค่าใช้จ่ายรวมด้านการกีฬา (บาท)

ชนิดกีฬา	ภาพรวม	เสื้อผ้ารองเท้า	เครื่องมือ	ยาเวชภัณฑ์	อุปกรณ์กีฬา	ที่พักอาหาร
ฟุตบอล	101,641,795.95	42,438,245.81	3,415,434.67	1,519,190.92	16,438,812.98	20,392,447.54
ฟุตบอลล	75,158,072.77	30,667,315.10	2,538,207.42	1,077,980.83	13,056,676.55	15,029,519.82
ฟุตซอล	26,483,723.17	11,770,930.71	877,227.25	441,210.09	3,382,136.43	5,362,927.71
กอล์ฟ	6,294,685.97	2,088,809.67	118,952.25	73,727.41	1,311,705.86	1,337,630.30
มวย	18,737,155.25	7,846,039.91	661,688.06	308,747.91	2,786,297.07	3,724,842.47
มวยไทย	11,690,462.80	4,672,858.90	255,355.36	257,076.70	2,148,678.33	2,257,304.82
มวยสากล	7,046,692.45	3,173,181.01	406,332.70	51,671.21	637,618.74	1,467,537.65
วิ่ง	64,336,351.38	28,565,678.57	1,861,213.28	1,045,631.19	8,435,324.10	13,268,647.22
วิ่งถนน	46,323,552.33	20,890,807.83	1,298,644.94	758,827.07	5,871,209.63	9,501,204.33
วิ่งเทรล	2,016,008.71	832,684.59	52,329.68	30,244.11	374,112.69	380,025.40
วิ่งลู	15,996,790.34	6,842,186.15	510,238.67	256,560.02	2,190,001.78	3,387,417.49
วอลเลย์บอล	46,416,018.44	20,044,773.66	1,410,093.20	620,746.93	6,875,732.18	9,855,421.47
แบดมินตัน	35,444,772.02	15,949,683.59	1,062,778.94	536,873.67	4,176,968.65	7,452,123.43
สแน็กเกอร์	3,848,287.06	1,528,909.91	99,134.82	56,176.35	700,212.05	804,647.16
อีสปอร์ต	5,667,885.96	2,306,394.85	187,631.49	71,226.15	1,054,711.64	1,169,025.83
กีฬาอื่น ๆ	88,395,857.51	37,926,007.46	2,801,770.16	1,428,350.46	12,736,628.44	18,223,957.51
รวม	370,782,809.53	158,694,543.43	11,618,696.87	5,660,670.99	54,516,392.98	76,228,742.95

ตารางที่ 2-15: ค่าใช้จ่ายรวมด้านการกีฬา (บาท) (ต่อ)

ชนิดกีฬา	เดินทาง	เรียนกีฬา/ออกกำลังกาย	ค่าสินค้าอื่น ๆ	ซ่อมแซมอุปกรณ์	บริการกีฬา
ฟุตบอล	5,233,717.12	1,597,550.27	992,862.18	113,786.35	9,289,524.53
ฟุตบอลล	3,923,990.92	1,123,820.49	750,164.09	107,581.54	6,749,451.30
ฟุตซอล	1,309,726.20	473,729.78	242,698.09	6,204.81	2,540,073.23
กอล์ฟ	230,139.55	269,368.70	23,861.23	34,043.87	807,475.33
มวย	1,109,516.00	343,907.90	197,853.85	1,852.16	1,731,398.11
มวยไทย	689,993.34	158,177.62	110,114.79	-966.36	1,118,866.75
มวยสากล	419,522.66	185,730.29	87,739.06	2,818.52	612,531.36
วิ่ง	3,261,192.14	661,583.42	657,708.22	85,424.94	6,377,280.47
วิ่งถนน	2,304,838.88	432,273.34	478,669.81	60,867.67	4,634,520.79
วิ่งเทรล	102,458.07	24,686.43	7,985.83	1,728.92	212,629.28
วิ่งลู	853,895.19	204,623.65	171,052.58	22,828.35	1,530,130.40
วอลเลย์บอล	2,217,860.30	557,189.77	387,970.43	95,441.64	4,207,267.00
แบดมินตัน	1,909,407.17	559,326.31	443,740.71	19,515.52	3,255,210.54
สแน็กเกอร์	237,868.10	49,669.49	23,099.83	118.60	349,647.51
อีสปอร์ต	222,334.51	133,317.02	74,235.26	7,032.69	437,309.27
กีฬาอื่น ๆ	4,614,873.48	1,353,877.85	876,592.01	75,563.86	8,194,429.81
รวม	19,036,908.36	5,525,790.73	3,677,923.71	432,542.43	34,649,542.56

จากข้อมูลค่าใช้จ่ายรวมด้านการกีฬาของทั้ง 8 ชนิดกีฬา รวมทั้งกีฬาอื่น ๆ สามารถคำนวณสัดส่วนค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในแต่ละชนิดกีฬาได้ดังตารางที่ 2-16



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 2-16: สัดส่วนค่าใช้จ่ายรวมด้านการกีฬา (บาท)

ชนิดกีฬา	ภาพรวม	เสื้อผ้ารองเท้า	เครื่องดื่ม	ยาเวชภัณฑ์	อุปกรณ์กีฬา	ที่พักอาหาร
ฟุตบอล	27.41	26.74	29.40	26.84	30.15	26.75
ฟุตบอล	20.27	19.32	21.85	19.04	23.95	19.72
ฟุตซอล	7.14	7.42	7.55	7.79	6.20	7.04
กอล์ฟ	1.70	1.32	1.02	1.30	2.41	1.75
มวย	5.05	4.94	5.70	5.45	5.11	4.89
มวยไทย	3.15	2.94	2.20	4.54	3.94	2.96
มวยสากล	1.90	2.00	3.50	0.91	1.17	1.93
วิ่ง	17.35	18.00	16.02	18.47	15.47	17.41
วิ่งถนน	12.49	13.16	11.18	13.41	10.77	12.46
วิ่งเทรล	0.54	0.52	0.45	0.53	0.69	0.50
วิ่งลู่วิ่ง	4.31	4.31	4.39	4.53	4.02	4.44
วอลเลย์บอล	12.52	12.63	12.14	10.97	12.61	12.93
แบดมินตัน	9.56	10.05	9.15	9.48	7.66	9.78
สโนกเกอร์	1.04	0.96	0.85	0.99	1.28	1.06
อีสปอร์ต	1.53	1.45	1.61	1.26	1.93	1.53
กีฬาอื่น ๆ	23.84	23.90	24.11	25.23	23.36	23.91
รวม	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00

ตารางที่ 2-16 สัดส่วนค่าใช้จ่ายรวมด้านการกีฬา (บาท) (ต่อ)

ชนิดกีฬา	เดินทาง	เรียนกีฬา/ออกกำลังกาย	ค่าสินค้าอื่น ๆ	ซ่อมแซมอุปกรณ์	บริการกีฬา
ฟุตบอล	27.49	28.91	27.00	26.31	26.81
ฟุตบอล	20.61	20.34	20.40	24.87	19.48
ฟุตซอล	6.88	8.57	6.60	1.43	7.33
กอล์ฟ	1.21	4.87	0.65	7.87	2.33
มวย	5.83	6.22	5.38	0.43	5.00
มวยไทย	3.62	2.86	2.99	-0.22	3.23
มวยสากล	2.20	3.36	2.39	0.65	1.77
วิ่ง	17.13	11.97	17.88	19.75	18.41
วิ่งถนน	12.11	7.82	13.01	14.07	13.38
วิ่งเทรล	0.54	0.45	0.22	0.40	0.61
วิ่งลู่วิ่ง	4.49	3.70	4.65	5.28	4.42
วอลเลย์บอล	11.65	10.08	10.55	22.07	12.14
แบดมินตัน	10.03	10.12	12.06	4.51	9.39
สโนกเกอร์	1.25	0.90	0.63	0.03	1.01
อีสปอร์ต	1.17	2.41	2.02	1.63	1.26
กีฬาอื่น ๆ	24.24	24.50	23.83	17.47	23.65
รวม	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00



ขั้นตอนที่ 3: คำนวณมูลค่าผลผลิตของกีฬาทั้ง 8 ชนิดกีฬาในอุตสาหกรรมการกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิต ในปี 2565 และ 2566 โดยอาศัยสัดส่วนค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในแต่ละชนิดกีฬาที่ได้จากการคำนวณในขั้นตอนที่ 2

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากสัดส่วนค่าใช้จ่ายที่ได้จากการคำนวณไม่ครอบคลุมทั้ง 20 สาขาการผลิต ในอุตสาหกรรมการกีฬา ดังนั้น สาขาการผลิตที่ไม่มีข้อมูลสัดส่วนค่าใช้จ่ายโดยตรงจะทำการคำนวณมูลค่า การตลาดโดยอาศัยสัดส่วนค่าใช้จ่ายจากหมวดค่าใช้จ่ายที่ใกล้เคียงหรือค่าใช้จ่ายโดยรวม นอกจากนี้ในการคำนวณ มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาที่ผ่านมา กีฬาอีสปอร์ตไม่ได้อยู่ในโครงสร้างของอุตสาหกรรมการกีฬามาตั้งแต่ ต้น หรืออีกนัยหนึ่งคือ มูลค่าของอุตสาหกรรมการกีฬาอีสปอร์ตไม่ได้ถูกคำนวณอยู่ในมูลค่าของอุตสาหกรรม การกีฬาในช่วงเวลาที่ผ่านมา ดังนั้น ที่ปรึกษาจึงกำหนดให้มูลค่าผลผลิตจากกีฬาอีสปอร์ตเป็นส่วนเพิ่ม ของอุตสาหกรรมการกีฬา

ทั้งนี้ สัดส่วนค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการคำนวณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิต มีรายละเอียดดังตารางที่ 2-17

ตารางที่ 2-17: สัดส่วนค่าใช้จ่ายจำแนกตามสาขาการผลิตและชนิดกีฬา

ที่	รหัส I-O	สาขาการผลิต	สัดส่วนรายได้				
			ฟุตบอล	กอล์ฟ	มวย	วิ่ง	วอลเลย์บอล
1	28	เกษตรเพื่อการกีฬา ¹	51.77	3.21	0.00	0.00	0.00
2	29	เลี้ยงสัตว์เพื่อกีฬา ²	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
3	30	เครื่องดื่มนักกีฬา	29.88	1.04	5.79	16.28	12.34
4	31	เสื้อผ้ารองเท้ากีฬา	27.14	1.34	5.02	18.27	12.82
5	32	สื่อสิ่งพิมพ์กีฬา ³	32.78	0.85	8.18	4.69	16.90
6	33	เวชภัณฑ์กีฬา	27.18	1.32	5.52	18.71	11.11
7	34	ยานพาหนะเพื่อการกีฬา ²	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
8	35	อุปกรณ์กีฬา	30.75	2.45	5.21	15.78	12.86
9	36	ก่อสร้างสนามกีฬา ⁴	27.15	2.36	5.06	18.64	12.30
10	37	ค้าปลีกค้าปลีกเครื่องกีฬา	27.55	0.66	5.49	18.25	10.77
11	38	โรงแรมที่พักและร้านอาหาร	27.17	1.78	4.96	17.68	13.13
12	39	การเดินทางและขนส่ง	27.82	1.22	5.90	17.33	11.79
13	40	การศึกษาและวิจัยกีฬา	29.63	5.00	6.38	12.27	10.33
14	41	การแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา ⁵	27.84	1.72	5.13	17.62	12.71
15	42	สื่อวิทยุโทรทัศน์และดิจิทัล ³	32.78	0.85	8.18	4.69	16.90
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา ⁴	27.15	2.36	5.06	18.64	12.30
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกาย	29.63	5.00	6.38	12.27	10.33
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา ⁴	27.15	2.36	5.06	18.64	12.30
19	46	ซ่อมแซมอุปกรณ์กีฬา	26.74	8.00	0.44	20.08	22.43
20	47	บริการกีฬาอื่น ๆ	27.15	2.36	5.06	18.64	12.30

หมายเหตุ: ¹ ปรับจากสัดส่วนค่าใช้จ่ายรวม โดยกำหนดให้มวยและวิ่งไม่มีค่าใช้จ่าย ² ทั้ง 4 ชนิดกีฬา ไม่มีค่าใช้จ่ายหมวดนี้ตามสมมติฐานการวิจัย ³ = อ้างอิงตามสัดส่วนค่าใช้จ่ายรวม เฉพาะส่วนของผู้ชมกีฬา ⁴ = อ้างอิงตามสัดส่วนค่าใช้จ่ายบริการกีฬา และ ⁵ = อ้างอิงตามสัดส่วน ค่าใช้จ่ายรวม



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 2-17: สัดส่วนค่าใช้จ่ายจำแนกตามสาขาการผลิตและชนิดกีฬา (ต่อ)

ที่	รหัส I-O	สาขาการผลิต	สัดส่วนรายได้				
			แบดมินตัน	สโนกเกอร์	กีฬาอื่น ๆ	รวม	อีสปอร์ต
1	28	เกษตรเพื่อการกีฬา ¹	0.00	0.00	45.02	100.00	0.00
2	29	เลี้ยงสัตว์เพื่อกีฬา ²	0.00	0.00	100.00	100.00	0.00
3	30	เครื่องดื่มนักกีฬา	9.30	0.87	24.51	100.00	1.61
4	31	เสื้อผ้ารองเท้ากีฬา	10.20	0.98	24.25	100.00	1.45
5	32	สื่อสิ่งพิมพ์กีฬา ³	7.73	1.24	27.63	100.00	1.72
6	33	เวชภัณฑ์กีฬา	9.61	1.01	25.55	100.00	1.26
7	34	ยานพาหนะเพื่อการกีฬา ²	0.00	0.00	100.00	100.00	0.00
8	35	อุปกรณ์กีฬา	7.81	1.31	23.82	100.00	2.21
9	36	ก่อสร้างสนามกีฬา ⁴	9.51	1.02	23.95	100.00	1.32
10	37	ค้าปลีกค้าปลีกเครื่องกีฬา	12.31	0.64	24.32	100.00	2.17
11	38	โรงแรมที่พักและร้านอาหาร	9.93	1.07	24.28	100.00	1.51
12	39	การเดินทางและขนส่ง	10.15	1.26	24.53	100.00	1.17
13	40	การศึกษาและวิจัยกีฬา	10.37	0.92	25.11	100.00	2.51
14	41	การแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา ⁵	9.71	1.05	24.21	100.00	1.52
15	42	สื่อวิทยุโทรทัศน์และดิจิทัล ³	7.73	1.24	27.63	100.00	1.72
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา ⁴	9.51	1.02	23.95	100.00	1.32
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกาย	10.37	0.92	25.11	100.00	2.51
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา ⁴	9.51	1.02	23.95	100.00	1.32
19	46	ซ่อมแซมอุปกรณ์กีฬา	4.59	0.03	17.70	100.00	1.84
20	47	บริการกีฬาอื่น ๆ	9.51	1.02	23.95	100.00	1.32

หมายเหตุ: ¹ ปรับจากสัดส่วนค่าใช้จ่ายรวม โดยกำหนดให้มวยและวิ่งไม่มีค่าใช้จ่าย ² ทั้ง 4 ชนิดกีฬา ไม่มีค่าใช้จ่ายหมวดนี้ตามสมมติฐานการวิจัย
³ = อ้างอิงตามสัดส่วนค่าใช้จ่ายรวม เฉพาะส่วนของผู้ชมกีฬา ⁴ = อ้างอิงตามสัดส่วนค่าใช้จ่ายบริการกีฬา และ ⁵ = อ้างอิงตามสัดส่วนค่าใช้จ่ายรวม



2.5 มูลค่าผลผลิตของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬาในปี 2566

มูลค่าผลผลิตของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬาในปี 2566 มีรายละเอียดดังตารางที่ 2-18

ตารางที่ 2-18: มูลค่าผลผลิตของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬา ปี 2565 (ล้านบาท)

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท)				
			ฟุตบอล	กอล์ฟ	มวย	วิ่ง	วอลเลย์บอล
1	28	เกษตรเพื่อการกีฬา	10.06	0.62	0.00	0.00	0.00
2	29	เลี้ยงสัตว์เพื่อกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
3	30	เครื่องดื่มนักกีฬา	1,408.47	49.05	272.87	767.54	581.50
4	31	เสื้อผ้ารองเท้ากีฬา	1,835.14	90.33	339.28	1,235.25	866.79
5	32	สื่อสิ่งพิมพ์กีฬา	153.31	3.98	38.27	21.96	79.04
6	33	เวชภัณฑ์กีฬา	433.82	21.05	88.17	298.59	177.26
7	34	ยานพาหนะเพื่อการกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
8	35	อุปกรณ์กีฬา	8,529.64	680.61	1,445.73	4,376.85	3,567.62
9	36	ก่อสร้างสนามกีฬา	293.69	25.53	54.74	201.62	133.02
10	37	ค้าปลีกค้าปลีกเครื่องกีฬา	17,571.07	422.28	3,501.50	11,639.72	6,866.06
11	38	โรงแรมที่พักและร้านอาหาร	19,231.62	1,261.49	3,512.81	12,513.34	9,294.41
12	39	การเดินทางและขนส่ง	3,543.12	155.80	751.12	2,207.76	1,501.45
13	40	การศึกษาและวิจัยกีฬา	1,104.46	186.23	237.76	457.38	385.21
14	41	การแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	2,610.12	161.64	481.16	1,652.13	1,191.94
15	42	สื่อวิทยุโทรทัศน์และดิจิทัล	359.05	9.33	89.63	51.43	185.11
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	964.14	83.81	179.70	661.89	436.66
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกาย	1,864.22	314.33	401.31	772.02	650.20
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	1,684.04	146.38	313.87	1,156.10	762.71
19	46	ซ่อมแซมอุปกรณ์กีฬา	17.00	5.09	0.28	12.76	14.26
20	47	บริการกีฬาอื่น ๆ	5,517.63	479.61	1,028.39	3,787.87	2,498.96
รวมทั้งหมด			67,130.60	4,097.16	12,736.58	41,814.19	29,192.20



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 2-18: มูลค่าผลผลิตของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬา ปี 2565 (ล้านบาท) (ต่อ)

