



รายงานสรุปสำหรับผู้บริหาร

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา
(Sport Satellite Accounts : ปี 2566)

โดย กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา
สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา



รายงานสรุปสำหรับผู้บริหาร

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา
(Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา
มีนาคม 2567



สารบัญเนื้อหา

	หน้า
1. นิยามของบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา	1
2. บัญชีประชาชาติด้านการกีฬาของประเทศไทย ปี 2562 - 2565	4
2.1 มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬา ปี 2562 - 2565	5
2.2 ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬา ปี 2562 - 2565	5
2.3 ตัวแปรเชิงเศรษฐกิจที่สำคัญของอุตสาหกรรมกีฬา ปี 2562 - 2565	8
3. มูลค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจกีฬาของอุตสาหกรรมกีฬา ปี 2566	10
3.1 มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬา ปี 2566	10
3.2 ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬา ปี 2566	11
4. มูลค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจกีฬาของชนิดกีฬาที่สำคัญ ปี 2566	14
4.1 มูลค่าผลผลิตของชนิดกีฬาที่สำคัญ ปี 2566	14
4.2 ผลกระทบทางเศรษฐกิจของชนิดกีฬาที่สำคัญ ปี 2566	15
5. พฤติกรรมและค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชน ปี 2566	16
5.1 ข้อมูลเบื้องต้นของประชาชนกลุ่มตัวอย่าง	16
5.2 พฤติกรรมด้านการรับชมกีฬาของประชาชน	17
5.3 พฤติกรรมด้านการเล่นกีฬาและออกกำลังกายของประชาชน	20
5.4 ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชน	22
6. ผลกระทบทางสังคมของอุตสาหกรรมกีฬา	24
7. การวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา	26
7.1 มูลค่าทางเศรษฐกิจของกิจกรรมกีฬา	27
7.2 ผลกระทบทางเศรษฐกิจของกิจกรรมกีฬา	27
7.3 ความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา	28
8. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย	38
8.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อพัฒนากิจกรรมการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติประจำปี ของประเทศไทย	38
8.2 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์กีฬาที่เป็น Product Champion ของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย	38
8.3 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อยกระดับมูลค่าการใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชน	39
8.4 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อยกระดับมูลค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของกิจกรรมกีฬา	40
8.5 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อผลักดันการประเมินผลกระทบและความคุ้มค่า ของการจัดกิจกรรมกีฬา	41



สารบัญชิตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา 20 สาขาการผลิต	2
ตารางที่ 2 มูลค่าผลผลิตที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมกีฬา ปี 2562 – 2565	4
ตารางที่ 3 แสดง 10 อันดับสาขาการผลิตในอุตสาหกรรมกีฬาที่มีมูลค่าผลผลิตสูงที่สุด	5
ตารางที่ 4 มูลค่า GDP ที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมกีฬา ปี 2562 – 2565	5
ตารางที่ 5 แสดง 10 อันดับสาขาการผลิตในอุตสาหกรรมกีฬาที่มีมูลค่า GDP สูงที่สุด	6
ตารางที่ 6 จำนวนการจ้างงานที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมกีฬา ปี 2562 – 2565	6
ตารางที่ 7 แสดง 10 อันดับสาขาการผลิตในอุตสาหกรรมกีฬาที่มีจำนวนการจ้างงานสูงที่สุด	7
ตารางที่ 8 สัดส่วนของ GDP และการจ้างงานของอุตสาหกรรมกีฬาต่อภาพรวมของประเทศไทย	7
ตารางที่ 9 มูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมกีฬา ปี 2562 – 2565	8
ตารางที่ 10 มูลค่าเงินเดือน ค่าจ้าง และค่าตอบแทนที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมกีฬา ปี 2562 – 2565	8
ตารางที่ 11 มูลค่าการบริโภคของครัวเรือนที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมกีฬา ปี 2562 – 2565	9
ตารางที่ 12 มูลค่าการบริโภคขั้นสุดท้ายที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมกีฬา ปี 2562 – 2565	9
ตารางที่ 13 มูลค่าการส่งออกที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมกีฬา ปี 2562 – 2565	9
ตารางที่ 14 มูลค่าอุปทานรวมที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมกีฬา ปี 2562 – 2565	10
ตารางที่ 15 การคาดประมาณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬา ปี 2566	10
ตารางที่ 16 ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬา ปี 2566	11
ตารางที่ 17 บทบาทของอุตสาหกรรมกีฬาต่อเศรษฐกิจมหภาค ปี 2566	12
ตารางที่ 18 มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬาที่สำคัญปี 2566	14
ตารางที่ 19 GDP ทั้งหมดอันเป็นผลมาจากอุตสาหกรรมกีฬา (ล้านบาท) จำแนกตามชนิดกีฬา ปี 2566	15
ตารางที่ 20 การจ้างงานทั้งหมดอันเป็นผลมาจากอุตสาหกรรมกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬา ปี 2566	16
ตารางที่ 21 พฤติกรรมการชมกีฬาและประเภทกีฬาที่ประชาชนกลุ่มตัวอย่างเลือกรับชม	16
ตารางที่ 22 ชนิดกีฬาที่ประชาชนเลือกรับชมการแข่งขัน ปี 2565 – 2566 (20 อันดับแรก)	18
ตารางที่ 23 ช่องทาง ความถี่ และระยะเวลาการรับชมการแข่งขันกีฬา	19
ตารางที่ 24 ความถี่ในการเดินทางไปชมการแข่งขันที่สนามแข่ง	19
ตารางที่ 25 ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างตามพาหนะที่ใช้ในการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนาม	19
ตารางที่ 26 จำนวนผู้ร่วมเดินทางและค่าใช้จ่ายในการชมการแข่งขันกีฬาที่สนาม	20
ตารางที่ 27 ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในการรับชมกีฬาผ่านโทรทัศน์และสื่อดิจิทัลต่าง ๆ	20
ตารางที่ 28 พฤติกรรมการเข้าร่วมแข่งขันกีฬาของประชาชนในปี 2566	20
ตารางที่ 29 ประเภทของการแข่งขันกีฬาที่เข้าร่วม	21
ตารางที่ 30 แนวโน้มพฤติกรรมการเล่นกีฬาและออกกำลังกายของประชาชนในปี 2566	21
ตารางที่ 31 จำนวนวัน/ระยะเวลาที่เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย	21
ตารางที่ 32 ชนิดกีฬาที่ประชาชนมีการเล่นกีฬา ปี 2565 – 2566 (20 อันดับแรก)	22



สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 33 ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชน ปี 2566	22
ตารางที่ 34 เปรียบเทียบค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาตามคุณลักษณะของประชาชน ปี 2566	23
ตารางที่ 35 ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชน ปี 2566 เปรียบเทียบ ปี 2565	24
(10 อันดับแรก) (บาท/คน)	
ตารางที่ 36 ประวัติการเจ็บป่วยในรอบปีที่ผ่านมา	24
ตารางที่ 37 ค่าสถิติเกี่ยวกับการเจ็บป่วยในรอบปีที่ผ่านมา	25
ตารางที่ 38 ต้นทุนของการเจ็บป่วยที่ลดลงจากการเล่นกีฬา/ออกกำลังกาย	25
ตารางที่ 39 ส่วนเกินผู้บริโภคที่ได้รับจากการกีฬา	25
ตารางที่ 40 ผลประโยชน์ทางสังคมอันเป็นผลมาจากอุตสาหกรรมกีฬา ปี 2566	26
ตารางที่ 41 กิจกรรมกีฬาที่ทำการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่า	26
ตารางที่ 42 สรุปผลประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา	29



สารบัญแนภาพ

	หน้า
แผนภาพที่ 1 ภาพรวมเศรษฐกิจด้านการกีฬาไทย	13
แผนภาพที่ 2 แสดงสัดส่วนเพศ และอายุของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป	16
แผนภาพที่ 3 สัดส่วนรายได้ และสถานภาพสมรส	17
แผนภาพที่ 4 การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ การแข่งขันกีฬาโรงเรียนกีฬาครั้งที่ 24 “นครลำปางเกมส์”	30
แผนภาพที่ 5 การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ การแข่งขันกีฬาวีมาราธอนรายการ “สงขลามาราธอน”	31
แผนภาพที่ 6 การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ การแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ “พลศึกษาเกมส์อ่างทอง ครั้งที่ 46”	32
แผนภาพที่ 7 การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ การแข่งขันวิ่งเทรลรายการ “Mae Hong Son Cross Country”	33
แผนภาพที่ 8 การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ การแข่งขัน MOTO GP รายการ “OR Thailand Grand Prix 2023”	34
แผนภาพที่ 9 การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ การแข่งขันวิ่งมาราธอนรายการ “บางแสน 42”	35
แผนภาพที่ 10 การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ การแข่งขันวิ่งวิบากรายการ “Phuket Spartan 2023”	36
แผนภาพที่ 11 การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ การแข่งขันวิ่งเทรลรายการ “Doi Inthanon Thailand by UTMB 2023”	37



รายงานสรุปสำหรับผู้บริหาร

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) ดำเนินการโดยกองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา มีวัตถุประสงค์หลัก 3 ประการ ได้แก่ (1) เพื่อรวบรวมข้อมูลและประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2566 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2566 (2) เพื่อวิเคราะห์แนวโน้มการออกกำลังกายและค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนในปี 2566 และ (3) เพื่อสำรวจ รวบรวม ประมวลผล และจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ของปี 2565 โดยเป็นโครงการที่ดำเนินการต่อเนื่องเป็นปีที่ 2 ต่อจากโครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬา และจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) นำร่อง ซึ่งเริ่มดำเนินการในปี 2565 ที่ผ่านมา ทั้งนี้ เป้าหมายสำคัญของโครงการตลอดระยะเวลา 2 ปีที่ผ่านมา คือการสร้างฐานข้อมูลและตัวชี้วัดด้านเศรษฐกิจการกีฬาที่สามารถสะท้อนสถานการณ์ บทบาททางเศรษฐกิจ และแนวโน้มการเติบโตของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยได้อย่างถูกต้องเหมาะสม เพื่อประโยชน์ในการกำหนดนโยบายและมาตรการในการส่งเสริมและยกระดับอุตสาหกรรมกีฬาให้ก้าวไปสู่การเป็นอุตสาหกรรมมูลค่าสูง (High Value Industry) ที่สามารถขับเคลื่อนการเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศไทยได้อย่างยั่งยืนในระยะยาว

1. นิยามของบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา

บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Account) หรือ SSA หรือ หมายถึง ระบบบัญชีที่แสดงค่าสถิติเชิงเศรษฐกิจมหภาคของอุตสาหกรรมการกีฬา หรืออีกนัยหนึ่งคือ ระบบบัญชีที่ใช้วัดบทบาททางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬา (Sport Industry) เมื่อเปรียบเทียบกับเศรษฐกิจของประเทศในภาพรวม ทั้งนี้ บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา จะให้ข้อมูลโครงสร้างทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬา ทั้งด้านการผลิตและด้านการบริโภค โดยในด้านการผลิต SSA จะให้ข้อมูล GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬา มูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางของอุตสาหกรรมกีฬา มูลค่าผลผลิตรวมของอุตสาหกรรมกีฬา และค่าจ้างและเงินเดือนที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมกีฬา (ซึ่งใช้คาดประมาณการจ้างงาน) สำหรับในด้านการบริโภค SSA จะให้ข้อมูลการบริโภคขั้นสุดท้าย มูลค่าการส่งออก มูลค่าอุปสงค์รวม และมูลค่าอุปทานรวมที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมการกีฬา ดังนั้น SSA จึงมีประโยชน์อย่างมากในการวัดแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศ ตลอดจนกำหนดทิศทางการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาและนโยบายที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมและยกระดับอุตสาหกรรมกีฬาในประเทศ

ในการสร้างบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา กำหนดให้อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยครอบคลุมอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬามากความหมายกว้าง (Sport Industry by Broad Definition) ซึ่งอ้างอิงตาม Vilnius Definition of Sports โดยประกอบด้วยอุตสาหกรรมต่าง ๆ รวม 20 สาขาการผลิต รายละเอียดดังตารางที่ 1 ต่อไปนี้



รายงานสรุปสำหรับผู้บริหาร

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 1: อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา 20 สาขาการผลิต