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท)				
			เบตมินตัน	สโนกเกอร์	กีฬาอื่น ๆ	รวม	อีสปอร์ต
1	28	เกษตรเพื่อการกีฬา	0.00	0.00	8.75	19.43	0.00
2	29	เลี้ยงสัตว์เพื่อกีฬา	0.00	0.00	10.97	10.97	0.00
3	30	เครื่องดื่มนักกีฬา	438.27	40.88	1,155.41	4,714.00	76.08
4	31	เสื้อผ้ารองเท้ากีฬา	689.70	66.11	1,640.02	6,762.62	98.07
5	32	สื่อสิ่งพิมพ์กีฬา	36.15	5.78	129.24	467.74	8.05
6	33	เวชภัณฑ์กีฬา	153.31	16.04	407.88	1,596.11	20.08
7	34	ยานพาหนะเพื่อการกีฬา	0.00	0.00	23,993.48	23,993.48	0.00
8	35	อุปกรณ์กีฬา	2,167.31	363.32	6,608.68	27,739.76	613.38
9	36	ก่อสร้างสนามกีฬา	102.92	11.05	259.07	1,081.64	14.24
10	37	ค้าปลีกค้าปลีกเครื่องกีฬา	7,853.05	408.81	15,513.39	63,775.88	1,381.11
11	38	โรงแรมที่พักและร้านอาหาร	7,027.92	758.84	17,186.57	70,786.98	1,065.56
12	39	การเดินทางและขนส่ง	1,292.63	161.03	3,124.18	12,737.08	149.24
13	40	การศึกษาและวิจัยกีฬา	386.69	34.34	936.00	3,728.07	93.52
14	41	การแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	910.21	98.82	2,269.97	9,375.99	142.91
15	42	สื่อวิทยุโทรทัศน์และดิจิทัล	84.66	13.55	302.68	1,095.44	18.85
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	337.85	36.29	850.48	3,550.82	46.76
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกาย	652.69	57.96	1,579.87	6,292.61	157.86
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	590.12	63.39	1,485.52	6,202.12	81.68
19	46	ซ่อมแซมอุปกรณ์กีฬา	2.91	0.02	11.25	63.55	1.17
20	47	บริการกีฬาอื่น ๆ	1,933.47	207.68	4,867.19	20,320.80	267.62
รวมทั้งหมด			24,659.87	2,343.92	82,340.60	264,315.13	4,236.20



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

มูลค่าผลผลิตปี 2566

มูลค่าผลผลิตของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬาในปี 2566 มีรายละเอียดดังตารางที่ 2-19

ตารางที่ 2-19: มูลค่าผลผลิตของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬา ปี 2566 (ล้านบาท)

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท)				
			ฟุตบอล	กอล์ฟ	มวย	วิ่ง	วอลเลย์บอล
1	28	เกษตรเพื่อการกีฬา	10.31	0.64	0.00	0.00	0.00
2	29	เลี้ยงสัตว์เพื่อกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
3	30	เครื่องต้นนกกีฬา	1,350.67	47.04	261.67	736.04	557.64
4	31	เสื้อผ้ารองเท้ากีฬา	1,759.83	86.62	325.36	1,184.56	831.22
5	32	สิ่งสิ่งพิมพ์กีฬา	147.02	3.82	36.70	21.06	75.80
6	33	เวชภัณฑ์กีฬา	416.01	20.19	84.55	286.33	169.98
7	34	ยานพาหนะเพื่อการกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
8	35	อุปกรณ์กีฬา	8,179.59	652.68	1,386.40	4,197.23	3,421.21
9	36	ก่อสร้างสนามกีฬา	300.57	26.13	56.02	206.34	136.13
10	37	ค้าปลีกค้าปลีกเครื่องกีฬา	18,293.24	439.64	3,645.41	12,118.11	7,148.26
11	38	โรงแรมที่พักและร้านอาหาร	24,897.25	1,633.12	4,547.68	16,199.77	12,032.54
12	39	การเดินทางและขนส่ง	3,808.50	167.47	807.38	2,373.12	1,613.90
13	40	การศึกษาและวิจัยกีฬา	1,145.55	193.16	246.60	474.40	399.54
14	41	การแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	2,757.59	170.78	508.35	1,745.47	1,259.29
15	42	สื่อวิทยุโทรทัศน์และดิจิทัล	376.68	9.79	94.03	53.95	194.20
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	1,011.48	87.92	188.52	694.38	458.10
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกาย	1,955.76	329.77	421.02	809.92	682.12
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	1,766.73	153.57	329.29	1,212.86	800.16
19	46	ซ่อมแซมอุปกรณ์กีฬา	17.83	5.33	0.29	13.39	14.96
20	47	บริการกีฬาอื่น ๆ	5,788.55	503.16	1,078.88	3,973.85	2,621.66
รวมทั้งหมด			73,983.14	4,530.81	14,018.14	46,300.79	32,416.72



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 2-19: มูลค่าผลผลิตของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬา ปี 2566 (ล้านบาท) (ต่อ)

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท)				
			แบดมินตัน	สโนกเกอร์	กีฬาอื่น ๆ	รวม	อีสปอร์ต
1	28	เกษตรเพื่อการกีฬา	0.00	0.00	8.96	19.91	0.00
2	29	เลี้ยงสัตว์เพื่อกีฬา	0.00	0.00	11.24	11.24	0.00
3	30	เครื่องดื่มนักกีฬา	420.29	39.20	1,107.99	4,520.54	72.96
4	31	เสื้อผ้ารองเท้ากีฬา	661.40	63.40	1,572.71	6,485.09	94.05
5	32	สื่อสิ่งพิมพ์กีฬา	34.67	5.55	123.94	448.55	7.72
6	33	เวชภัณฑ์กีฬา	147.02	15.38	391.14	1,530.61	19.26
7	34	ยานพาหนะเพื่อการกีฬา	0.00	0.00	23,008.83	23,008.83	0.00
8	35	อุปกรณ์กีฬา	2,078.37	348.41	6,337.47	26,601.36	588.21
9	36	ก่อสร้างสนามกีฬา	105.32	11.31	265.13	1,106.95	14.58
10	37	ค้าปลีกค้าปลีกเครื่องกีฬา	8,175.81	425.61	16,150.99	66,397.07	1,437.87
11	38	โรงแรมที่พักและร้านอาหาร	9,098.34	982.40	22,249.73	91,640.83	1,379.48
12	39	การเดินทางและขนส่ง	1,389.45	173.09	3,358.18	13,691.09	160.42
13	40	การศึกษาและวิจัยกีฬา	401.07	35.62	970.82	3,866.76	97.00
14	41	การแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	961.63	104.41	2,398.22	9,905.73	150.98
15	42	สื่อวิทยุโทรทัศน์และดิจิทัล	88.82	14.21	317.55	1,149.23	19.78
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	354.44	38.07	892.24	3,725.16	49.06
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกาย	684.74	60.81	1,657.45	6,601.58	165.61
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	619.09	66.50	1,558.46	6,506.64	85.69
19	46	ซ่อมแซมอุปกรณ์กีฬา	3.06	0.02	11.80	66.67	1.23
20	47	บริการกีฬาอื่น ๆ	2,028.41	217.87	5,106.17	21,318.55	280.76
รวมทั้งหมด			27,251.92	2,601.86	87,499.01	288,602.41	4,624.65

จากการวิเคราะห์สามารถสรุปมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬาได้ดังตารางที่ 2-19 โดยจะเห็นได้ว่าฟุตบอลมีมูลค่าผลผลิตรวมมากถึง 73,983.14 ล้านบาทในปี 2566 คิดเป็นกว่า 1 ใน 4 ของอุตสาหกรรมการกีฬาทั้งประเทศ ตามด้วยวิ่ง วอลเลย์บอล และแบดมินตัน ที่มีมูลค่าผลผลิตรวมในปี 2566 เท่ากับ 46,300.79 32,416.72 และ 27,251.92 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 25.63 16.04 11.23 และ 9.44 ของอุตสาหกรรมการกีฬาทั้งประเทศ ตามลำดับ แสดงดังตารางที่ 2-20



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 2-20: มูลค่าผลผลิตของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬา ปี 2565 – 2566 (ล้านบาท)

ชนิดกีฬา	2565		2566	
	มูลค่า (ล้านบาท)	สัดส่วน (%)	มูลค่า (ล้านบาท)	สัดส่วน (%)
ฟุตบอล	67,130.60	25.40	73,983.14	25.63
กอล์ฟ	4,097.16	1.55	4,530.81	1.57
มวย	12,736.58	4.82	14,018.14	4.86
วิ่ง	41,814.19	15.82	46,300.79	16.04
วอลเลย์บอล	29,192.20	11.04	32,416.72	11.23
แบดมินตัน	24,659.87	9.33	27,251.92	9.44
สโนกเกอร์	2,343.92	0.89	2,601.86	0.90
กีฬาอื่น ๆ	82,340.60	31.15	87,499.01	30.32
รวมอุตสาหกรรมการกีฬาตามโครงสร้างเดิม	264,315.13	100.00	288,602.41	100.00
อีสปอร์ต	4,236.20		4,624.65	
รวมอุตสาหกรรมการกีฬาทั้งหมด 8 ชนิดกีฬาที่สำคัญ	268,551.33		293,227.06	

2.6 GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬาที่สำคัญ ปี 2566

GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬา (ล้านบาท) จำแนกตามชนิดกีฬาที่สำคัญ ปี 2566 มีรายละเอียดดังตารางที่ 2-21

ตารางที่ 2-21: GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬาที่สำคัญ ปี 2566 (ล้านบาท)

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต (Direct)	ฟุตบอล	กอล์ฟ	มวย	วิ่ง
1	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	4.76	0.29	0.00	0.00
2	29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการแข่งขัน	0.00	0.00	0.00	0.00
3	30	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	516.64	17.99	100.09	281.54
4	31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	522.50	25.72	96.60	351.70
5	32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	43.36	1.13	10.82	6.21
6	33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	128.07	6.22	26.03	88.15
7	34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00
8	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	2,028.63	161.87	343.84	1,040.96
9	36	การก่อสร้างสนามกีฬา	134.51	11.69	0.00	92.34
10	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	14,571.86	350.20	2,903.83	9,652.94
11	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	8,510.17	558.22	1,554.45	5,537.27
12	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	1,277.75	56.19	270.88	796.18
13	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	623.59	105.15	134.24	258.24
14	41	บริการทางการแพทย์เกี่ยวกับกีฬา	1,247.85	77.28	230.03	789.85
15	42	สื่อบริการ โทรทัศน์ และดิจิทัลเกี่ยวกับกีฬา	140.53	3.65	35.08	20.13
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	688.94	59.88	128.41	472.96
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	1,406.58	237.17	302.80	582.50
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	1,227.75	106.72	228.83	842.85
19	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	9.38	2.81	0.15	7.04
20	47	บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ	2,344.38	203.78	436.95	1,609.42
รวมทั้งรวม			35,427.25	1,985.95	6,828.10	22,430.28



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 2-21: GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬาที่สำคัญ ปี 2566 (ล้านบาท) (ต่อ)

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต (Direct)	วอลเลย์บอล	แบดมินตัน	สโนกเกอร์	อีสปอร์ต
1	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00
2	29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00
3	30	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	213.30	160.76	15.00	27.91
4	31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	246.79	196.37	18.82	27.92
5	32	สิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	22.36	10.23	1.64	2.28
6	33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	52.33	45.26	4.74	5.93
7	34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00
8	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	848.50	515.46	86.41	145.88
9	36	การก่อสร้างสนามกีฬา	60.92	47.13	5.06	6.52
10	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	5,694.10	6,512.62	339.03	1,145.37
11	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	4,112.86	3,109.92	335.79	471.52
12	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	541.47	466.16	58.07	53.82
13	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	217.49	218.33	19.39	52.80
14	41	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	569.85	435.15	47.25	68.32
15	42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	72.45	33.14	5.30	7.38
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	312.02	241.42	25.93	33.41
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	490.58	492.46	43.73	119.11
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	556.05	430.22	46.21	59.55
19	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	7.87	1.61	0.01	0.65
20	47	บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ	1,061.78	821.51	88.24	113.71
รวมทั้งหมด			15,080.72	13,737.74	1,140.62	2,342.08

จากการวิเคราะห์จะเห็นได้ว่า ฟุตบอลเป็นกีฬาที่สามารถสร้าง GDP ให้แก่ระบบเศรษฐกิจได้มากที่สุด เท่ากับ 48,451.04 ล้านบาท ตามด้วยวอลเลย์บอล ที่มี GDP เท่ากับ 30,488.81 และ 20,971.28 ล้านบาท ตามลำดับ แสดงดังตารางที่ 2-22

ตารางที่ 2-22: GDP ทั้งหมดอันเป็นผลมาจากอุตสาหกรรมการกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬา ปี 2566 (ล้านบาท)

ชนิดกีฬา	Direct	Indirect	Total
ฟุตบอล	35,427.25	13,023.80	48,451.04
กอล์ฟ	1,985.95	849.74	2,835.70
มวย	6,828.10	2,431.24	9,259.34
วอลเลย์บอล	22,430.28	8,058.53	30,488.81
แบดมินตัน	15,080.72	5,890.56	20,971.28
สโนกเกอร์	13,737.74	4,606.46	18,344.21
อีสปอร์ต	1,140.62	493.77	1,634.39
อีสปอร์ต	2,342.08	774.11	3,116.19

หมายเหตุ: Direct = อุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม



2.7 จำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬาที่สำคัญ ปี 2566

จำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬาที่สำคัญ ปี 2566 มีรายละเอียดดังตารางที่ 2-23

ตารางที่ 2-23: จำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬาที่สำคัญ ปี 2566 (คน)

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต	ฟุตบอล	กอล์ฟ	มวย	วิ่ง
1	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	27	6	0	0
2	29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	0	2	0	0
3	30	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	982	0	190	535
4	31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	1,127	34	208	759
5	32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	93	55	23	13
6	33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	282	2	57	194
7	34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	0	14	0	0
8	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	5,632	0	955	2,890
9	36	การก่อสร้างสนามกีฬา	326	449	61	224
10	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	22,530	28	4,490	14,925
11	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	22,282	541	4,070	14,498
12	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	2,510	1,462	532	1,564
13	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	1,432	110	308	593
14	41	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	3,547	241	654	2,245
15	42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	375	220	94	54
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	1,127	10	210	773
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	2,252	98	485	933
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	1,968	380	367	1,351
19	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	20	171	0	15
20	47	บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ	4,954	6	923	3,401
รวมทั้งหมด			71,465	3,830	13,627	44,967



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 2-23: จำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬาที่สำคัญ ปี 2566 (คน) (ต่อ)

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต (Direct)	วอลเลย์บอล	แบดมินตัน	สโนกเกอร์	อีสปอร์ต
1	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	0	0	0	0
2	29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	0	0	0	0
3	30	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	405	306	29	53
4	31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	533	424	41	60
5	32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	48	22	4	5
6	33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	115	100	10	13
7	34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	0	0	0	0
8	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	2,356	1,431	240	405
9	36	การก่อสร้างสนามกีฬา	148	114	12	16
10	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	8,804	10,069	524	1,771
11	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	10,768	8,143	879	1,235
12	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	1,064	916	114	106
13	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	499	501	45	121
14	41	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	1,620	1,237	134	194
15	42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	193	88	14	20
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	510	395	42	55
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	785	788	70	191
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	891	690	74	95
19	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	17	3	0	1
20	47	บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ	2,244	1,736	186	240
รวมทั้งหมด			31,000	26,963	2,419	4,581

จากการคำนวณจำนวนการจ้างงานทั้งหมดอันเป็นผลมาจากอุตสาหกรรมการกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬา ปี 2566 พบว่าฟุตบอลสามารถสร้างให้เกิดการจ้างงานได้ถึง 96,986 คน ตามด้วยวอลเลย์บอล และแบดมินตัน ซึ่งสร้างการจ้างงานได้เท่ากับ 60,748 42,623 และ 35,951 คน ตามลำดับ แสดงรายละเอียดดังตารางที่ 2-24

ตารางที่ 2-24: การจ้างงานทั้งหมดอันเป็นผลมาจากอุตสาหกรรมการกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬา ปี 2566 (คน)

ชนิดกีฬา	Direct	Indirect	Total
ฟุตบอล	71,465	25,521	96,986
กอล์ฟ	4,255	1,706	5,961
มวย	13,627	4,746	18,374
วู๊ด	44,967	15,781	60,748
วอลเลย์บอล	31,000	11,623	42,623
แบดมินตัน	26,963	8,989	35,951
สโนกเกอร์	2,419	974	3,392
อีสปอร์ต	4,581	1,511	6,091

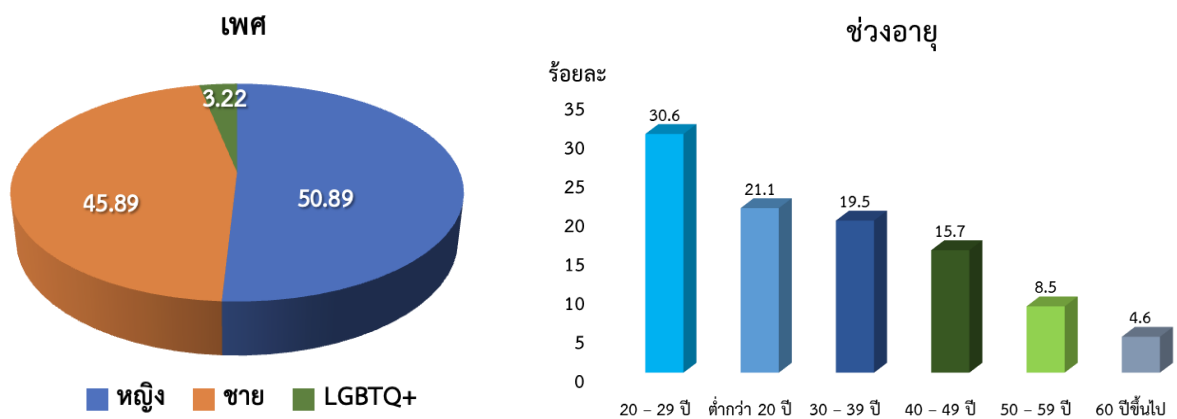
หมายเหตุ: Direct = อุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม



2.8 การสำรวจพฤติกรรมและค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนปี 2566

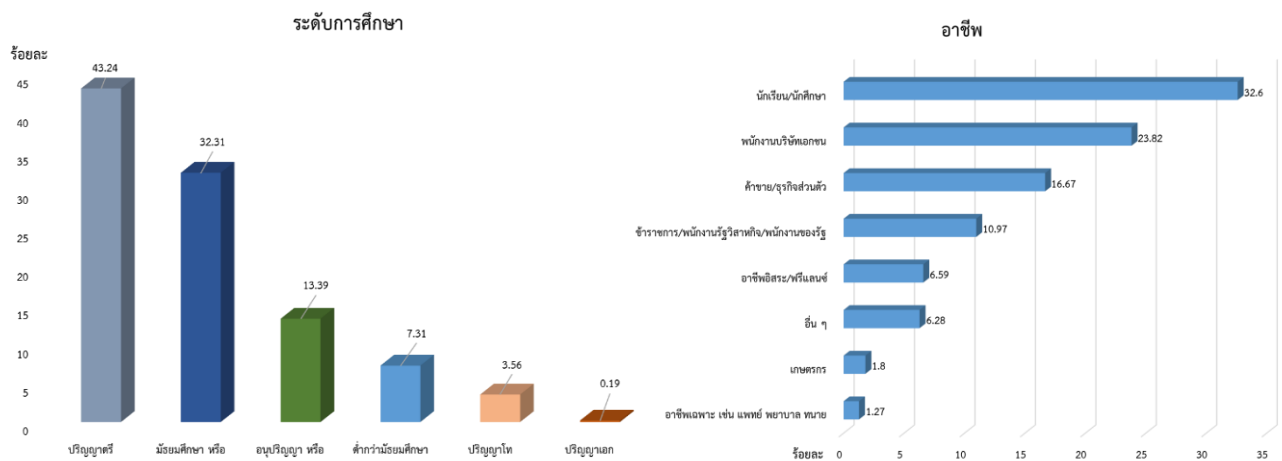
1) ข้อมูลทั่วไป

จากการสำรวจพฤติกรรมและค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 14,481 ราย ในปี 2566 พบว่ากลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงมากที่สุด ร้อยละ 50.9 รองลงมาคือ เพศชาย ร้อยละ 45.9 และ LGBTQ+ ร้อยละ 3.2 มีช่วงอายุระหว่าง 20-29 ปี มากที่สุด ร้อยละ 30.6 รองลงมาคือ ต่ำกว่า 20 ปี ร้อยละ 21.1 และ 30-39 ปี ร้อยละ 19.5 ตามลำดับ



แผนภาพที่ 2-1: เพศและช่วงอายุของประชาชนกลุ่มตัวอย่าง

จากการสำรวจ พบว่ากลุ่มตัวอย่างจบการศึกษาระดับปริญญาตรีมากที่สุด ร้อยละ 43.24 รองลงมาคือ ระดับมัธยมศึกษา หรือ ปวช. ร้อยละ 32.31 และอนุปริญญา หรือ ปวส. ร้อยละ 13.39 การประกอบอาชีพเป็น นักเรียน/นักศึกษา มากที่สุด ร้อยละ 32.6 รองลงมาคือ พนักงานบริษัทเอกชน ร้อยละ 23.82 และค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 16.67 ตามลำดับ



แผนภาพที่ 2-2: ระดับการศึกษาและอาชีพของประชาชนกลุ่มตัวอย่าง

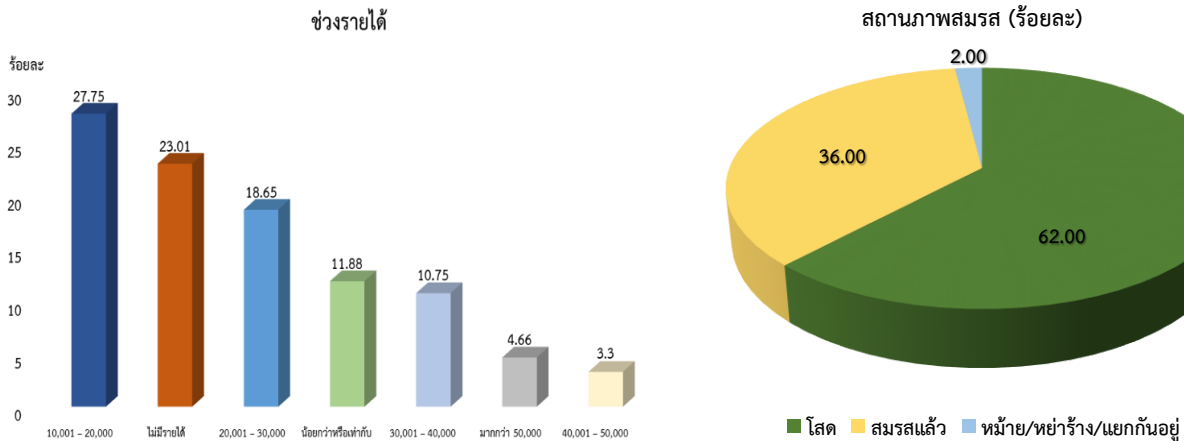


รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

จากข้อมูลรายได้และสถานภาพสมรส พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีรายได้ในช่วงระหว่าง 10,001-20,000 บาท มากที่สุด ร้อยละ 27.75 รองลงมาคือ ไม่มีรายได้ ร้อยละ 23.01 และมีรายได้ อยู่ระหว่าง 20,001-30,000 บาท ร้อยละ 18.65 สำหรับสถานภาพสมรส พบว่าส่วนใหญ่มีสถานภาพสมรสโสด ร้อยละ 62.00 รองลงมาคือ สมรสแล้ว ร้อยละ 36.00 และหม้าย/หย่าร้าง/แยกกันอยู่ ร้อยละ 2.00



แผนภาพที่ 2-3: รายได้และสถานภาพสมรสของประชาชนกลุ่มตัวอย่าง

2) พฤติกรรมการรับชมกีฬาของประชาชน

จากการสำรวจพฤติกรรมและแนวโน้มในการรับชมกีฬาของประชาชนกลุ่มตัวอย่าง พบว่าในปี 2566 ประชาชนที่มีการรับชมการแข่งขันกีฬามีสัดส่วนเท่ากับร้อยละ 71.82 โดยลดลงจากร้อยละ 75.60 ในปี 2565 เล็กน้อย สาเหตุสำคัญอาจมาจากการที่ประชาชนส่วนใหญ่ต้องกลับมาทำงานที่ทำงานตามปกติภายหลังสถานการณ์โรค COVID-19 คลี่คลาย ในขณะที่ภาคธุรกิจต้องเร่งดำเนินธุรกิจเพื่อชดเชยความสูญเสียที่เกิดขึ้นในช่วง COVID-19 ส่งผลทำให้ประชาชนส่วนใหญ่มีโอกาสรับชมการแข่งขันกีฬาน้อยลงอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ แสดงรายละเอียดดังตารางที่ 2-25

ตารางที่ 2-25: พฤติกรรมการชมกีฬาและประเภทกีฬาที่เลือกรับชม

หัวข้อ	พฤติกรรม	ร้อยละ (%)	
		2565	2566
พฤติกรรมการชมกีฬา	ชมการแข่งขันกีฬา	75.60	71.82
	ไม่ได้ชมการแข่งขันกีฬา	22.40	28.18
ประเภทกีฬาที่เลือกชม	การแข่งขันกีฬาอาชีพ	70.70	60.53
	การแข่งขันกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ	53.10	35.11

เมื่อพิจารณาชนิดกีฬาที่ประชาชนเลือกรับชมการแข่งขัน พบว่ากีฬาที่ได้รับความนิยมมากที่สุด ในปี 2566 ได้แก่ ฟุตบอล โดยกลุ่มตัวอย่างประมาณร้อยละ 49.87 มีการรับชมการแข่งขันฟุตบอล ตามด้วย วอลเลย์บอล บาสเกตบอล ฟุตบอล และแบดมินตัน โดยมีสัดส่วนเท่ากับร้อยละ 37.08 19.87 19.07 และ 17.41 ตามลำดับ สำหรับอีกหนึ่งกีฬาสำคัญของประเทศไทย นั่นคือ มวยไทย พบว่ามีประชาชนที่รับชมการแข่งขันมวยไทย ร้อยละ 10.72 รายละเอียดดังตารางที่ 2-26



ตารางที่ 2-26: ชนิดกีฬาที่ประชาชนเลือกรับชมการแข่งขัน ปี 2565 – 2566 (20 อันดับแรก)

ที่	ชนิดกีฬา	2565 (ร้อยละ)	2566 (ร้อยละ)
1	ฟุตบอล	70.1	49.87
2	วอลเลย์บอล	61.5	37.08
3	บาสเกตบอล	12.9	19.87
4	ฟุตซอล	16.6	19.07
5	แบดมินตัน	21.3	17.41
6	มวยไทย	22.1	10.72
7	มวยสากล	17.4	7.6
8	วูตวู้	10.2	7.58
9	ตะกร้อ	15.5	6.28
10	วู้ด/กรีฑา	6.4	5.59
11	เทนนิส	9.5	4.62
12	อีสปอร์ต	6.1	3.78
13	เทควันโด	5.6	3.36
14	วู้ดนน	3.5	3.03
15	สนุกเกอร์	6.5	2.52
16	กอล์ฟ	2.1	1.84
17	ยิมนาสติก	3.4	1.76
18	จักรยาน	2	1.42
19	รถยนต์	2.5	1.35
20	จักรยานยนต์	3	1.35

หมายเหตุ: เลือกได้มากกว่า 1 ชนิดกีฬา

จากการสำรวจพบว่า ประชาชนกลุ่มตัวอย่างนิยมชมการแข่งขันกีฬาผ่านสื่อต่าง ๆ แบบไม่มีค่าสมาชิก คิดเป็นร้อยละ 65.13 โดยมีเพียงร้อยละ 11.64 เท่านั้น ที่มีการชมการแข่งขันกีฬาผ่านสื่อต่าง ๆ แบบมีค่าสมาชิก อีกทั้งพบว่ามีกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 20.68 ที่มีการเดินทางไปชมกีฬาที่สนามแข่งขัน เมื่อพิจารณาความถี่ในการรับชมการแข่งขันกีฬา พบว่าส่วนใหญ่มีการชมการแข่งขันกีฬา 1 - 2 วัน/สัปดาห์ เท่ากับร้อยละ 49.46 และพบว่าส่วนใหญ่มีการรับชมมากกว่า 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง เท่ากับร้อยละ 52.76



ตารางที่ 2-27: ช่องทางการรับชม ความถี่ในการรับชม และระยะเวลาการรับชมการแข่งขันกีฬา

ปัจจัย	กลุ่มย่อย	ร้อยละ (%)
รูปแบบ/ช่องทางการชมการแข่งขันกีฬา	ชมกีฬาผ่านโทรทัศน์/สมาร์ทโฟน/คอมพิวเตอร์/แท็บเล็ต/อื่น ๆ แบบไม่มีค่าสมาชิก	65.13
	ชมกีฬาผ่านโทรทัศน์/สมาร์ทโฟน/คอมพิวเตอร์/แท็บเล็ต/อื่น ๆ แบบมีค่าสมาชิก	11.64
	เดินทางไปชมกีฬาที่สนามแข่งขัน	20.68
ความถี่ของการชมการแข่งขันกีฬา	ทุกวัน	6.24
	5 - 6 วัน/สัปดาห์	9.41
	3 - 4 วัน/สัปดาห์	34.89
	1 - 2 วัน/สัปดาห์	49.46
ระยะเวลาเฉลี่ยในการชมกีฬา	ไม่เกิน 1 ชั่วโมง	15.33
	มากกว่า 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง	52.76
	มากกว่า 2 ชั่วโมง แต่ไม่เกิน 3 ชั่วโมง	27.86
	มากกว่า 3 ชั่วโมง	4.05

เมื่อพิจารณาความถี่ในการเดินทางไปชมการแข่งขันที่สนามแข่ง พบว่าในปี 2566 ประชาชนกลุ่มตัวอย่างมีการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนามแข่งโดยเฉลี่ย 4.85 ครั้งต่อปี ลดลงเล็กน้อยจาก 5.54 ครั้งต่อปี ในปี 2565 นอกจากนี้ยังพบว่า ส่วนใหญ่นิยมเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนามโดยรถยนต์ส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 57.91 ลดลงเล็กน้อยจากร้อยละ 68.30 ในปี 2565 ในขณะที่มีการเดินทางโดยรถโดยสารสาธารณะมากขึ้นจากร้อยละ 3.70 ในปี 2565 เป็น 7.91 ในปี 2566 เนื่องจากสถานการณ์ COVID-19 ที่ดีขึ้น อย่างไรก็ตาม มีผู้เดินทางโดยเครื่องบินเพียงร้อยละ 0.73 ในปี 2566 เท่ากับปี 2565 ที่ร้อยละ 0.80 สะท้อนว่าประชาชนส่วนใหญ่ไม่นิยมเดินทางไกลเพื่อชมการแข่งขันกีฬา รายละเอียดแสดงดังตารางที่ 2-28 และ 2-29

ตารางที่ 2-28: ความถี่ในการเดินทางไปชมการแข่งขันที่สนามแข่ง

ปัจจัย	2565	2566
ความถี่ในการเดินทางไปชมการแข่งขันที่สนามแข่ง (ครั้งต่อปี)	5.54	4.85

ตารางที่ 2-29: ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างตามพาหนะที่ใช้ในการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนาม

ประเภทยานพาหนะ	2565	2566
รถยนต์ส่วนตัว	68.30	57.91
รถโดยสารสาธารณะ	3.70	7.91
มอเตอร์ไซด์	22.80	33.45
เครื่องบิน	0.80	0.73
รวมทั้งหมด	100.00	100.00

จากการสำรวจ พบว่าในการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนามแต่ละครั้งในปี 2566 กลุ่มตัวอย่างจะมีผู้ร่วมเดินทางโดยเฉลี่ยเป็นจำนวน 3.31 คน เท่ากับปี 2565 เมื่อพิจารณาค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยทั้งหมดในการชมการแข่งขันกีฬาที่สนาม พบว่าในปี 2566 ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยเท่ากับ 635.64 บาทต่อครั้ง ลดลงเล็กน้อยจาก 913.90 บาทต่อครั้ง ในปี 2566 รายละเอียดแสดงดังตารางที่ 2-30



ตารางที่ 2-30: จำนวนผู้ร่วมเดินทางและค่าใช้จ่ายในการชมการแข่งขันกีฬาที่สนาม

ปัจจัย	2565	2566
จำนวนเฉลี่ยผู้ร่วมเดินทางชมการแข่งขันกีฬาที่สนาม (คน)	4	4
ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยทั้งหมดในการชมการแข่งขันกีฬาที่สนาม (บาท/คน)	913.90	635.64

สำหรับค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในการรับชมกีฬาผ่านโทรทัศน์และสื่อดิจิทัลต่าง ๆ ได้แก่ ค่าใช้จ่ายต่อการดูรายการกีฬา (Pay Per View) ค่าใช้จ่ายเพื่อเป็นสมาชิกรายการกีฬา และค่าใช้จ่ายสนับสนุนการรับชมผ่านไลฟ์สตรีม พบว่ามีกลุ่มตัวอย่างเพียงจำนวนน้อยที่มีค่าใช้จ่ายกลุ่มนี้ โดยค่าใช้จ่ายต่อการดูรายการกีฬา (Pay Per View) ค่าใช้จ่ายเพื่อเป็นสมาชิกรายการกีฬา และค่าใช้จ่ายสนับสนุนการรับชมผ่านไลฟ์สตรีม โดยเฉลี่ยมีค่าเท่ากับ 2,404.97 6,257.71 และ 612.73 บาทต่อปี รายละเอียดแสดงดังตารางที่ 2-31

ตารางที่ 2-31: ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในการรับชมกีฬาผ่านโทรทัศน์และสื่อดิจิทัลต่าง ๆ

ประเภทค่าใช้จ่าย (บาท/ปี)	% ต่อผู้ชมกีฬาทั้งหมด	ค่าใช้จ่าย (บาท/ปี)
ค่าใช้จ่ายต่อการดูรายการกีฬา (Pay Per View)	7.53	2,404.97
ค่าใช้จ่ายเพื่อเป็นสมาชิกรายการกีฬา	9.22	6,257.71
ค่าใช้จ่ายสนับสนุนการรับชมผ่านไลฟ์สตรีม	3.64	612.73

หมายเหตุ: ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่มีค่าใช้จ่ายแต่ละประเภทเท่านั้น

3) พฤติกรรมด้านการเล่นกีฬาและออกกำลังกายของประชาชน

จากการศึกษาพฤติกรรมในการเข้าร่วมการแข่งขันกีฬา พบว่าในปี 2566 ประชาชนกลุ่มตัวอย่างที่มีการเข้าร่วมการแข่งขันกีฬามีสัดส่วนร้อยละ 24.98 โดยส่วนใหญ่เป็นการแข่งขันกีฬาพื้นฐานและกีฬาเพื่อความบันเทิง คิดเป็นร้อยละ 45.96 และ 45.71 ตามลำดับ โดยกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาเพื่อความบันเทิงเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 18 ในปี 2566 ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาพื้นฐานลดลงจากร้อยละ 68.40 ในปี 2565 นอกจากนี้ พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬามวลชนเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 13.90 ในปี 2565 เป็นร้อยละ 25.33 ในปี 2566 กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการแข่งขันที่จัดเป็นโอกาสพิเศษเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 33.10 ในปี 2565 เป็นร้อยละ 73.26 ในปี 2566 ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการแข่งขันที่จัดเป็นประจำลดลงจากร้อยละ 70 ในปี 2565 เป็นร้อยละ 29.56 ในปี 2566 แสดงรายละเอียดดังตารางที่ 2-32 และ 2-33

ตารางที่ 2-32: พฤติกรรมการเข้าร่วมแข่งขันกีฬาของประชาชนในปี 2566

พฤติกรรมการเข้าร่วมแข่งขันกีฬา	ร้อยละ (%)
เข้าร่วมการแข่งขันกีฬา	24.98
ไม่ได้เข้าร่วมการแข่งขันกีฬา	75.02



ตารางที่ 2-33: ประเภทของการแข่งขันกีฬาที่เข้าร่วม

ประเภทของการแข่งขันกีฬา	กลุ่มย่อย	ร้อยละ (%)	
		2565	2566
จำแนกตามระดับของการแข่งขัน	การแข่งขันกีฬาอาชีพ	6.10	12.72
	การแข่งขันกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ	18.00	45.71
	การแข่งขันกีฬากีฬามวลชน	13.90	25.33
	การแข่งขันกีฬาพื้นฐาน	68.40	45.96
จำแนกตามลักษณะของการจัดการแข่งขัน	การแข่งขันที่จัดเป็นประจำ	70.00	29.56
	การแข่งขันที่จัดเป็นโอกาสพิเศษ	33.10	73.26

หมายเหตุ: เฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬา และเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ

จากการสำรวจพฤติกรรมการเล่นกีฬาและออกกำลังกายของประชาชน พบว่าในปี 2566 ประชาชนกลุ่มตัวอย่างที่มีการเล่นกีฬาและ/หรือออกกำลังกายมีสัดส่วนเพิ่มเป็นร้อยละ 87.58 จากร้อยละ 58.40 ในปี 2565 โดยมีการเล่นกีฬา/ออกกำลังกายโดยเฉลี่ยประมาณ 4 วันต่อสัปดาห์ แม้ระยะเวลาการเล่นกีฬา/ออกกำลังกายโดยเฉลี่ยประมาณ 2 ชั่วโมงต่อวัน เท่ากับว่า ประชาชนกลุ่มตัวอย่างมีการเล่นกีฬา/ออกกำลังกายประมาณ 8 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ รายละเอียดแสดงดังตารางที่ 2-34 และ 2-35