ที่	สาขาการผลิต	รายละเอียด
1	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการปลูกพืช การเพาะพันธุ์ และการขยายพันธุ์พืชอื่น ๆ เพื่อใช้การกีฬา เช่น หญ้าสนามฟุตบอล สนามกอล์ฟ
2	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการเลี้ยงสัตว์ที่ใช้ในการกีฬา เช่น ม้าแข่ง
3	เครื่องดื่มน้ำสำหรับนักกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตเครื่องดื่มเกลือแร่และเครื่องดื่มต่าง ๆ สำหรับนักกีฬาและผู้ออกกำลังกาย
4	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตชุดกีฬาและรองเท้ากีฬา
5	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตหนังสือพิมพ์ วารสาร และสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา ทั้งออฟไลน์ และออนไลน์
6	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตยา และเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา เช่น เวียโปรตีน ครีมนวดนักกีฬา น้ำมันมวย ผ้าเทปนักกีฬา เป็นต้น
7	ยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตและซ่อมยานยนต์จักรยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยานและเรือสำหรับการกีฬา
8	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตเครื่องกีฬาและอุปกรณ์กีฬานิตต่าง ๆ
9	การก่อสร้างสนามกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการก่อสร้าง ตกแต่ง วางระบบไฟฟ้า ประปา และสาธารณูปโภคสนามกีฬาและสถานที่สำหรับออกกำลังกาย ตลอดจนที่พักในสนามกีฬา
10	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการค้าส่งและค้าปลีก เครื่องแต่งกายกีฬา รองเท้ากีฬา อุปกรณ์กีฬา รวมทั้งยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา
11	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	สาขานี้ประกอบด้วยการให้บริการอาหารและเครื่องดื่มและบริการที่พักอันเป็นผลมาจากกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา
12	บริการการเดินทางและการขนส่ง	สาขานี้ประกอบด้วยการบริการการเดินทางทางรถไฟ การเดินทางทางบกทุกรูปแบบ การเดินทางทางขายฝั่ง และทางน้ำ และการเดินทางทางอากาศอันเป็นผลมาจากกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา
13	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการบริการการศึกษาและการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกีฬา เช่น โรงเรียนกีฬา สถาบันการศึกษา ที่สอนด้านพลศึกษา วิทยาศาสตร์การกีฬาการจัดการการกีฬา การวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกีฬา และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง
14	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยคลินิกกีฬา บริการทางการแพทย์ เวชศาสตร์ฟื้นฟู และการทำกายภาพบำบัดที่เกี่ยวข้องกับกีฬา
15	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตรายการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาที่เผยแพร่ผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ สื่อดิจิทัล สื่อสตรีมมิ่ง เป็นต้น ทั้งรายการฟรีและที่ต้องสมัครสมาชิก
16	การจัดการแข่งขันกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยกิจกรรมของผู้จัดและผู้ผลิตการแข่งขันกีฬา ทั้งชนิดที่มีและไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวก
17	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการดำเนินงานของสถานที่ออกกำลังกาย ซึ่งมีสิ่งอำนวยความสะดวกที่จำเป็นต่อการทำกิจกรรมสร้างสุขภาพ เช่น การออกกำลังกาย การเรียนกีฬา เป็นต้น
18	สโมสรและสมาคมกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยกิจกรรมด้านสโมสรกีฬา สมาคมกีฬา และสมาพันธ์กีฬา ทั้งระดับอาชีพ กึ่งอาชีพ หรือสมัครเล่น รวมทั้งการให้โอกาสเหล่าสมาชิกในการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมกีฬาต่าง ๆ
19	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการซ่อมและบำรุงรักษาอุปกรณ์กีฬาทุกประเภท ยกเว้นเรือ รถจักรยานยนต์ และจักรยานสำหรับการกีฬา
20	บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ	สาขานี้ประกอบด้วยการดำเนินงานเกี่ยวกับสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการแข่งขันกีฬาในร่มและกลางแจ้ง การบริหารและการจัดหาบุคลากรเพื่อปฏิบัติหน้าที่ประจำสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ และกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา ซึ่งมีได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น



อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิตข้างต้น สามารถจำแนกเป็น 3 กลุ่มตาม Vilnius Definition of Sports ได้ดังนี้

1) อุตสาหกรรมการกีฬาตามความหมายทางสถิติ ครอบคลุมอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรง ได้แก่ การผลิตอุปกรณ์กีฬา การจัดการแข่งขันกีฬา บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา สโมสรกีฬา สมาคมกีฬา การซ่อมแซมเครื่องกีฬา และบริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ

2) อุตสาหกรรมการกีฬาตามความหมายแคบ ครอบคลุมอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรงตามข้อ 1 และอุตสาหกรรมที่เป็นต้นน้ำของการกีฬา ได้แก่ ผลผลิตทางการเกษตรสำหรับกีฬา การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา ยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน เรือสำหรับการกีฬา และการก่อสร้างสนามกีฬา

3) อุตสาหกรรมการกีฬาตามความหมายกว้าง ครอบคลุมอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรงตามข้อ 1 อุตสาหกรรมที่เป็นต้นน้ำของการกีฬาตามข้อ 2 และอุตสาหกรรมที่เป็นปลายน้ำของการกีฬา ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร บริการการเดินทาง และการขนส่ง บริการการศึกษา และการวิจัยทางด้านกีฬา บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับการกีฬา

นอกจากอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิตข้างต้นแล้ว ในระบบเศรษฐกิจยังประกอบไปด้วย อุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่อาจมีส่วนเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมการกีฬา ในฐานะอุตสาหกรรมสนับสนุน (Supporting Industries) และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง (Related Industries) อุตสาหกรรมการกีฬา แต่ไม่ถือเป็นอุตสาหกรรม การกีฬาตามนิยามของงานวิจัยเรื่องนี้ ทั้งนี้ จากการศึกษากำหนดให้อุตสาหกรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับกีฬาในงานวิจัย เรื่องนี้มีจำนวนทั้งหมด 28 อุตสาหกรรม ได้แก่ (1) พืช ป่าไม้ ปศุสัตว์ ประมง และบริการทางการเกษตร (2) เหมือง ถ่านหิน ปิโตรเลียม ก๊าซธรรมชาติ และเหมืองแร่ (3) การผลิตอาหาร (4) การผลิตเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ (5) การผลิต ยาสูบ (6) การผลิตสิ่งทอ ยกเว้นเครื่องแต่งกาย (7) การผลิตเครื่องหนัง (8) โรงเลื่อยและการผลิตผลิตภัณฑ์ไม้ (9) การผลิตผลิตภัณฑ์กระดาษ (10) การผลิตเคมีภัณฑ์ (11) โรงกลั่นและการผลิตผลิตภัณฑ์จากปิโตรเคมี (12) การผลิตผลิตภัณฑ์ยาง (13) การผลิตผลิตภัณฑ์พลาสติกและผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่ไม่ใช่เหล็ก (14) การผลิตผลิตภัณฑ์ เหล็กและโลหะ (15) การผลิตเครื่องจักร (16) การผลิตอุปกรณ์ไฟฟ้า (17) การผลิตรถไฟและอากาศยาน (18) การผลิต ผลิตภัณฑ์อื่น ๆ (19) การผลิตไฟฟ้า ก๊าซ และประปา (20) การก่อสร้างงานบริการสาธารณะ (21) บริการขนส่งสินค้า และคลังสินค้า (22) การสื่อสาร (23) สถาบันการเงิน (24) อสังหาริมทรัพย์ (25) บริการธุรกิจ (26) บริการสาธารณะ (27) บริการอื่น ๆ และ (28) กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้



2. บัญชีประชาชาติด้านการกีฬาของประเทศไทย ปี 2562 – 2565

2.1 มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาปี 2562 - 2565

จากการสำรวจข้อมูลจากผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยทั้ง 20 อุตสาหกรรมในปี 2566 ร่วมกับการรวบรวมข้อมูลผู้ประกอบการประจำปี 2565 ที่เสนอต่อกรมพัฒนาธุรกิจการค้า พบว่าในปี 2565 อุตสาหกรรมกีฬาในประเทศไทยทั้ง 20 สาขาการผลิตสามารถสร้างมูลค่าผลผลิตได้เท่ากับ 264,315.13 ล้านบาท รวมทั้งก่อให้เกิดผลผลิตในอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาในทางอ้อมจำนวน 28 สาขาการผลิตได้อีก 124,605.82 ล้านบาท รวมเป็นมูลค่าผลผลิตทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจเท่ากับ 388,920.95 ล้านบาท เมื่อเปรียบเทียบกับปี 2564 ซึ่งยังเป็นช่วงเวลาที่ประเทศไทยยังเผชิญกับสถานการณ์ COVID-19 จะเห็นว่ามูลค่าผลผลิตโดยรวมของอุตสาหกรรมในปี 2564 มีค่าเพียง 298,719.33 ล้านบาท คิดเป็นอัตราการเติบโตถึงร้อยละ 30.20 ในปี 2565

ตารางที่ 2: มูลค่าผลผลิตที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมกีฬาปี 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 = อุตสาหกรรมกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม

เมื่อพิจารณา 10 อันดับสาขาการผลิตในอุตสาหกรรมกีฬาที่มีมูลค่าผลผลิตสูงที่สุดในปี 2565 จะเห็นว่าสาขาบริการโรงแรมที่พักและร้านอาหารเป็นสาขาที่สร้างมูลค่าผลผลิตได้มากที่สุด โดยมีมูลค่าเท่ากับ 70,786.98 ล้านบาท เพิ่มขึ้นอย่างมากจาก 43,806.84 ล้านบาท ในปี 2564 อันเป็นผลมาจากการที่ประชาชนสามารถเดินทางไปชมและแข่งกีฬาในสนามได้ตามปกติหลังสถานการณ์ COVID-19 คลี่คลาย สาขาการที่มีมูลค่าผลผลิตเป็นอันดับที่ 2 ได้แก่ สาขาการค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา เท่ากับ 63,775.88 ล้านบาท ตามด้วยสาขาการผลิตอุปกรณ์กีฬา สาขาการผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา และสาขาบริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ ซึ่งมีมูลค่าผลผลิตเท่ากับ 27,739.76 23,993.48 และ 20,320.80 ล้านบาท ตามลำดับ อย่างไรก็ตาม จะเห็นได้ว่าอุตสาหกรรมกีฬาส่วนใหญ่ยังไม่สามารถฟื้นตัวกลับไปในระดับเดียวกับปี 2562 ซึ่งเป็นช่วงก่อนเกิดวิกฤต COVID-19 ได้ รายละเอียดแสดงดังตารางที่ 3



ตารางที่ 3: แสดง 10 อันดับสาขาการผลิตในอุตสาหกรรมกีฬาที่มีมูลค่าผลผลิตสูงที่สุด

ที่	สาขาการผลิต	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท)			
		2562	2563	2564	2565
1	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	86,520.55	51,532.84	43,806.84	70,786.98
2	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	63,777.76	53,402.09	53,296.00	63,775.88
3	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	20,828.13	18,671.36	23,104.41	27,739.76
4	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	25,465.90	22,307.98	26,281.68	23,993.48
5	บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ	19,727.60	14,336.81	13,243.52	20,320.80
6	บริการการเดินทางและการขนส่ง	23,751.17	9,752.11	7,630.60	12,737.08
7	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	7,417.92	6,401.09	7,985.20	9,375.99
8	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	4,221.60	3,603.21	4,990.97	6,762.62
9	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	10,016.86	7,196.82	5,405.44	6,292.61
10	สโมสรและสมาคมกีฬา	8,898.00	4,918.49	5,104.61	6,202.12

2.2 ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาปี 2562 - 2565

ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาในที่นี่จะวัดโดยมูลค่า GDP และจำนวนการจ้างงานที่เป็นผลมาจากอุตสาหกรรมกีฬา ซึ่งประกอบด้วย GDP และการจ้างงานที่เกิดจากอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงทั้ง 20 สาขา และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาทางอ้อมทั้ง 28 สาขา จากข้อมูลในตารางที่ 4 จะเห็นว่าในปี 2562 อุตสาหกรรมกีฬาสามารถสร้าง GDP ให้แก่ประเทศไทยได้ถึง 184,520.75 ล้านบาท ก่อนที่ COVID-19 จะทำให้ GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาในภาพรวมลดลงเหลือเพียง 133,131.78 ล้านบาท ในปี 2563 และลดลงต่อเนื่องเหลือ 130,581.51 ล้านบาท ในปี 2564 ก่อนที่จะเติบโตร้อยละ 29.40 ในปี 2565 เป็น 168,973.21 ล้านบาท โดยแบ่งเป็น GDP จากอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงทั้ง 20 สาขาเท่ากับ 123,866.59 ล้านบาท และจากอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาทางอ้อมทั้ง 28 สาขาเท่ากับ 45,106.62 ล้านบาท

ตารางที่ 4: มูลค่า GDP ที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมกีฬาปี 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 = อุตสาหกรรมกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม



รายงานสรุปสำหรับผู้บริหาร

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

เมื่อพิจารณา 10 อันดับสาขาการผลิตในอุตสาหกรรมกีฬาที่สามารถสร้าง GDP ได้สูงที่สุด พบว่าสาขาการค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬาคือสาขาที่สร้าง GDP ได้สูงที่สุด เท่ากับ 50,802.02 ล้านบาท โดยเป็นระดับเดียวกับปี 2562 ก่อนเกิดการแพร่ระบาดของโรค COVID-19 สำหรับสาขาการผลิตที่สร้าง GDP ได้สูงเป็นอันดับที่ 2 ได้แก่ สาขาบริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร โดยมีมูลค่า GDP เท่ากับ 24,195.80 ล้านบาท นอกจากนี้ยังมีสาขาการผลิตที่สามารถสร้าง GDP ได้มากกว่า 5 พันล้านบาท ได้แก่ สาขาบริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ สาขาการผลิตอุปกรณ์กีฬา และสาขาการผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา ซึ่งมีมูลค่า GDP เท่ากับ 8,230.00 6,879.76 และ 6,579.24 ล้านบาท ตามลำดับ

ตารางที่ 5: แสดง 10 อันดับสาขาการผลิตในอุตสาหกรรมกีฬาที่มีมูลค่า GDP สูงที่สุด

ที่	สาขาการผลิต	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท)			
		2562	2563	2564	2565
1	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	50,803.51	42,538.55	42,454.04	50,802.02
2	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	29,573.72	17,614.52	14,973.68	24,195.80
3	บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ	7,989.75	5,806.46	5,363.67	8,230.00
4	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	5,165.60	4,630.70	5,730.14	6,879.76
5	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	6,982.99	6,117.06	7,206.68	6,579.24
6	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	7,204.11	5,175.95	3,887.58	4,525.64
7	สโมสรและสมาคมกีฬา	6,183.47	3,417.99	3,547.34	4,310.02
8	บริการการเดินทางและการขนส่ง	7,968.52	3,271.83	2,560.07	4,273.29
9	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	3,356.72	2,896.59	3,613.42	4,242.77
10	การจัดการแข่งขันกีฬา	2,347.64	1,003.05	829.98	2,418.52

ในกรณีของการจ้างงาน พบว่าในปี 2565 อุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงทั้ง 20 สาขา และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาทางอ้อมทั้ง 28 สาขา สามารถสร้างการจ้างงานได้เท่ากับ 244,127 และ 87,379 คน ตามลำดับ รวมเป็นการจ้างงานรวม 331,506 คน คิดเป็นอัตราการเติบโตเท่ากับร้อยละ 27.54 จากจำนวนการจ้างงานรวม 259,929 คนในปี 2564 อย่างไรก็ตาม พบว่าการจ้างงานของอุตสาหกรรมในปี 2565 ยังเป็นระดับที่ต่ำกว่าการจ้างงานในปี 2562 ซึ่งเป็นช่วงเวลาก่อนเกิด COVID-19 โดยมีการจ้างงานรวมมากถึง 363,326 คน

ตารางที่ 6: จำนวนการจ้างงานที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมกีฬาปี 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 = อุตสาหกรรมกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม



รายงานสรุปสำหรับผู้บริหาร

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

จากการศึกษาพบว่า การจ้างงานของอุตสาหกรรมกีฬาในประเทศไทยเกิดขึ้นในสาขาการค้าส่ง/ค้าปลีก ทางด้านกีฬามากที่สุดในปี 2565 โดยมีจำนวนการจ้างงานเท่ากับ 78,547 คน นอกจากนี้ยังพบว่า สาขาบริการโรงแรม ที่พักและร้านอาหารเป็นอีกหนึ่งแหล่งการจ้างงานสำคัญซึ่งมีการจ้างงานมากถึง 63,351 คน สำหรับสาขาการผลิต ในอุตสาหกรรมกีฬาที่มีการจ้างงานมากกว่า 1 หมื่นคน ได้แก่ สาขาการผลิตอุปกรณ์กีฬา สาขาบริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ สาขาบริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา และสาขาการผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา โดยมีจำนวนการจ้างงาน เท่ากับ 19,100 17,391 12,060 และ 10,951 คน ตามลำดับ

ตารางที่ 7: แสดง 10 อันดับสาขาการผลิตในอุตสาหกรรมกีฬาที่มีจำนวนการจ้างงานสูงที่สุด