ตารางที่ 2-34: แนวโน้มพฤติกรรมการเล่นกีฬาและออกกำลังกายของประชาชนในปี 2566

พฤติกรรมการเล่นกีฬาและออกกำลังกาย	ร้อยละ (%)	
	2565	2566
เล่นกีฬาและ/หรือออกกำลังกาย	58.40	87.58
ไม่เล่นกีฬาและออกกำลังกาย	41.60	12.42

ตารางที่ 2-35: จำนวนวัน/ระยะเวลาที่เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย

จำนวนวัน/ระยะเวลาที่เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย	ค่าเฉลี่ย
จำนวนวันโดยเฉลี่ยที่เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย (วันต่อสัปดาห์)	4
ระยะเวลาโดยเฉลี่ยที่เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย (ชั่วโมงต่อวัน)	2

หมายเหตุ: เฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย

จากการสำรวจชนิดกีฬาที่ประชาชนนิยมเล่น พบว่าการวิ่งถนนเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมมากที่สุด โดยมีกลุ่มตัวอย่างที่วิ่งถนนมากถึงร้อยละ 44.46 ในขณะที่ฟุตบอลยังเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมในระดับสูง โดยมีกลุ่มตัวอย่างเล่นฟุตบอลร้อยละ 21.43 สำหรับกีฬาอื่น ๆ ที่ได้รับนิยม ได้แก่ แบดมินตัน วิ่งลู่ บาสเกตบอล วอลเลย์บอล ฟุตซอล และว่ายน้ำ โดยมีสัดส่วนเท่ากับ 19.54 11.06 10.38 9.25 9.01 และ 4.05 ตามลำดับ รายละเอียดดังตารางที่ 2-36



ตารางที่ 2-36: ชนิดกีฬาที่ประชาชนมีการเล่นกีฬา ปี 2565 – 2566 (20 อันดับแรก)

ที่	ชนิดกีฬา	2565 (ร้อยละ)	2566 (ร้อยละ)
1	วิ่งถนน	58.3	44.46
2	ฟุตบอล	33.1	21.43
3	แบดมินตัน	15.3	19.54
4	วิ่งลู่วิ่ง/กรีฑา	10	11.06
5	บาสเกตบอล	5.9	10.38
6	วอลเลย์บอล	13.5	9.25
7	ฟุตซอล	7.7	9.01
8	ว่ายน้ำ	0.3	4.05
9	จักรยาน	5.3	2.52
10	ตะกร้อ	7.1	2.42
11	อีสปอร์ต	1.2	1.94
12	เทนนิส	2.7	1.57
13	กอล์ฟ	1	0.96
14	สนุกเกอร์	2.3	0.92
15	วิ่งเทรล	1.6	0.88
16	มวยไทย	2.9	0.83
17	สควอช	0.1	0.66
18	ยกน้ำหนัก	0.2	0.45
19	ยิมนาสติก	0.2	0.41
20	โบว์ลิ่ง	0.6	0.39

4) ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชน

จากการสำรวจค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนในปี 2566 พบว่าประชาชนเพศชายมีค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยเท่ากับ 7,100.83 บาทต่อปี ในขณะที่เพศหญิงและกลุ่ม LGBTQ+ มีค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยเท่ากับ 6,965.84 และ 7,801.45 บาทต่อปี ตามลำดับ โดยทำให้ประชาชนในภาพรวมมีค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาโดยเฉลี่ยเท่ากับ 7,054.68 บาทต่อปี และเมื่อพิจารณาค่าใช้จ่ายสูงสุดที่ยินดีจ่าย พบว่าประชาชนเพศชาย เพศหญิง และกลุ่ม LGBTQ+ มีค่าใช้จ่ายสูงสุดที่ยินดีจ่ายโดยเฉลี่ยเท่ากับ 8,709.15 8,473.99 และ 9,454.61 บาทต่อปี โดยในภาพรวมประชาชนมีค่าใช้จ่ายสูงสุดที่ยินดีจ่ายโดยเฉลี่ยเท่ากับ 8,613.47 บาทต่อปี รายละเอียดดังตารางที่ 2-37

ตารางที่ 2-37: ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชน ปี 2566

เพศ	ชาย	หญิง	LGBTQ+	ทั้งหมด
ค่าใช้จ่ายจริงตลอดทั้งปี (บาท/คน)	7,100.83	6,965.84	7,801.45	7,054.68
ค่าใช้จ่ายสูงสุดที่ยินดีจ่าย (บาท/คน)	8,709.15	8,473.99	9,454.61	8,613.47



เมื่อพิจารณาค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนตามกลุ่มอายุ พบว่ากลุ่มอายุ 40 – 49 ปีมีค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาโดยเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากับ 7,338.12 บาท ตามด้วยกลุ่มอายุ 30 – 39 ปี ซึ่งมีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยเท่ากับ 7,247.34 บาท ในขณะที่กลุ่มอายุอายุ 60 ปีขึ้นไปมีค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาโดยเฉลี่ยต่ำที่สุดเท่ากับ 6,581.96 บาท ตามด้วยกลุ่มอายุ 20 – 29 ปี ซึ่งมีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยเท่ากับ 6,896.37 บาท อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาสูงสุดที่ยินดีจ่าย พบว่ากลุ่มอายุ 60 ปีขึ้นไป ยินดีจ่ายสูงสุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9,173.69 บาท ตามด้วยกลุ่มอายุ 40 – 49 ปี ซึ่งยินดีจ่ายโดยเฉลี่ยเท่ากับ 8,748.87 บาท ในขณะที่กลุ่มอายุ 50 – 59 ปี ยินดีจ่ายต่ำสุด โดยมีค่าเฉลี่ยเพียง 8,392.17 บาท รายละเอียดดังตารางที่ 2-38

เมื่อพิจารณาตามระดับการศึกษา พบว่าประชาชนที่มีการศึกษต่ำกว่าระดับมัธยมศึกษา มีค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาและค่าใช้จ่ายสูงสุดที่ยินดีจ่ายต่ำที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเพียง 6,019.10 และ 7,810.50 บาท ตามลำดับ ในขณะที่ประชาชนที่มีการศึกษาระดับปริญญาโทมีค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาและค่าใช้จ่ายสูงสุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9,049.90 บาท และประชาชนที่มีการศึกษาระดับปริญญาเอกมีค่าใช้จ่ายสูงสุดที่ยินดีจ่ายสูงที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14,498.18 บาท และเมื่อจำแนกตามสถานภาพสมรส พบว่าประชาชนที่มีสถานภาพสมรสมีค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาและค่าใช้จ่ายสูงสุดที่ยินดีจ่ายสูงที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7,161.33 และ 8,757.14 บาท ตามลำดับ ในขณะที่ประชาชนที่มีสถานภาพหม้าย/หย่าร้าง/แยกกันอยู่ มีค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาและค่าใช้จ่ายสูงสุดที่ยินดีจ่ายต่ำที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเพียง 6,318.83 และ 7,397.37 บาท รายละเอียดดังตารางที่ 2-38

ตารางที่ 2-38: เปรียบเทียบค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาตามคุณลักษณะของประชาชน ปี 2566

ปัจจัย	กลุ่มย่อย	ค่าใช้จ่ายจริง ตลอดทั้งปี	ค่าใช้จ่ายสูงสุด ที่ยินดีจ่าย
กลุ่มอายุ	ต่ำกว่า 20 ปี	7,002.10	8,504.77
	20 – 29 ปี	6,896.37	8,674.25
	30 – 39 ปี	7,247.34	8,489.98
	40 – 49 ปี	7,338.12	8,748.87
	50 – 59 ปี	7,046.00	8,392.17
	60 ปีขึ้นไป	6,581.96	9,173.69
ระดับการศึกษา	ต่ำกว่ามัธยมศึกษา	6,019.10	7,810.50
	มัธยมศึกษา หรือ ปวช.	6,826.07	8,236.96
	อนุปริญญา หรือ ปวส.	6,803.16	8,187.32
	ปริญญาตรี	7,310.89	9,033.10
	ปริญญาโท	9,049.90	9,865.94
	ปริญญาเอก	7,809.25	14,498.18
สถานภาพสมรส	โสด	7,016.54	8,569.65
	สมรส	7,161.33	8,757.14
	หม้าย/หย่าร้าง/แยกกันอยู่	6,318.83	7,397.37
	ทั้งหมด	7,054.68	8,613.47



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

เมื่อเปรียบเทียบระหว่างปี 2565 และ 2566 พบว่าค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาโดยเฉลี่ยของประชาชน ในปี 2566 ลดลงจากปี 2565 พอสมควร โดยลดลงจาก 8,508.21 บาทต่อปี ในปี 2565 เหลือ 7,054.68 บาทต่อปี เมื่อพิจารณาตามหมวดค่าใช้จ่าย พบว่าประชาชนมีค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ไปกับค่ารองเท้ากีฬา ค่าอาหารและเครื่องดื่ม ค่าชุดกีฬา และค่าอุปกรณ์กีฬา โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2,092.83 1,299.24 947.64 และ 815.42 บาทต่อปี ตามลำดับ โดยทั้ง 4 รายการคิดเป็นค่าใช้จ่ายรวมเท่ากับ 5,155.13 บาท คิดเป็นร้อยละ 73.07 ของค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาทั้งหมดของประชาชน รายละเอียดดังตารางที่ 2-39

อย่างไรก็ตาม เมื่อเปรียบเทียบค่าใช้จ่ายสูงสุดที่ประชาชนยินดีจ่ายเพื่อการกีฬา จะเห็นได้ว่าค่าใช้จ่ายสูงสุดที่ประชาชนยินดีจ่ายโดยเฉลี่ยเท่ากับ 8,613.47 บาท ซึ่งสูงกว่าค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาโดยเฉลี่ยของประชาชน ที่จ่ายจริงเท่ากับ 7,054.68 บาทต่อปี ลักษณะดังกล่าวสะท้อนคุณค่าของการกีฬาในมุมมองของประชาชน สะท้อนให้เห็นว่าประชาชนได้รับสิ่งที่มีมูลค่า 8,613.47 บาท จากการจ่ายเงินจริงเท่ากับ 7,054.68 บาท

ตารางที่ 2-39: ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชน ปี 2566 เปรียบเทียบ ปี 2565

หมวดค่าใช้จ่าย	2565	2566	
	ค่าใช้จ่ายจริง ตลอดทั้งปี	ค่าใช้จ่ายจริง ตลอดทั้งปี	ค่าใช้จ่ายสูงสุด ยินดีจ่าย
	(บาท/คน)	(บาท/คน)	(บาท/คน)
ค่าตัว / บัตรเข้าชม / ค่าสมัครเข้าร่วมแข่งขัน	586.35	390.65	352.97
ค่าอุปกรณ์กีฬา	1,072.75	815.42	892.10
ค่ายานพาหนะที่ใช้ในการแข่งขันกีฬา เช่น รถจักรยานยนต์ เรือ เป็นต้น	256.03	246.56	250.70
ค่าสัตว์ที่ใช้ในการกีฬา และค่าใช้จ่ายในการเลี้ยง	18.49	14.19	19.64
ค่าเสื้อและกางเกงกีฬา/ชุดกีฬา	939.61	947.64	1,253.10
ค่ารองเท้ากีฬา	1,961.97	2,092.83	2,689.96
ค่าของที่ระลึกที่เกี่ยวกับกิจกรรมกีฬา	69.24	42.87	55.41
ค่าอาหารเสริมสำหรับนักกีฬา / เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา / อื่น ๆ	237.09	219.79	279.15
ค่ายารักษา ค่าวัสดุอุปกรณ์การแพทย์ ค่ารักษาพยาบาล ค่านัด และอื่น ๆ ที่เกิดจากการเล่นกีฬา	112.54	94.27	329.54
ค่าผู้ฝึกสอน / เรียนกีฬา / ค่าอบรมด้านกีฬา	127.69	88.23	76.15
ค่าซ่อมแซม / ค่าบำรุงรักษาอุปกรณ์กีฬา / ซ่อมรองเท้า / ซ่อมเสื้อกีฬา ชุดกีฬา	51.27	13.32	14.44
ค่าเช่าสนามกีฬา ไม่รวมอุปกรณ์กีฬา	N/A	171.96	174.80
ค่าเช่าอุปกรณ์กีฬา / ค่าเช่ายานพาหนะสำหรับแข่งกีฬา	36.69	16.24	18.70
ค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปชมกีฬา / แข่งขันกีฬา เช่น ค่าพาหนะ ค่าน้ำมัน	753.76	349.78	403.64
ค่าวัสดุสิ้นเปลืองอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา	41.09	8.47	3.04
ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา	378.11	24.80	19.74
ค่าสินค้าที่ไม่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกีฬา ที่ซื้อในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา	22.52	20.59	15.64
ค่าโรงแรม / ค่าที่พัก ที่เกิดขึ้นในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา	323.73	137.56	290.79
ค่าอาหารและเครื่องดื่ม ที่เกิดขึ้นในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา	1,249.10	1,299.24	1,422.48
ค่ากิจกรรมท่องเที่ยวและบันเทิง ที่เกิดขึ้นในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา	92.26	31.68	44.82
ค่าใช้จ่ายสำหรับการป้องกันโรคไวรัส Covid 19 ที่เกิดขึ้นในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา	130.23	2.97	0.79
ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับกีฬา ที่เกิดขึ้นในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา	43.68	25.62	5.88
รวมค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาทั้งหมด	8,508.21	7,054.68	8,613.47

หมายเหตุ: กลุ่มตัวอย่างที่มีค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในแต่ละหมวดเท่านั้น



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ค่าใช้จ่ายจริงด้านการกีฬาของประชาชน ปี 2566 จะเห็นได้ว่าทุกกลุ่มมีค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ไปกับค่าธรรมเนียม ค่าอาหารและเครื่องดื่ม ค่าชุดกีฬา และค่าอุปกรณ์กีฬา ไม่แตกต่างไปจากภาพรวม ทั้งนี้จะสังเกตเห็นว่า เพศหญิงและกลุ่ม LGBTQ+ มีค่าชุดกีฬา และค่าอุปกรณ์กีฬาส่งกว่าเพศชาย ในขณะที่เพศชายมีค่าค่าอาหารเสริม สำหรับนักกีฬาและเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬาส่งกว่าเพศหญิง และกลุ่ม LGBTQ+ อย่างชัดเจน รายละเอียดดังตารางที่ 2-40

ตารางที่ 2-40: ค่าใช้จ่ายจริงด้านการกีฬาของประชาชน ปี 2566

หมวดค่าใช้จ่าย	ชาย	หญิง	LGBTQ+
	(บาท/คน)	(บาท/คน)	(บาท/คน)
ค่าตัว / บัตรเข้าชม / ค่าสมัครเข้าร่วมแข่งขัน	396.95	380.88	455.12
ค่าอุปกรณ์กีฬา	767.76	863.55	733.92
ค่ายานพาหนะที่ใช้ในการแข่งขันกีฬา เช่น รถจักรยานยนต์ เรือ เป็นต้น	319.07	183.61	208.09
ค่าสัตว์ที่ใช้ในการกีฬา และค่าใช้จ่ายในการเลี้ยง	8.59	19.51	9.85
ค่าเสื้อและกางเกงกีฬา/ชุดกีฬา	941.02	953.00	957.32
ค่าธรรมเนียมกีฬา	2,121.23	2,044.63	2,450.04
ค่าของที่ระลึกที่เกี่ยวกับกิจกรรมกีฬา	48.39	38.44	34.42
ค่าอาหารเสริมสำหรับนักกีฬา / เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา / อื่น ๆ	253.86	190.67	194.23
ค่ายารักษา ค่าวัสดุอุปกรณ์การแพทย์ ค่ารักษาพยาบาล ค่า نقد และอื่น ๆ ที่เกิดจากการเล่นกีฬา	92.86	96.56	78.33
ค่าผู้ฝึกสอน / เรียนกีฬา / ค่าอบรมด้านกีฬา	56.04	110.92	188.35
ค่าซ่อมแซม / ค่าบำรุงรักษาอุปกรณ์กีฬา / ซ่อมรองเท้า / ซ่อมเสื้อกีฬา ชุดกีฬา	16.76	9.27	28.22
ค่าเช่าสนามกีฬา ไม่รวมอุปกรณ์กีฬา	173.06	169.88	189.29
ค่าเช่าอุปกรณ์กีฬา / ค่าเช่ายานพาหนะสำหรับแข่งกีฬา	16.88	15.46	19.25
ค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปชมกีฬา / แข่งขันกีฬา เช่น ค่าพาหนะ ค่าน้ำมัน	353.10	348.40	324.49
ค่าวัสดุสิ้นเปลืองอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา	8.12	9.26	0.86
ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา	22.86	25.56	40.52
ค่าสินค้าที่ไม่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกีฬา ที่ซื้อในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา	16.30	24.81	15.02
ค่าโรงแรม / ค่าที่พัก ที่เกิดขึ้นในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา	123.65	144.55	225.38
ค่าอาหารและเครื่องดื่ม ที่เกิดขึ้นในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา	1,304.32	1,289.77	1,376.50
ค่ากิจกรรมท่องเที่ยวและบันเทิง ที่เกิดขึ้นในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา	38.26	23.39	69.01
ค่าใช้จ่ายสำหรับการป้องกันโรคไวรัส Covid 19 ที่เกิดขึ้นในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา	2.62	3.47	-
ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับกีฬา ที่เกิดขึ้นในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา	19.12	20.26	203.24
รวมค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาทั้งหมด	7,100.83	6,965.84	7,801.45



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

เมื่อพิจารณาค่าใช้จ่ายที่ยินดีจ่ายสูงสุดด้านการกีฬาของประชาชน ปี 2566 จะเห็นว่าประชาชนทั้งเพศชาย เพศหญิง และกลุ่ม LGBTQ+ มีค่าใช้จ่ายที่ยินดีจ่ายสูงสุดสูงกว่าค่าใช้จ่ายจริงในเกือบทุกหมวด ค่าใช้จ่าย ยกเว้นค่าตัว/บัตรเข้าชม/ค่าสมัครเข้าร่วมแข่งขัน สะท้อนให้เห็นว่าประชาชนส่วนใหญ่ยังไม่ได้ให้คุณค่ากับการชมหรือร่วมแข่งกีฬามากนัก ถือเป็นหนึ่งในข้อจำกัดในการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย รายละเอียดดังตารางที่ 2-41

ตารางที่ 2-41: ค่าใช้จ่ายที่ยินดีจ่ายสูงสุดด้านการกีฬาของประชาชน ปี 2566

หมวดค่าใช้จ่าย	ชาย	หญิง	LGBTQ+
	(บาท/คน)	(บาท/คน)	(บาท/คน)
ค่าตัว / บัตรเข้าชม / ค่าสมัครเข้าร่วมแข่งขัน	363.42	337.31	451.56
ค่าอุปกรณ์กีฬา	830.20	953.74	799.98
ค่ายานพาหนะที่ใช้ในการแข่งขันกีฬา เช่น รถจักรยานยนต์ เรือ เป็นต้น	341.51	171.74	204.08
ค่าสัตว์ที่ใช้ในการกีฬา และค่าใช้จ่ายในการเลี้ยง	9.24	29.56	10.94
ค่าเสื้อและกางเกงกีฬา/ชุดกีฬา	1,255.60	1,248.26	1,294.10
ค่ารองเท้ากีฬา	2,709.21	2,628.85	3,381.65
ค่าของที่ระลึกที่เกี่ยวกับกิจกรรมกีฬา	63.13	48.77	50.43
ค่าอาหารเสริมสำหรับนักกีฬา / เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา / อื่น ๆ	310.01	250.13	297.85
ค่ายารักษา ค่าวัสดุอุปกรณ์การแพทย์ ค่ารักษาพยาบาล ค่านวด และอื่น ๆ ที่เกิดจากการเล่นกีฬา	380.63	296.85	117.81
ค่าผู้ฝึกสอน / เรียนกีฬา / ค่าอบรมด้านกีฬา	50.90	92.52	177.25
ค่าซ่อมแซม / ค่าบำรุงรักษาอุปกรณ์กีฬา / ซ่อมรองเท้า / ซ่อมเสื้อกีฬา ชุดกีฬา	16.30	11.88	28.54
ค่าเช่าสนามกีฬา ไม่รวมอุปกรณ์กีฬา	172.76	175.13	198.50
ค่าเช่าอุปกรณ์กีฬา / ค่าเช่ายานพาหนะสำหรับแข่งกีฬา	19.53	17.22	30.26
ค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปชมกีฬา / แข่งขันกีฬา เช่น ค่าพาหนะ ค่าน้ำมัน	420.44	388.55	402.79
ค่าวัสดุสิ้นเปลืองอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา	2.77	3.41	0.86
ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา	15.60	22.15	40.56
ค่าสินค้าที่ไม่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกีฬา ที่ซื้อในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา	14.07	17.32	11.59
ค่าโรงแรม / ค่าที่พัก ที่เกิดขึ้นในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา	236.10	341.56	268.02
ค่าอาหารและเครื่องดื่ม ที่เกิดขึ้นในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา	1,430.55	1,406.03	1,567.60
ค่ากิจกรรมท่องเที่ยวและบันเทิง ที่เกิดขึ้นในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา	60.04	28.00	93.99
ค่าใช้จ่ายสำหรับการป้องกันโรคไวรัส Covid 19 ที่เกิดขึ้นในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา	0.60	1.00	-
ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับกีฬา ที่เกิดขึ้นในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา	6.56	3.99	26.24
รวมค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาทั้งหมด	8,709.15	8,473.99	9,454.61



5) ผลกระทบทางสังคมของอุตสาหกรรมกีฬา

จากการสำรวจประวัติการเจ็บป่วยในรอบปีที่ผ่านมาของประชาชนกลุ่มตัวอย่าง พบว่ามีผู้ที่มีอาการเจ็บป่วยจนต้องพบแพทย์ ร้อยละ 15.13 และมีการพบแพทย์โดยเฉลี่ยประมาณ 3 ครั้งต่อปี ในขณะที่มีผู้ที่มีอาการเจ็บป่วยจนรักษาตัวในโรงพยาบาลในปีที่ผ่านมา ร้อยละ 5.70 และมีการเข้ารับการรักษาในโรงพยาบาลโดยเฉลี่ยประมาณ 2 ครั้งต่อปี นอกจากนี้ยังพบว่าประชาชนกลุ่มตัวอย่างมีค่าใช้จ่ายด้านการแพทย์จากการเจ็บป่วยโดยเฉลี่ยเท่ากับ 492.93 บาทต่อปี รายละเอียดดังตารางที่ 2-42 และ 2-43

ตารางที่ 2-42: ประวัติการเจ็บป่วยในรอบปีที่ผ่านมา

ประวัติการเจ็บป่วยในรอบปีที่ผ่านมา	ร้อยละ (%)
มีอาการเจ็บป่วยจนต้องพบแพทย์ในปีที่ผ่านมา	15.13
มีอาการเจ็บป่วยจนรักษาตัวในโรงพยาบาลในปีที่ผ่านมา	5.70

ตารางที่ 2-43: ค่าสถิติเกี่ยวกับการเจ็บป่วยในรอบปีที่ผ่านมา

ค่าสถิติเกี่ยวกับการเจ็บป่วยในรอบปีที่ผ่านมา	ค่าเฉลี่ย
จำนวนครั้งที่มีอาการเจ็บป่วยจนต้องพบแพทย์ (ครั้ง/ปี) (OPD)	2.40
จำนวนครั้งที่มีอาการเจ็บป่วยจนรักษาตัวในโรงพยาบาล (ครั้ง/ปี) (IPD)	1.60
ค่าใช้จ่ายด้านการแพทย์จากการเจ็บป่วย (บาท/ปี)	492.93

จากการประเมินภาวะสุขภาพของตนเอง พบว่าประชาชนส่วนใหญ่มีภาวะสุขภาพในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 53.96 โดยมีผู้ที่ประเมินตนเองมีภาวะสุขภาพดีมาก ร้อยละ 27.99 ในขณะที่มีผู้ที่ประเมินตนเองมีภาวะสุขภาพปานกลางและแย่ เท่ากับร้อยละ 16.89 และ 1.16 ตามลำดับ รายละเอียดดังตารางที่ 2-44

ตารางที่ 2-44: สัดส่วนประชาชนตามระดับการประเมินภาวะสุขภาพ

ระดับการประเมินภาวะสุขภาพ	ร้อยละ (%)
ดีมาก	27.99
ดี	53.96
ปานกลาง	16.89
แย่	1.16

เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของการกีฬาในการส่งเสริมสุขภาพและลดภาวะการเจ็บป่วยของประชาชน ที่ปรึกษาได้ทำการวิเคราะห์แบบจำลองความสัมพันธ์ระหว่างค่าใช้จ่ายที่เกิดจากการเจ็บป่วยและระยะเวลาการเล่นกีฬา/ออกกำลังกายของประชาชนโดยอาศัยการวิเคราะห์ Regression Analysis โดยแบบจำลองมีดังนี้

$$PE_i = f(\text{TIME}, \text{AGE}, \text{AGE}^2, \text{HEALTH})$$

กำหนดให้

PE = ค่าใช้จ่ายจากการเจ็บป่วยเมื่อเข้ารับการรักษาแบบ OPD และ IPD ของคนที่ i (ทั้งนี้ ไม่ครอบคลุม ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ที่เกิดจากการเจ็บป่วย เช่น การซื้อยานวดด้วยตนเอง)

PE = ค่าใช้จ่าย OPD ต่อปี + ค่าใช้จ่าย IPD ต่อปี

PE = จำนวนครั้งรักษา OPD x ค่าใช้จ่าย OPD ต่อครั้ง + จำนวนครั้งรักษา IPD x ค่าใช้จ่าย IPD ต่อครั้ง กำหนดให้ การรักษาแบบ OPD มีค่าใช้จ่าย 878 บาทต่อครั้ง และการรักษาแบบ IPD



มีค่าใช้จ่าย 20,445 บาทต่อครั้ง (สำนักพัฒนากลุ่มโรคร่วมไทย, สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข, 2566, <https://www.tcmc.or.th/ต้นทุนต่อหน่วยผู้ป่วยนอกและผู้ป่วยใน-S0069>)

TIME = จำนวนชั่วโมงที่เล่นกีฬา/ออกกำลังกายต่อสัปดาห์ (ชั่วโมง)

AGE = อายุ (ปี)

HEALTH = ระดับภาวะสุขภาพ (คะแนน 1-4)

ทั้งนี้ AGE AGE² และ HEALTH เป็นตัวแปรควบคุม (Control Variable)

จากการวิเคราะห์ Regression Analysis ได้ผลลัพธ์ดังนี้

Variable	Coefficients	Std. Error	P-Value
INTERCEPT	2671.184	513.985	0.000
TIME	-52.103	11.707	0.000
AGE	-70.433	27.851	0.011
AGE ²	0.916	0.380	0.016
HEALTH	285.211	100.077	0.004
F-Stat = 8.957 และ P-Value = 0.000			

จากผลการวิเคราะห์ Regression Analysis สรุปได้ว่า การเล่นกีฬา/ออกกำลังกายเพิ่มขึ้น 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์จะช่วยให้ลดค่าใช้จ่ายจากการเจ็บป่วยเมื่อเข้ารับการรักษาแบบ OPD และ IPD ได้เท่ากับ 52.103 บาทต่อคนต่อปี สะท้อนให้เห็นว่า การเล่นกีฬา/ออกกำลังกายช่วยลดต้นทุนของการเจ็บป่วยของประชาชนในประเทศได้ เมื่อคำนวณจากระยะเวลาโดยเฉลี่ยที่มีการเล่นกีฬาและออกกำลังกายของประชาชนกลุ่มตัวอย่าง พบว่า การเล่นกีฬาและออกกำลังกายช่วยให้ประเทศสามารถลดต้นทุนจากการเจ็บป่วย (OPD และ IPD) ได้เท่ากับ 21,564.65 ล้านบาท โดยจะสามารถคำนวณต้นทุนของการเจ็บป่วยที่ลดลงจากการเล่นกีฬา/ออกกำลังกายของประชาชนในประเทศ รายละเอียดดังตารางที่ 2-45

ตารางที่ 2-45: ต้นทุนของการเจ็บป่วยที่ลดลงจากการเล่นกีฬา/ออกกำลังกาย

ปัจจัย	ค่าสถิติ
จำนวนวันโดยเฉลี่ยที่เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย (วันต่อสัปดาห์)	3.91
ระยะเวลาโดยเฉลี่ยที่เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย (ชั่วโมงต่อวัน)	1.99
ระยะเวลาโดยเฉลี่ยที่เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย (ชั่วโมงต่อสัปดาห์)	7.78
ต้นทุนของการเจ็บป่วยที่ลดลงจากการเล่นกีฬา/ออกกำลังกาย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (บาทต่อปี)	52.103
ต้นทุนของการเจ็บป่วยที่ลดลงจากการเล่นกีฬา/ออกกำลังกาย 7.78 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (บาทต่อปี)	405.36
ต้นทุนของการเจ็บป่วยที่ลดลงทั้งประเทศ (ล้านบาทต่อปี)	21,564.65

หมายเหตุ: คำนวณจากประชาชนอายุ 18 ปีขึ้นไป จำนวน 53,198,766 คน

จากการสำรวจพบว่าค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาสูงสุดที่ยินดีจ่ายและค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาสูงสุดที่จ่ายจริงมีค่าเท่ากับ 8,613.47 และ 7,054.68 บาทต่อคนต่อปี ตามลำดับ ดังนั้น ทำให้เกิดส่วนเกินผู้บริโภคเท่ากับ 1,558.79 บาทต่อคน โดยส่วนเกินผู้บริโภคนี้ถือเป็นหนึ่งในตัวชี้วัดสวัสดิการสังคม (Social Welfare) ซึ่งสะท้อนผลกระทบทางสังคมจากการอุตสาหกรรมกีฬาได้ จากประชากรอายุ 18 ปีขึ้นไปในปี 2566 ซึ่งเท่ากับ 53,198,766 คน เท่ากับว่า ประเทศไทยมีสวัสดิการสังคมจากอุตสาหกรรมกีฬาเท่ากับ 82,925.70 ล้านบาท รายละเอียดดังตารางที่ 2-46



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 2-46: ส่วนเกินผู้บริโภคที่ได้รับจากการกีฬา

ปัจจัย	มูลค่า
ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาสูงสุดที่ยินดีจ่าย (บาท/คน/ปี)	8,613.47
ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาสูงสุดที่จ่ายจริง (บาท/คน/ปี)	7,054.68
ส่วนเกินผู้บริโภค (บาท/คน/ปี)	1,558.79
ส่วนเกินผู้บริโภครวมทั้งประเทศ (ล้านบาทต่อปี)	82,925.70

หมายเหตุ: คำนวณจากประชาชนอายุ 18 ปีขึ้นไป จำนวน 53,198,766 คน

จากการวิเคราะห์สามารถสรุปผลประโยชน์ทางสังคมอันเป็นผลมาจากอุตสาหกรรมกีฬา พบว่า อุตสาหกรรมกีฬาสามารถสร้างผลได้ทางสังคมได้เท่ากับ 104,490.35 ล้านบาท โดยแบ่งเป็นมูลค่าตัวเงินของความสุขที่เกิดขึ้นจากการกีฬาและมูลค่าความสูญเสียจากการเจ็บป่วยที่ลดลงจากการกีฬาเท่ากับ 82,925.70 และ 21,564.65 ล้านบาท ตามลำดับ รายละเอียดดังตารางที่ 2-47

ตารางที่ 2-47: ผลประโยชน์ทางสังคมอันเป็นผลมาจากอุตสาหกรรมกีฬา ปี 2566

ที่	ตัวชี้วัด	ผลได้ (ล้านบาท)
1	มูลค่าตัวเงินของความสุขที่เกิดขึ้นจากการกีฬา	82,925.70
2	มูลค่าความสูญเสียจากการเจ็บป่วยที่ลดลงจากการกีฬา	21,564.65
รวมผลประโยชน์ทางสังคมทั้งหมด		104,490.35

2.9 การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ 8 กิจกรรม

งานวิจัยนี้ได้ทำการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา 8 รายการ รายละเอียดแสดงตารางที่ 2-48

ตารางที่ 2-48: กิจกรรมกีฬาที่ทำการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่า

ที่	ชื่อการแข่งขัน	จังหวัด	วันที่
1	มหกรรมกีฬา “นครลำปางเกมส์”	ลำปาง	22 – 31 กรกฎาคม 2566
2	วิ่งมาราธอน “สงขลามาราธอน”	สงขลา	26 – 27 สิงหาคม 2566
3	มหกรรมกีฬา “พลศึกษาเกมส์”	อ่างทอง	2 – 11 กันยายน 2566
4	วิ่งเทรล “Mae Hong Son Cross Country”	แม่ฮ่องสอน	17 กันยายน 2566
5	จักรยานยนต์ “Moto GP 2023”	บุรีรัมย์	27 – 29 ตุลาคม 2566
6	วิ่งมาราธอน “Bangsaen42”	ชลบุรี	5 พฤศจิกายน 2566
7	วิ่งวิบาก “Phuket Spartan 2023”	ภูเก็ต	25 – 26 พฤศจิกายน 2566
8	วิ่งเทรล “Doi Inthanon Thailand by UTMB”	เชียงใหม่	7 – 10 ธันวาคม 2566

1) ประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรม

จากการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของกิจกรรมกีฬาทั้ง 8 รายการ สรุปได้ดังนี้

1.1) มหกรรมกีฬา “นครลำปางเกมส์” สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้เท่ากับ 244.54 ล้านบาท สร้าง GDP ได้เท่ากับ 116.81 ล้านบาท สร้างการจ้างงานในช่วงเวลาจัดงานได้เท่ากับ 1,642 คน เทียบเท่าการจ้างงานเต็มปีเท่ากับ 221 คน และสร้างรายรับภาษีให้แก่ภาครัฐได้เท่ากับ 21.35 ล้านบาท มีค่า ROI เท่ากับร้อยละ 1,048.54 และมีค่าตัวคูณทวีเท่ากับ 1.56 เท่า



1.2) วังमारารอน “สงขลามารารอน” สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้เท่ากับ 147.21 ล้านบาท สร้าง GDP ได้เท่ากับ 68.77 ล้านบาท สร้างการจ้างงานในช่วงเวลาจัดงานได้เท่ากับ 1,342 คน เทียบเท่าการจ้างงานเต็มปีเท่ากับ 129 คน และสร้างรายรับภาษีให้แก่ภาครัฐได้เท่ากับ 12.57 ล้านบาท มีค่า ROI เท่ากับร้อยละ 487.75 และมีค่าตัวคูณทวีเท่ากับ 1.52 เท่า

1.3) มหกรรมกีฬา “พลศึกษาเกมส์ ครั้งที่ 46” สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้เท่ากับ 83.02 ล้านบาท สร้าง GDP ได้เท่ากับ 37.28 ล้านบาท สร้างการจ้างงานในช่วงเวลาจัดงานได้เท่ากับ 542 คน เทียบเท่าการจ้างงานเต็มปีเท่ากับ 73 คน และสร้างรายรับภาษีให้แก่ภาครัฐได้เท่ากับ 6.81 ล้านบาท มีค่า ROI เท่ากับร้อยละ 68.12 และมีค่าตัวคูณทวีเท่ากับ 1.61 เท่า

1.4) การแข่งขันวิ่งเทรล “Mae Hong Son Cross Country” สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้เท่ากับ 17.12 ล้านบาท สร้าง GDP ได้เท่ากับ 7.48 ล้านบาท สร้างการจ้างงานในช่วงเวลาจัดงานได้เท่ากับ 312 คน เทียบเท่าการจ้างงานเต็มปีเท่ากับ 15 คน และสร้างรายรับภาษีให้แก่ภาครัฐได้เท่ากับ 1.37 ล้านบาท มีค่า ROI เท่ากับร้อยละ 398.65 และมีค่าตัวคูณทวีเท่ากับ 1.54 เท่า

1.5) การแข่งขันจักรยานยนต์ “Moto GP 2023” สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้เท่ากับ 8,108.60 ล้านบาท สร้าง GDP ได้เท่ากับ 3,587.51 ล้านบาท สร้างการจ้างงานเต็มปีเท่ากับ 6,426 คน และสร้างรายรับภาษีให้แก่ภาครัฐได้เท่ากับ 264 ล้านบาท มีค่า ROI เท่ากับร้อยละ 405.28 และมีค่าตัวคูณทวีเท่ากับ 1.80 เท่า

1.6) การแข่งขันวิ่งมารารอน “Bangsaen42” สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้เท่ากับ 457.44 ล้านบาท สร้าง GDP ได้เท่ากับ 211.91 ล้านบาท สร้างการจ้างงานในช่วงเวลาจัดงานได้เท่ากับ 1,532 คน เทียบเท่าการจ้างงานเต็มปีเท่ากับ 405 คน และสร้างรายรับภาษีให้แก่ภาครัฐได้เท่ากับ 38.73 ล้านบาท มีค่า ROI เท่ากับร้อยละ 606.38 และมีค่าตัวคูณทวีเท่ากับ 1.56 เท่า

1.7) การแข่งขันวิ่งวิบาก “Phuket Spartan 2023” สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้เท่ากับ 376.42 ล้านบาท สร้าง GDP ได้เท่ากับ 168.46 ล้านบาท สร้างการจ้างงานในช่วงเวลาจัดงานได้เท่ากับ 2,353 คน เทียบเท่าการจ้างงานเต็มปีเท่ากับ 328 คน และสร้างรายรับภาษีให้แก่ภาครัฐได้เท่ากับ 30.79 ล้านบาท มีค่า ROI เท่ากับร้อยละ 1,493.94 และมีค่าตัวคูณทวีเท่ากับ 1.61 เท่า

1.8) การแข่งขันวิ่งเทรล “Doi Inthanon Thailand by UTMB” สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้เท่ากับ 831.00 ล้านบาท สร้าง GDP ได้เท่ากับ 342.40 ล้านบาท สร้างการจ้างงานเต็มปีเท่ากับ 1,093 คน และสร้างรายรับภาษีให้แก่ภาครัฐได้เท่ากับ 32.00 ล้านบาท มีค่า ROI เท่ากับร้อยละ 426.77 และมีค่าตัวคูณทวีเท่ากับ 2.32 เท่า



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 2-49: สรุปผลประโยชน์ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา

ตัวแปร	นครลำปางเกมส์	สงขลานครินทร์	พลศึกษาเกมส์ ครั้งที่ 46	Mae Hong Son Cross Country
จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด	8,357	20,000	9,368	2,000
ค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขัน (ล้านบาท)	10.17	11.70	22.18	1.50
ค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมทั้งหมด (ล้านบาท)	146.56	85.06	29.50	9.62
มูลค่าเงินหมุนเวียนจากการจัดการแข่งขัน	156.73	96.76	51.67	11.12
มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดการแข่งขัน	244.54	147.21	83.02	17.12
มูลค่า GDP จากการจัดการแข่งขัน	116.81	68.77	37.28	7.48
จำนวนการจ้างงาน (เต็มปี)	221	129	73	15
จำนวนการจ้างงาน (ช่วงจัดงาน)	1,642	1,342	542	312
รายรับภาษีจากการจัดการแข่งขัน	21.35	12.57	6.81	1.37
Return on Investment (ROI) (%)	1,048.54	487.75	68.12	398.65
Multiplier (เท่า)	1.56	1.52	1.61	1.54

ตารางที่ 2-49: สรุปผลประโยชน์ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา (ต่อ)

ตัวแปร	Moto GP 2023	Bangsaen42	Phuket Spartan 2023	Doi Inthanon Thailand
จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด	179,811	30,000	14,235	16,280
ค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขัน (ล้านบาท)	710.00	30.00	10.57	65.00
ค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมทั้งหมด (ล้านบาท)	3,783.00	263.34	223.94	293.00
มูลค่าเงินหมุนเวียนจากการจัดการแข่งขัน	4,493.00	293.34	234.51	358.00
มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดการแข่งขัน	8,108.60	457.44	376.42	831.00
มูลค่า GDP จากการจัดการแข่งขัน	3,587.51	211.91	168.46	342.40
จำนวนการจ้างงาน (เต็มปี)	6,426	405	328	1,093
จำนวนการจ้างงาน (ช่วงจัดงาน)	N/A	1,532	2,353	N/A
รายรับภาษีจากการจัดการแข่งขัน	264.00	38.73	30.79	32.00
Return on Investment (ROI) (%)	405.28	606.38	1,493.94	426.77
Multiplier (เท่า)	1.80	1.56	1.61	2.32

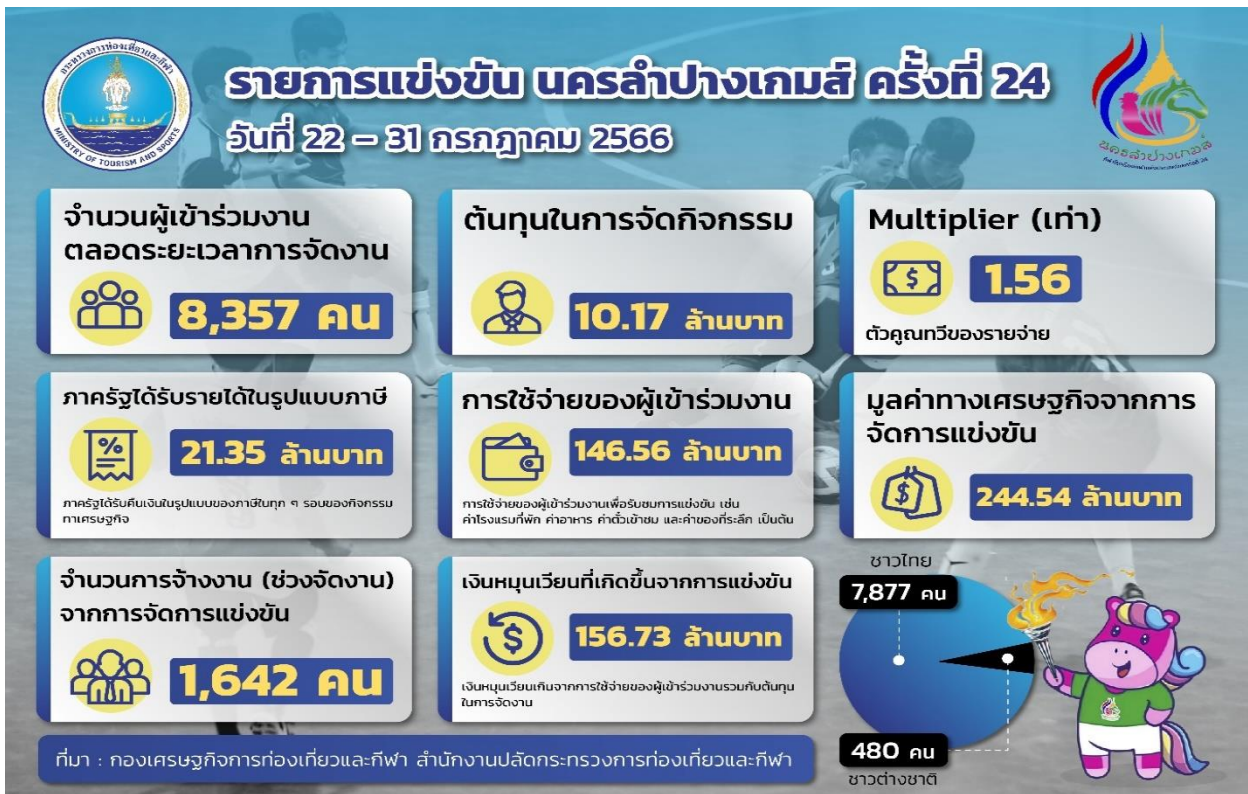


รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

แผนภาพที่ 2-4: ผลการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา นครลำปางเกมส์ ครั้งที่ 24



ภาพที่ 2-5: ผลการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา “สงขลามาราธอน”





รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

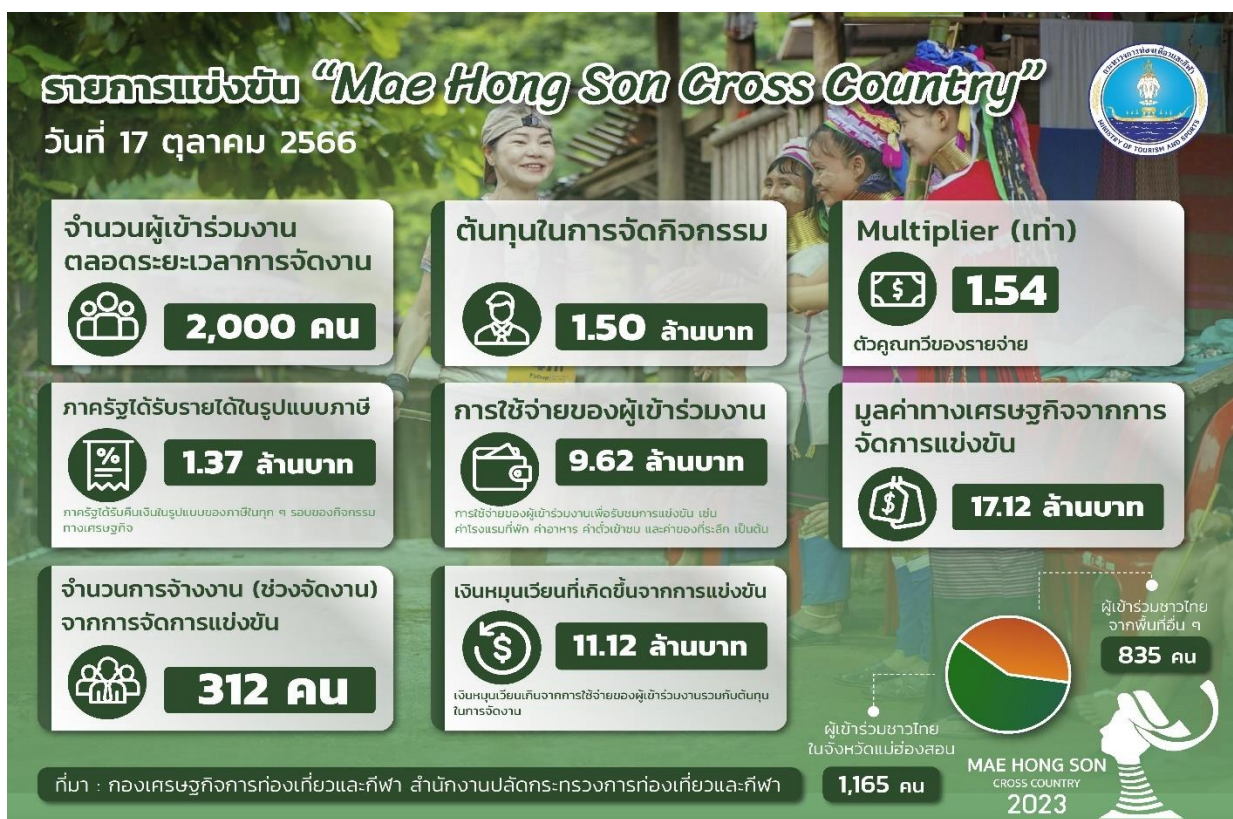
โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ภาพที่ 2-6: ผลการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา “พลศึกษาเกมส์ ครั้งที่ 46”



ภาพที่ 2-7: ผลการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา “วิ่งเทรลแม่ฮ่องสอน”





รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ภาพที่ 2-8: ผลการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา “MOTO GP 2023”



ภาพที่ 2-9: ผลการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา “วิ่งมาราธอนบางแสน 42”



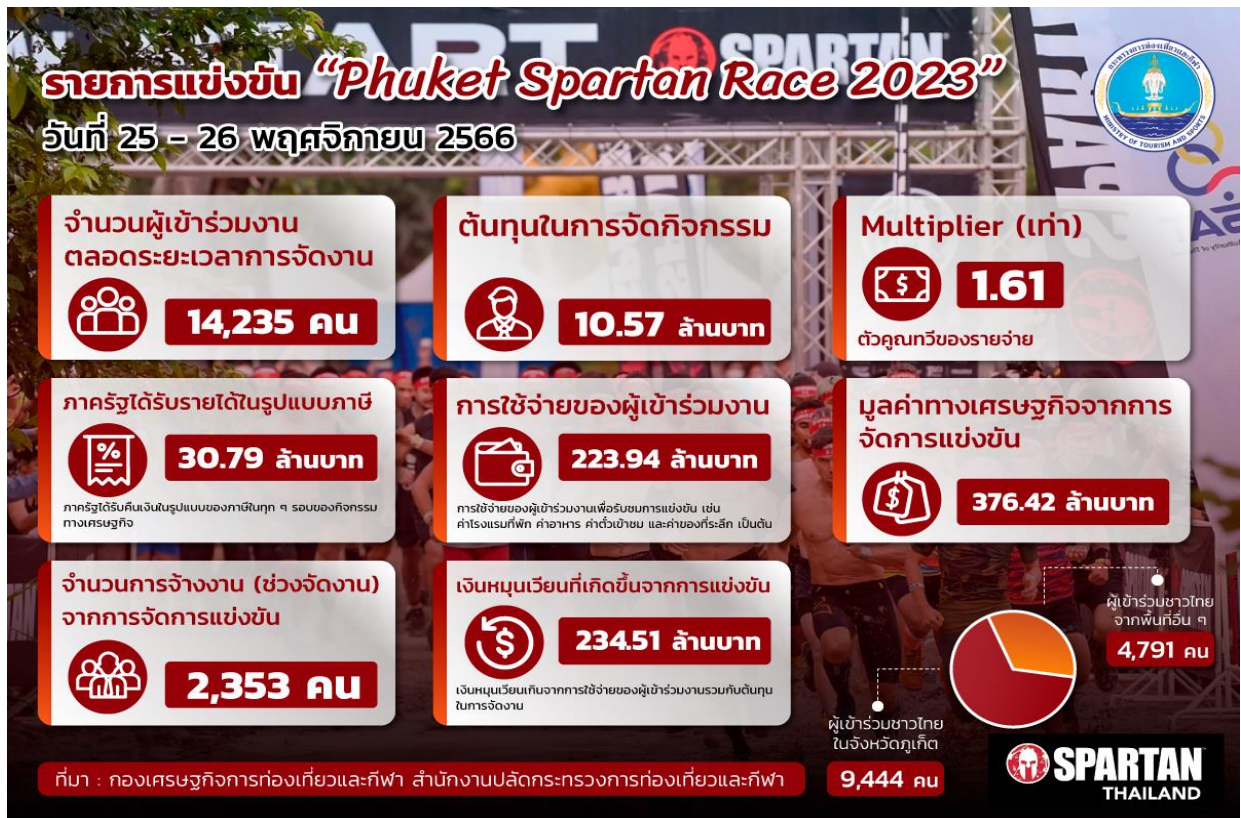


รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ภาพที่ 2-10: ผลการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา “วิ่งวิบาสปาดัน ภูเก็ต”



ภาพที่ 2-11: ผลการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา “วิ่งเทรลดอยอินทนนท์”



**2.10 การจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2565**

จากการสำรวจข้อมูลจากผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยทั้ง 20 อุตสาหกรรม ร่วมกับการรวบรวมข้อมูลผู้ประกอบการจากกรมพัฒนาธุรกิจการค้า สามารถนำมาวิเคราะห์และนำเสนอบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Account: SSA) ของปี 2565 เปรียบเทียบกับปี 2562 - 2564 ได้ดังนี้

1) มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาปี 2565

จากการวิเคราะห์ข้อมูลผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการกีฬาที่ได้จากการสำรวจและข้อมูลผู้ประกอบการที่รายงานต่อกรมพัฒนาธุรกิจการค้า ได้ข้อมูลผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาที่เป็นตัวเลขทางการ พบว่าอุตสาหกรรมการกีฬาในประเทศไทยทั้ง 20 อุตสาหกรรมสามารถสร้างมูลค่าผลผลิตได้เท่ากับ 287,191.61 ล้านบาท ในปี 2562 ก่อนที่การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 จะทำให้มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาลดลง เหลือ 205,897.16 ล้านบาท ในปี 2563 และลดลงเหลือ 204,110.42 ล้านบาท ในปี 2564 อย่างไรก็ตาม ในช่วงครึ่งหลังของปี 2565 สถานการณ์ COVID-19 ได้คลี่คลายจนกลับสู่สถานการณ์ปกติและทำให้มูลค่าอุตสาหกรรมการกีฬาทั้ง 20 อุตสาหกรรมเพิ่มขึ้นเป็น 264,315.13 ล้านบาท ในปี 2565 รายละเอียดดังตารางที่ 2-50

ตารางที่ 2-50: มูลค่าผลผลิตของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2562 – 2565

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท)			
			2562	2563	2564	2565
1	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	19.03	17.54	17.28	19.43
2	29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	20.63	10.02	7.26	10.97
3	30	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	5,500.00	5,225.00	4,962.11	4,714.00
4	31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	4,221.60	3,603.21	4,990.97	6,762.62
5	32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	516.38	413.57	427.59	467.74
6	33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	1,200.00	1,230.69	1,232.93	1,596.11
7	34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	25,465.90	22,307.98	26,281.68	23,993.48
8	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	20,828.13	18,671.36	23,104.41	27,739.76
9	36	การก่อสร้างสนามกีฬา	671.32	600.23	614.69	1,081.64
10	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	63,777.76	53,402.09	53,296.00	63,775.88
11	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	86,520.55	51,532.84	43,806.84	70,786.98
12	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	23,751.17	9,752.11	7,630.60	12,737.08
13	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	4,101.75	3,868.76	7,985.20	3,728.07
14	41	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	7,417.92	6,401.09	1,034.96	9,375.99
15	42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	1,056.46	920.90	1,218.56	1,095.44
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	3,446.76	1,472.66	5,405.44	3,550.82
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	10,016.86	7,196.82	5,104.61	6,292.61
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	8,898.00	4,918.49	12.18	6,202.12
19	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	33.80	15.00	13,243.52	63.55
20	47	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	19,727.60	14,336.81	7,985.20	20,320.80
รวมทั้งหมด			287,191.61	205,897.16	204,110.42	264,315.13



เมื่อพิจารณามูลค่าผลผลิตทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมการกีฬา ซึ่งประกอบด้วยผลผลิตจากอุตสาหกรรมการกีฬาทั้ง 20 อุตสาหกรรม และอุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจ ซึ่งอยู่ในห่วงโซ่อุปทานทั้ง 28 อุตสาหกรรม พบว่ามีมูลค่าถึง 423,966.92 ล้านบาท ในปี 2562 ก่อนจะลดลง ร้อยละ 29.10 เหลือเพียง 300,598.63 ล้านบาท ในปี 2563 และลดลงอีกร้อยละ 0.63 ในปี 2564 เหลือ 298,719.33 ล้านบาท ก่อนที่จะเพิ่มเป็น 388,920.95 ล้านบาท ในปี 2565 คิดเป็นการเติบโตถึงร้อยละ 30.20 รายละเอียดดังตารางที่ 2-51

ตารางที่ 2-51: มูลค่าผลผลิตทั้งหมดที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2562 – 2565

ปี	มูลค่า (ล้านบาท)			อัตราการเปลี่ยนแปลง (ร้อยละ)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	287,191.61	136,775.30	423,966.92	N/A	N/A	N/A
2563	205,897.16	94,701.48	300,598.63	-28.31	-30.76	-29.10
2564	204,110.42	94,608.91	298,719.33	-0.87	-0.10	-0.63
2565	264,315.13	124,605.82	388,920.95	29.50	31.71	30.20

หมายเหตุ: Direct = อุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม

2) มูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางในอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2565

เมื่อพิจารณามูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลาง พบว่าในปี 2562 อุตสาหกรรมการกีฬาในประเทศไทย ทั้ง 20 อุตสาหกรรมมีมูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางเท่ากับ 152,773.94 ล้านบาท จากนั้นลดลงเหลือเพียง 107,116.78 และ 107,347.15 ล้านบาท ในปี 2563 และ 2564 ตามลำดับ อันเป็นผลมาจากสถานการณ์ COVID-19 ซึ่งทำให้อุตสาหกรรมการกีฬาต้องหยุดชะงัก ก่อนที่ในปี 2565 สถานการณ์จะกลับสู่ภาวะปกติ และทำให้มูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางของอุตสาหกรรมการกีฬาเพิ่มขึ้นเป็น 140,448.53 ล้านบาท รายละเอียดดังตารางที่ 2-52

ตารางที่ 2-52: มูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2562 – 2565

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต	มูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลาง (ล้านบาท)			
			2562	2563	2564	2565
1	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	10.24	9.44	9.30	10.46
2	29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการศึกษา	11.87	5.77	4.18	6.32
3	30	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	3,396.22	3,226.40	3,064.07	2,910.87
4	31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	2,968.19	2,533.40	3,509.12	4,754.77
5	32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	364.07	291.58	301.47	329.78
6	33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	830.58	851.82	853.38	1,104.75
7	34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	18,482.91	16,190.93	19,075.00	17,414.25
8	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	15,662.53	14,040.67	17,374.27	20,860.00
9	36	การก่อสร้างสนามกีฬา	370.89	331.62	339.61	597.59
10	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	12,974.25	10,863.53	10,841.95	12,973.87
11	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	56,946.83	33,918.32	28,833.16	46,591.18
12	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	15,782.65	6,480.27	5,070.53	8,463.79
13	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	1,868.92	1,762.76	1,701.17	1,698.66



ตารางที่ 2-52: มูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2562 – 2565 (ต่อ)

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต	มูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลาง (ล้านบาท)			
			2562	2563	2564	2565
14	41	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	4,061.20	3,504.50	4,371.78	5,133.22
15	42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	662.31	577.33	648.84	686.75
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	1,099.11	469.61	388.58	1,132.30
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	2,812.74	2,020.88	1,517.85	1,766.97
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	2,714.54	1,500.50	1,557.28	1,892.10
19	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	16.02	7.11	5.77	30.13
20	47	บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ	11,737.85	8,530.35	7,879.85	12,090.81
รวมทั้งหมด			152,773.94	107,116.78	107,347.15	140,448.53

จากการคำนวณพบว่า มูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจที่เกิดจากอุตสาหกรรม การกีฬาของประเทศไทยมีค่าเท่ากับ 239,446.17 ล้านบาท ในปี 2562 ก่อนที่สถานการณ์ COVID-19 จะทำให้ มูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางลดลง ร้อยละ 30.06 เหลือเพียง 167,466.85 ล้านบาท ในปี 2563 ต่อมาในปี 2564 มูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางเพิ่มขึ้นเล็กน้อยเป็น 168,137.81 ล้านบาท คิดเป็น ร้อยละ 0.40 เมื่อเปรียบเทียบกับปีก่อนหน้า และ ในปี 2565 มูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางจะเติบโตกว่า ร้อยละ 30.81 เป็น 219,947.74 ล้านบาท รายละเอียดดังตารางที่ 2-53

ตารางที่ 2-53: มูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางทั้งหมดที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2562 – 2565

ปี	มูลค่า (ล้านบาท)			อัตราการเปลี่ยนแปลง (ร้อยละ)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	152,773.94	86,672.23	239,446.17	N/A	N/A	N/A
2563	107,116.78	60,350.07	167,466.85	-29.89	-30.37	-30.06
2564	107,347.15	60,790.66	168,137.81	0.22	0.73	0.40
2565	140,448.53	79,499.21	219,947.74	30.84	30.78	30.81

หมายเหตุ: Direct = อุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม

3) มูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2565

จากการคำนวณมูลค่า GDP ที่สร้างขึ้นโดยอุตสาหกรรมการกีฬาทั้ง 20 อุตสาหกรรม พบว่าในปี 2562 ซึ่งเป็นปีก่อนเกิดวิกฤติ COVID-19 อุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยสามารถสร้าง GDP ได้เท่ากับ 134,417.68 ล้านบาท จากนั้นลดลงอย่างรุนแรงจากสถานการณ์ COVID-19 เหลือเพียง 98,780.37 ล้านบาท ในปี 2563 และลดลงต่อเนื่องเหลือ 96,763.27 ล้านบาท ในปี 2564 ก่อนที่มูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬา จะเติบโตอีกครั้งหลังสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 คลี่คลาย เป็น 123,866.59 ล้านบาท ในปี 2565 รายละเอียดดังตารางที่ 2-54



ตารางที่ 2-54: มูลค่า GDP ของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2562 – 2565

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท)			
			2562	2563	2564	2565
1	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	8.79	8.10	7.98	8.98
2	29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	8.76	4.25	3.08	4.66
3	30	การผลิตเครื่องดื่มน้ำสำหรับนักกีฬา	2,103.78	1,998.60	1,898.04	1,803.13
4	31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	1,253.41	1,069.81	1,481.84	2,007.85
5	32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	152.31	121.99	126.12	137.96
6	33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	369.42	378.86	379.55	491.36
7	34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	6,982.99	6,117.06	7,206.68	6,579.24
8	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	5,165.60	4,630.70	5,730.14	6,879.76
9	36	การก่อสร้างสนามกีฬา	300.42	268.61	275.08	484.05
10	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	50,803.51	42,538.55	42,454.04	50,802.02
11	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	29,573.72	17,614.52	14,973.68	24,195.80
12	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	7,968.52	3,271.83	2,560.07	4,273.29
13	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	2,232.83	2,106.00	2,032.42	2,029.41
14	41	บริการทางการแพทย์เกี่ยวกับกีฬา	3,356.72	2,896.59	3,613.42	4,242.77
15	42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลเกี่ยวกับกีฬา	394.15	343.57	386.13	408.69
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	2,347.64	1,003.05	829.98	2,418.52
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	7,204.11	5,175.95	3,887.58	4,525.64
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	6,183.47	3,417.99	3,547.34	4,310.02
19	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	17.78	7.89	6.41	33.43
20	47	บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ	7,989.75	5,806.46	5,363.67	8,230.00
รวมทั้งหมด			134,417.68	98,780.37	96,763.27	123,866.59

จากการศึกษาพบว่า มูลค่า GDP ทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย ทั้ง GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬาทั้ง 20 อุตสาหกรรม และของอุตสาหกรรมอื่น ๆ บนห่วงโซ่อุปทานของอุตสาหกรรมการกีฬา พบว่าในปี 2562 มูลค่า GDP โดยรวมของอุตสาหกรรมการกีฬามีค่าเท่ากับ 184,520.75 ล้านบาท จากนั้น GDP ได้ลดลงร้อยละ 27.85 ในปี 2563 เหลือเพียง 133,131.78 ล้านบาท และลดลงอีกร้อยละ 1.92 ในปี 2564 เหลือเพียง 130,581.51 ล้านบาท ก่อนที่จะเติบโตอีกครั้งเป็น 168,973.21 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 29.40 หลังอุตสาหกรรมการกีฬาสามารถกลับมาดำเนินการได้ตามปกติในช่วงครึ่งหลังของปี 2565 รายละเอียดดังตารางที่ 2-55



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 2-55: มูลค่า GDP ทั้งหมดที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2562 – 2565

ปี	มูลค่า (ล้านบาท)			อัตราการเปลี่ยนแปลง (ร้อยละ)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	134,417.68	50,103.07	184,520.75	N/A	N/A	N/A
2563	98,780.37	34,351.41	133,131.78	-26.51	-31.44	-27.85
2564	96,763.27	33,818.25	130,581.51	-2.04	-1.55	-1.92
2565	123,866.59	45,106.62	168,973.21	28.01	33.38	29.40

หมายเหตุ: Direct = อุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม

ในปี 2562 อุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยในภาพรวม ซึ่งประกอบด้วยอุตสาหกรรมการกีฬาทั้ง 20 อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง (Direct) และของอุตสาหกรรมอื่น ๆ บนห่วงโซ่อุปทานของอุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 28 อุตสาหกรรม (Indirect) สามารถสร้าง GDP ได้เท่ากับร้อยละ 1.0925 ของมูลค่า GDP ทั้งหมดของประเทศไทย ก่อนที่สัดส่วนของ GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬาจะลดลงเหลือเพียงร้อยละ 0.8501 และ 0.8077 ของมูลค่า GDP ทั้งหมดของประเทศไทย ในปี 2563 และ 2564 ตามลำดับ ต่อมาเมื่อสถานการณ์ COVID-19 คลี่คลาย สัดส่วนของ GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬาของปี 2565 ต่อ GDP ทั้งหมดได้เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 0.9708

ตารางที่ 2-56: ร้อยละของ GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2562 – 2565 ต่อ GDP ทั้งหมด

ปี	มูลค่า (ล้านบาท)			ร้อยละต่อ GDP รวมทั้งประเทศ		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	134,417.68	50,103.07	184,520.75	0.7959	0.2967	1.0925
2563	98,780.37	34,351.41	133,131.78	0.6307	0.2193	0.8501
2564	96,763.27	33,818.25	130,581.51	0.5985	0.2092	0.8077
2565	123,866.59	45,106.62	168,973.21	0.6657	0.3051	0.9708

หมายเหตุ: Direct = อุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม

4) มูลค่าค่าจ้างและเงินเดือนในอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2565

อุตสาหกรรมการกีฬาในประเทศไทยทั้ง 20 อุตสาหกรรมสามารถสร้างรายได้ให้แก่แรงงานในประเทศไทยได้เป็นอย่างมาก โดยในปี 2562 อุตสาหกรรมการกีฬาในประเทศไทยมีมูลค่าค่าจ้างและเงินเดือนสูงถึง 41,776.72 ล้านบาท อย่างไรก็ตาม สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ในปี 2563 ได้ทำให้กิจกรรมกีฬาทั่วประเทศต้องหยุดชะงัก ส่งผลทำให้มูลค่าค่าจ้างและเงินเดือนในอุตสาหกรรมการกีฬาลดลงเหลือเพียง 30,547.84 ล้านบาท และลดลงต่อเนื่องเหลือเพียง 30,242.67 ล้านบาทในปี 2564 ก่อนที่มูลค่าค่าจ้างและเงินเดือนจะเพิ่มขึ้นเป็น 38,851.22 ล้านบาท ในปี 2565 หลังจากกิจกรรมกีฬาเริ่มกลับมาดำเนินการได้ตามปกติ รายละเอียดดังตารางที่ 2-57



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 2-57: มูลค่าค่าจ้างและเงินเดือนของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬา (Direct) ปี 2562 – 2565

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต (Direct)	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท)			
			2562	2563	2564	2565
1	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	3.76	3.46	3.41	3.84
2	29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	5.92	2.88	2.08	3.15
3	30	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	661.49	628.42	596.80	566.96
4	31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	447.40	381.86	528.94	716.69
5	32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	54.10	43.33	44.80	49.01
6	33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	134.42	137.86	138.11	178.79
7	34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	1,922.60	1,684.18	1,984.19	1,811.43
8	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	2,372.28	2,126.63	2,631.55	3,159.50
9	36	การก่อสร้างสนามกีฬา	96.38	86.18	88.25	155.29
10	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	12,376.75	10,363.24	10,342.65	12,376.38
11	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	9,997.59	5,954.70	5,061.95	8,179.55
12	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	3,201.10	1,314.35	1,028.43	1,716.66
13	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	1,486.20	1,401.78	1,352.80	1,350.80
14	41	บริการทางการแพทย์เกี่ยวกับกีฬา	2,260.10	1,950.29	2,432.94	2,856.69
15	42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลเกี่ยวกับกีฬา	164.36	143.27	161.02	170.42
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	599.64	256.20	212.00	617.75
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	1,801.49	1,294.32	972.15	1,131.70
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	1,548.02	855.69	888.07	1,079.00
19	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	5.87	2.60	2.12	11.03
20	47	บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ	2,637.25	1,916.59	1,770.44	2,716.55
รวมทั้งหมด			41,776.72	30,547.84	30,242.67	38,851.22

หากพิจารณามูลค่าค่าจ้างและเงินเดือนทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย พบว่าอุตสาหกรรมการกีฬาทั้ง 20 อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง (Direct) และอุตสาหกรรมอื่น ๆ บนห่วงโซ่อุปทานทั้ง 28 อุตสาหกรรม สามารถสร้างมูลค่าค่าจ้างและเงินเดือนได้รวมกันมากถึง 56,533.94 ล้านบาท ในปี 2562 ก่อนที่จะลดลงกว่าร้อยละ 27.81 ในปี 2563 หลังเกิดโรคระบาด COVID-19 เหลือเพียง 40,811.65 ล้านบาท ในปี 2564 และลดลงอีกร้อยละ 0.86 ในปี 2564 ทำให้มูลค่าค่าจ้างและเงินเดือนทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจเหลือเพียง 40,460.81 ล้านบาท อย่างไรก็ตาม ในปี 2565 มูลค่าค่าจ้างและเงินเดือนทั้งหมดมีการเติบโตถึงร้อยละ 29.33 เป็น 52,326.05 ล้านบาท รายละเอียดดังตารางที่ 2-58

ตารางที่ 2-58: มูลค่าค่าจ้างและเงินเดือนทั้งหมดที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2562 – 2565

ปี	มูลค่า (ล้านบาท)			อัตราการเปลี่ยนแปลง (ร้อยละ)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	41,776.72	14,757.22	56,533.94	N/A	N/A	N/A
2563	30,547.84	10,263.81	40,811.65	-26.88	-30.45	-27.81
2564	30,242.67	10,218.13	40,460.81	-1.00	-0.45	-0.86
2565	38,851.22	13,474.83	52,326.05	28.46	31.87	29.33

หมายเหตุ: Direct = อุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม



5) จำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2565

ในปี 2562 พบว่าอุตสาหกรรมการกีฬาในประเทศไทยทั้ง 20 อุตสาหกรรมสามารถสร้างการจ้างงานได้เท่ากับ 263,746 คน ก่อนจะสถานการณ์ COVID-19 จะทำให้กิจกรรมกีฬาทุกระดับต้องหยุดดำเนินการและทำให้การจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยต้องหดตัวเหลือเพียง 192,782 คน ในปี 2563 ก่อนที่สถานการณ์จะดีขึ้นเล็กน้อยในปี 2564 ซึ่งมีการจ้างงานเพิ่มเป็น 194,319 คน อย่างไรก็ตาม เมื่อสถานการณ์ COVID-19 คลี่คลายและกิจกรรมกีฬาสามารถกลับมาดำเนินการได้ตามปกติ ก็ทำให้การจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยเติบโตเป็น 244,127 คน ในปี 2565 รายละเอียดดังตารางที่ 2-59

ตารางที่ 2-59: จำนวนการจ้างงานใน 20 อุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2562 – 2565

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต	จำนวนการจ้างงาน (คน)			
			2562	2563	2564	2565
1	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	52	48	45	50
2	29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	82	39	13	41
3	30	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	4,209	3,827	3,608	3,427
4	31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	2,846	2,326	3,198	4,333
5	32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	344	264	271	296
6	33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	855	840	835	1,081
7	34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	12,232	10,258	11,995	10,951
8	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	15,093	12,953	19,882	19,100
9	36	การก่อสร้างสนามกีฬา	787	663	560	1,173
10	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	77,084	63,611	80,104	78,547
11	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	75,893	47,555	24,757	63,351
12	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	13,746	6,369	3,548	8,396
13	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	5,318	4,938	5,711	4,660
14	41	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	9,851	8,530	15,576	12,060
15	42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	1,103	980	1,031	1,091
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	4,025	1,752	1,357	3,955
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	12,093	8,852	6,224	7,245
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	10,391	5,852	5,685	6,908
19	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	39	18	14	71
20	47	บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ	17,703	13,108	9,907	17,391
รวมทั้งหมด			263,746	192,782	194,319	244,127

ในปี 2562 จำนวนการจ้างงานทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยซึ่งประกอบด้วยอุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรมและอุตสาหกรรมอื่น ๆ บนห่วงโซ่อุปทานจำนวน 28 อุตสาหกรรม มีค่าเท่ากับ 363,326 คน ก่อนที่จะลดลงกว่าร้อยละ 28.57 ในปี 2563 เหลือเพียง 259,512 คน อันเป็นผลมาจากการแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ที่เกิดขึ้นในช่วงต้นปี 2563 ในปี 2564 สถานการณ์ดีขึ้นเล็กน้อย โดยจำนวนการจ้างงานเพิ่มขึ้นร้อยละ 0.16 เป็น 259,929 คน ในปี 2564 จากนั้นเมื่อกิจกรรมกีฬาสามารถกลับมาดำเนินการได้ตามปกติในปี 2565 จำนวนการจ้างงานทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมการกีฬามีการเติบโตถึงร้อยละ 27.54 เป็น 331,506 คน รายละเอียดดังตารางที่ 2-60



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 2-60: จำนวนการจ้างงานทั้งหมดที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2562 – 2565

ปี	จำนวน (คน)			อัตราการเปลี่ยนแปลง (ร้อยละ)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	263,746	99,580	363,326	N/A	N/A	N/A
2563	192,782	66,730	259,512	-26.91	-32.99	-28.57
2564	194,319	65,610	259,929	0.80	-1.68	0.16
2565	244,127	87,379	331,506	25.63	33.18	27.54

หมายเหตุ: Direct = อุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบการจ้างงานอันเป็นผลมาจากอุตสาหกรรมการกีฬากับการจ้างงานทั้งหมดของประเทศไทย พบว่าในปี 2562 อุตสาหกรรมการกีฬาสามารถสร้างการจ้างงานได้ถึงร้อยละ 0.9647 ของการจ้างงานทั้งหมด อย่างไรก็ตาม หลังเกิดการแพร่ระบาดของโรค COVID-19 สัดส่วนการจ้างงานในการจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยต่อการจ้างงานทั้งหมดลดลงเหลือเพียงร้อยละ 0.6778 และ 0.6859 ในปี 2563 และ 2564 ตามลำดับ ก่อนที่ในปี 2565 สัดส่วนการจ้างงานในการจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยต่อการจ้างงานทั้งหมดจะเพิ่มเป็นร้อยละ 0.8747 เมื่อสถานการณ์ COVID-19 คลี่คลายกลับสู่ภาวะปกติ รายละเอียดดังตารางที่ 2-61

ตารางที่ 2-61: สัดส่วนการจ้างงานในการจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2562 – 2565 ต่อการจ้างงานทั้งหมด

ปี	จำนวน (คน)			ร้อยละต่อการจ้างงานทั้งหมด		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	263,746	99,580	363,326	0.7003	0.2644	0.9647
2563	192,782	66,730	259,512	0.5035	0.1743	0.6778
2564	194,319	65,610	259,929	0.5127	0.1731	0.6859
2565	244,127	87,379	331,506	0.6442	0.2306	0.8747

หมายเหตุ: Direct = อุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม

6) มูลค่าการบริโภคของภาคครัวเรือนในอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2565

จากการคำนวณพบว่า มูลค่าการบริโภคของภาคครัวเรือนที่มีต่อสินค้าและบริการของอุตสาหกรรมการกีฬาทั้ง 20 อุตสาหกรรมมีค่าเท่ากับ 105,768.96 ล้านบาท ในปี 2562 ก่อนที่สถานการณ์ COVID-19 จะจุดให้มูลค่าการบริโภคของภาคครัวเรือนลดลงเหลือเพียง 84,193.90 ล้านบาท ในปี 2563 และมีค่าค่อนข้างคงที่เท่ากับ 84,012.15 ล้านบาท ในปี 2564 ซึ่งสถานการณ์ COVID-19 ยังคงมีความรุนแรง ต่อมาเมื่อสถานการณ์ดีขึ้นในปี 2565 มูลค่าการบริโภคของภาคครัวเรือนที่มีต่อสินค้าและบริการของอุตสาหกรรมการกีฬาได้เพิ่มขึ้นเป็น 105,805.46 ล้านบาท รายละเอียดดังตารางที่ 2-62



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 2-62: มูลค่าการบริโภคของครัวเรือนของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2562 – 2565

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต	มูลค่า (ล้านบาท)			
			2562	2563	2564	2565
1	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	0.17	0.14	0.14	0.19
2	29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	1.17	0.93	0.80	0.98
3	30	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	2,588.66	2,002.06	1,862.89	2,484.36
4	31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	5,345.08	4,430.38	4,530.37	5,517.36
5	32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	71.58	58.45	60.05	70.61
6	33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	157.97	152.44	158.80	202.08
7	34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	2,088.17	1,782.59	1,993.40	1,901.12
8	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	1,429.87	1,162.08	1,325.39	1,627.16
9	36	การก่อสร้างสนามกีฬา	35.28	25.10	23.38	35.41
10	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	63,577.75	53,234.62	53,128.86	63,575.88
11	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	1,662.38	1,127.88	1,087.82	1,526.23
12	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	209.76	121.21	114.88	154.14
13	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	398.77	365.03	386.05	403.04
14	41	บริการทางการแพทย์เกี่ยวกับกีฬา	7,702.85	5,422.62	6,177.41	7,923.33
15	42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลเกี่ยวกับกีฬา	20.77	17.02	18.62	21.00
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	3,735.81	2,154.39	1,937.90	3,216.84
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	48.83	32.28	30.58	39.53
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	170.44	114.49	118.35	150.99
19	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	135.89	92.30	83.61	157.45
20	47	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	16,387.76	11,897.88	10,972.84	16,797.76
รวมทั้งหมด			105,768.96	84,193.90	84,012.15	105,805.46

ในปี 2563 สถานการณ์ COVID-19 ได้ทำให้มูลค่าการบริโภคของภาคครัวเรือนทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยลดลงกว่าร้อยละ 26.47 เหลือเพียง 157,898.83 ล้านบาท จาก 214,736.42 ล้านบาท ในปี 2562 ซึ่งยังไม่เกิดการแพร่ระบาดของโรค COVID-19 โดยมูลค่าการบริโภคของภาคครัวเรือนทั้งหมดได้ลดลงอย่างต่อเนื่องในปี 2564 เหลือเพียง 154,209.31 ล้านบาท คิดเป็นการลดลงร้อยละ 2.34 ก่อนที่มูลค่าการบริโภคของภาคครัวเรือนทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจจะเพิ่มเป็น 201,266.07 ล้านบาท ในปี 2565 คิดเป็นการเติบโตร้อยละ 30.51 รายละเอียดดังตารางที่ 2-63

ตารางที่ 2-63: มูลค่าการบริโภคของครัวเรือนทั้งหมดที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2562 – 2565

ปี	มูลค่า (ล้านบาท)			อัตราการเปลี่ยนแปลง (ร้อยละ)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	105,768.96	108,967.46	214,736.42	N/A	N/A	N/A
2563	84,193.90	73,704.93	157,898.83	-20.40	-32.36	-26.47
2564	84,012.15	70,197.16	154,209.31	-0.22	-4.76	-2.34
2565	105,805.46	95,460.61	201,266.07	25.94	35.99	30.51

หมายเหตุ: Direct = อุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม



7) มูลค่าการบริโภคขั้นสุดท้ายในอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2565

มูลค่าการบริโภคขั้นสุดท้ายของอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยทั้ง 20 อุตสาหกรรม มีค่าเท่ากับ 158,873.06 ล้านบาทในปี 2562 ซึ่งเป็นช่วงเวลาก่อนเกิดการแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ต่อมามูลค่าการบริโภคขั้นสุดท้ายของอุตสาหกรรมการกีฬาได้ลดลงเหลือเพียง 124,634.91 ล้านบาท ในปี 2563 หลังสถานการณ์ COVID-19 ทำให้กิจกรรมกีฬาต่าง ๆ หยุดชะงักและอุตสาหกรรมการกีฬาไม่สามารถดำเนินการได้ตามปกติ อย่างไรก็ตาม สถานการณ์ดีขึ้นเล็กน้อยในปี 2564 เมื่อมูลค่าการบริโภคขั้นสุดท้ายของอุตสาหกรรมการกีฬาเพิ่มขึ้นเป็น 127,521.07 ล้านบาท และเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องเป็น 158,852.17 ล้านบาท ในปี 2565 เมื่ออุตสาหกรรมการกีฬาสามารถกลับมาดำเนินการได้ตามปกติ รายละเอียดดังตารางที่ 2-64

ตารางที่ 2-64: มูลค่าการบริโภคขั้นสุดท้ายของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2562 – 2565

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต	มูลค่า (ล้านบาท)			
			2562	2563	2564	2565
1	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	1.16	0.99	0.96	1.30
2	29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	2.88	2.29	1.97	2.42
3	30	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	3,037.43	2,349.14	2,185.84	2,915.04
4	31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	8,098.44	6,712.55	6,864.06	8,359.47
5	32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	99.74	81.45	83.68	98.39
6	33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	177.43	171.21	178.36	226.97
7	34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	12,115.99	10,342.95	11,566.12	11,030.71
8	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	3,054.69	2,482.60	2,831.49	3,476.19
9	36	การก่อสร้างสนามกีฬา	4,384.54	3,119.14	2,906.26	4,400.69
10	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	63,577.75	53,234.62	53,128.86	63,575.88
11	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	2,765.70	1,876.45	1,809.80	2,539.19
12	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	329.73	190.54	180.59	242.30
13	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	5,327.40	4,876.76	5,157.51	5,384.51
14	41	บริการทางการแพทย์เกี่ยวกับกีฬา	29,616.55	20,849.33	23,751.41	30,464.25
15	42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลเกี่ยวกับกีฬา	20.77	17.02	18.62	21.00
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	4,790.97	2,762.88	2,485.25	4,125.42
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	62.63	41.40	39.21	50.69
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	218.58	146.82	151.78	193.63
19	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	174.28	118.36	107.23	201.92
20	47	บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ	21,016.41	15,258.38	14,072.06	21,542.20
รวมทั้งหมด			158,873.06	124,634.91	127,521.07	158,852.17

ในปี 2562 อุตสาหกรรมการกีฬาทั้ง 20 อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง (Direct) และอุตสาหกรรมอื่น ๆ บนห่วงโซ่อุปทานทั้ง 28 อุตสาหกรรม สามารถสร้างการบริโภคขั้นสุดท้ายทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจได้มากถึง 401,117.74 ล้านบาท ก่อนที่จะลดลงถึงร้อยละ 27.58 เหลือเพียง 290,492.75 ล้านบาท ในปี 2563 และมีค่าในระดับดังกล่าวต่อเนื่องในปี 2564 นั่นคือ 290,636.99 ล้านบาท ซึ่งคิดเป็นอัตราการเปลี่ยนแปลงเพียงร้อยละ 0.05 ก่อนที่จะเติบโตอย่างรวดเร็วในอัตราร้อยละ 29.05 เพิ่มขึ้น 375,060.58 ล้านบาท ในปี 2565 รายละเอียดดังตารางที่ 2-65



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 2-65: มูลค่าการบริโภคขั้นสุดท้ายทั้งหมดที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2562 – 2565

ปี	มูลค่า (ล้านบาท)			อัตราการเปลี่ยนแปลง (ร้อยละ)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	158,873.06	242,244.68	401,117.74	N/A	N/A	N/A
2563	124,634.91	165,857.84	290,492.75	-21.55	-31.53	-27.58
2564	127,521.07	163,115.92	290,636.99	2.32	-1.65	0.05
2565	158,852.17	216,208.40	375,060.58	24.57	32.55	29.05

หมายเหตุ: Direct = อุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม

8) มูลค่าการส่งออกของอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2565

จากการพิจารณาการส่งออกของอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย พบว่าในปี 2562 อุตสาหกรรมการกีฬาทั้ง 20 อุตสาหกรรมสามารถสร้างการส่งออกได้เท่ากับ 20,606.79 ล้านบาท ก่อนที่การส่งออกของอุตสาหกรรมการกีฬาจะลดลงอย่างมากในปี 2563 จากผลกระทบของโรคระบาด COVID-19 เหลือเพียง 15,989.43 ล้านบาท อย่างไรก็ตาม ในปี 2564 การส่งออกของอุตสาหกรรมการกีฬาเพิ่มขึ้นเล็กน้อยเป็น 16,730.57 ล้านบาท และเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วเมื่อสถานการณ์ COVID-19 คลี่คลายในปี 2565 โดยเพิ่มเป็น 20,466.81 ล้านบาท รายละเอียดดังตารางที่ 2-66

ตารางที่ 2-66: มูลค่าการส่งออกของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2562 – 2565

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต	มูลค่า (ล้านบาท)			
			2562	2563	2564	2565
1	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	0.78	0.67	0.65	0.88
2	29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	0.47	0.37	0.32	0.39
3	30	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	771.09	596.36	554.90	740.02
4	31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	3,181.26	2,636.86	2,696.37	3,283.80
5	32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	29.11	23.78	24.42	28.72
6	33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	17.61	16.99	17.70	22.52
7	34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	5,445.32	4,648.46	5,198.19	4,957.56
8	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	2,596.68	2,110.37	2,406.94	2,954.98
9	36	การก่อสร้างสนามกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00
10	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00
11	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	1,033.12	700.95	676.05	948.51
12	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	116.95	67.58	64.05	85.94
13	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	0.66	0.60	0.64	0.67
14	41	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	2,074.08	1,460.10	1,663.34	2,133.44
15	42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	974.08	561.74	505.29	838.77
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	12.73	8.42	7.97	10.31
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	44.44	29.85	30.86	39.37
19	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	35.43	24.07	21.80	41.05
20	47	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	4,272.98	3,102.28	2,861.08	4,379.88
รวมทั้งหมด			20,606.79	15,989.43	16,730.57	20,466.81



เมื่อคำนวณมูลค่าการส่งออกทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยพบว่าอุตสาหกรรมการกีฬาสามารถผลักดันให้เกิดการส่งออกได้เท่ากับ 114,646.57 ล้านบาท ในปี 2562 ซึ่งประกอบด้วยมูลค่าการส่งออกของอุตสาหกรรมการกีฬาโดยตรงทั้ง 20 อุตสาหกรรม และการส่งออกของอุตสาหกรรมอื่น ๆ บนห่วงโซ่อุปทานทั้ง 28 อุตสาหกรรม โดยในปี 2563 มูลค่าการส่งออกโดยรวมของอุตสาหกรรมการกีฬาลดลงถึงร้อยละ 27.54 เหลือเพียง 83,067.82 ล้านบาท ก่อนที่สถานการณ์จะดีขึ้นเล็กน้อยในปี 2564 ซึ่งมูลค่าการส่งออกเพิ่มขึ้นร้อยละ 3.28 เป็น 85,789.94 ล้านบาท และเมื่อสถานการณ์ COVID-19 คลี่คลายและอุตสาหกรรมการกีฬากลับมาดำเนินการได้ตามปกติ มูลค่าการส่งออกของอุตสาหกรรมการกีฬาเพิ่มขึ้นเป็น 109,507.42 ล้านบาท คิดเป็นอัตราการร้อยละ 27.65 รายละเอียดดังตารางที่ 2-67

ตารางที่ 2-67: มูลค่าการส่งออกทั้งหมดที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2562 – 2565

ปี	มูลค่า (ล้านบาท)			อัตราการเปลี่ยนแปลง (ร้อยละ)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	20,606.79	94,039.78	114,646.57	N/A	N/A	N/A
2563	15,989.43	67,078.39	83,067.82	-22.41	-28.67	-27.54
2564	16,730.57	69,059.36	85,789.94	4.64	2.95	3.28
2565	20,466.81	89,040.62	109,507.42	22.33	28.93	27.65

หมายเหตุ: Direct = อุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม

9) มูลค่าอุปทานรวมในอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2565

ในปี 2562 อุปทานรวมของอุตสาหกรรมการกีฬาในประเทศไทยทั้ง 20 อุตสาหกรรมมีมูลค่ารวมเท่ากับ 174,892.80 ล้านบาท จากนั้นในปี 2563 การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ได้ทำให้มูลค่าอุปทานของอุตสาหกรรมการกีฬาลดลงเหลือเพียง 137,065.08 ล้านบาท อย่างไรก็ตาม ในปี 2564 สถานการณ์ดีขึ้นเล็กน้อย โดยมูลค่าอุปทานของอุตสาหกรรมการกีฬาเพิ่มขึ้นเป็น 140,274.32 ล้านบาท ก่อนที่จะเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วเป็น 174,713.94 ล้านบาท ในปี 2565 ซึ่งอุตสาหกรรมการกีฬาสามารถกลับมาดำเนินการได้ตามปกติ รายละเอียดดังตารางที่ 2-68

ตารางที่ 2-68: มูลค่าอุปทานรวมใน 20 อุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2562 – 2565

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต	มูลค่า (พันบาท)			
			2562	2563	2564	2565
1	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	6.54	5.57	5.44	7.36
2	29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	13.10	10.45	8.96	11.00
3	30	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	4,310.01	3,333.35	3,101.63	4,136.35
4	31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	8,800.79	7,294.71	7,459.36	9,084.46
5	32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	215.73	176.18	180.99	212.80
6	33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	382.66	369.24	384.66	489.49
7	34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	16,697.09	14,253.66	15,939.30	15,201.46
8	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	5,098.49	4,143.64	4,725.96	5,802.00
9	36	การก่อสร้างสนามกีฬา	4,639.12	3,300.24	3,075.00	4,656.20
10	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	63,748.49	53,358.62	53,243.16	63,751.18
11	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	2,897.84	1,966.10	1,896.26	2,660.50



รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 2-68: มูลค่าอุปทานรวมใน 20 อุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2562 – 2565 (ต่อ)

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต	มูลค่า (ล้านบาท)			
			2562	2563	2564	2565
12	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	421.49	243.57	230.84	309.73
13	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	5,444.12	4,983.61	5,270.51	5,502.48
14	41	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	29,773.81	20,960.04	23,877.52	30,626.01
15	42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	205.62	168.48	184.38	207.87
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	5,880.96	3,391.46	3,050.67	5,064.00
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	76.87	50.82	48.13	62.22
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	268.30	180.23	186.32	237.69
19	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	213.92	145.29	131.63	247.86
20	47	บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ	25,797.86	18,729.82	17,273.60	26,443.28
รวมทั้งหมด			174,892.80	137,065.08	140,274.32	174,713.94

อุตสาหกรรมการกีฬาทำให้เกิดอุปทานรวมทั้งหมดเท่ากับ 640,563.91 ล้านบาท ในปี 2562 ซึ่งประกอบด้วยอุปทานของอุตสาหกรรมการกีฬาโดยตรงทั้ง 20 อุตสาหกรรมและอุปทานของอุตสาหกรรมอื่น ๆ บนห่วงโซ่อุปทานทั้ง 28 อุตสาหกรรม ต่อมาในปี 2563 วิกฤต COVID-19 ได้ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมการกีฬาอย่างรุนแรง โดยทำให้มูลค่าอุปทานลดลงกว่าร้อยละ 28.51 เหลือเพียง 457,959.60 ล้านบาท อย่างไรก็ตาม มูลค่าอุปทานโดยรวมจากอุตสาหกรรมการกีฬากลับมามีแนวโน้มเพิ่มเติมตั้งแต่ปี 2564 โดยมีการเติบโตร้อยละ 0.18 เป็น 458,774.81 ล้านบาท และเติบโตต่อเนื่องในอัตราร้อยละ 29.70 เป็น 595,008.32 ล้านบาท ในปี 2565 รายละเอียดดังตารางที่ 2-69

ตารางที่ 2-69: มูลค่าอุปทานรวมทั้งหมดที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2562 – 2565

ปี	มูลค่า (ล้านบาท)			อัตราการเปลี่ยนแปลง (ร้อยละ)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	174,892.80	465,671.11	640,563.91	N/A	N/A	N/A
2563	137,065.08	320,894.52	457,959.60	-21.63	-31.09	-28.51
2564	140,274.32	318,500.49	458,774.81	2.34	-0.75	0.18
2565	174,713.94	420,294.38	595,008.32	24.55	31.96	29.70

หมายเหตุ: Direct = อุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม



สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา

กลุ่มสถิติ ดัชนีเศรษฐกิจและสารสนเทศการท่องเที่ยวและกีฬา

ภายใต้โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Account : SSA)

เลขที่ 4 ถนน ราชดำเนินนอก แขวงวัดโสมนัส เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย กรุงเทพฯ 10100

 02-283-1605

 ets.mots@gmail.com

 facebook.com/ETSMOTS

 02-283-1638

 สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