ที่	สาขาการผลิต	จำนวน (คน)			
		2562	2563	2564	2565
1	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	77,084	63,611	80,104	78,547
2	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	75,893	47,555	24,757	63,351
3	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	15,093	12,953	19,882	19,100
4	บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ	17,703	13,108	9,907	17,391
5	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	9,851	8,530	15,576	12,060
6	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	12,232	10,258	11,995	10,951
7	บริการการเดินทางและการขนส่ง	13,746	6,369	3,548	8,396
8	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	12,093	8,852	6,224	7,245
9	สโมสรและสมาคมกีฬา	10,391	5,852	5,685	6,908
10	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	5,318	4,938	5,711	4,660

เมื่อเปรียบเทียบกับเศรษฐกิจในภาพรวมของประเทศไทย จะเห็นได้ว่าอุตสาหกรรมกีฬายังมีบทบาท ไม่มากนัก โดยในปี 2565 GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาคิดเป็นร้อยละ 0.9708 ของ GDP รวมของประเทศไทย ในขณะที่ การจ้างงานในอุตสาหกรรมคิดเป็นร้อยละ 0.8747 ของการจ้างงานรวมของประเทศไทย อย่างไรก็ตาม จะเห็นว่า อุตสาหกรรมกีฬาเคยมีบทบาทมากกว่าที่เป็นอยู่ในช่วงก่อนเกิดวิกฤต COVID-19 โดยพบว่าในปี 2562 GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาคิดเป็นร้อยละ 1.0925 ของ GDP รวมของประเทศไทย ในขณะที่การจ้างงานในอุตสาหกรรม คิดเป็นร้อยละ 0.9647 ของการจ้างงานรวมของประเทศไทย

ตารางที่ 8: สัดส่วนของ GDP และการจ้างงานของอุตสาหกรรมกีฬาต่อภาพรวมของประเทศไทย

ปี	ร้อยละต่อ GDP รวมทั้งประเทศ			ร้อยละต่อการจ้างงานรวมประเทศ		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	0.7959	0.2967	1.0925	0.7003	0.2644	0.9647
2563	0.6307	0.2193	0.8501	0.5035	0.1743	0.6778
2564	0.5985	0.2092	0.8077	0.5127	0.1731	0.6859
2565	0.6657	0.3051	0.9708	0.6442	0.2306	0.8747



2.3 ตัวแปรเชิงเศรษฐกิจที่สำคัญของอุตสาหกรรมกีฬาปี 2562 - 2565

จากการศึกษาพบว่า มูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยมีค่าเท่ากับ 239,446.17 ล้านบาท ในปี 2562 ก่อนที่สถานการณ์ COVID-19 จะทำให้มูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางลดลง ร้อยละ 30.06 เหลือเพียง 167,466.85 ล้านบาท ในปี 2563 ต่อมาในปี 2564 มูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางเพิ่มขึ้นเล็กน้อยเป็น 168,137.81 ล้านบาท คิดเป็น ร้อยละ 0.40 เมื่อเปรียบเทียบกับปีก่อนหน้า และในปี 2565 มูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางจะเติบโตกว่า ร้อยละ 30.81 เป็น 219,947.74 ล้านบาท

ตารางที่ 9: มูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมกีฬาปี 2562 - 2565

ปี	มูลค่า (ล้านบาท)			อัตราการเปลี่ยนแปลง (ร้อยละ)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	152,773.94	86,672.23	239,446.17			
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 = อุตสาหกรรมกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม

เมื่อพิจารณามูลค่าค่าจ้างและเงินเดือนทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย พบว่าอุตสาหกรรมการกีฬาทั้ง 20 อุตสาหกรรมและอุตสาหกรรมอื่น ๆ บนห่วงโซ่อุปทานทั้ง 28 อุตสาหกรรมสามารถสร้างมูลค่าค่าจ้างและเงินเดือนได้รวมกันมากถึง 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

ตารางที่ 10: มูลค่าเงินเดือน ค่าจ้าง และค่าตอบแทนที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมกีฬาปี 2562 - 2565

ปี	มูลค่า (ล้านบาท)			อัตราการเปลี่ยนแปลง (ร้อยละ)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	41,776.72	14,757.22	56,533.94			
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 = อุตสาหกรรมกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม

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



รายงานสรุปสำหรับผู้บริหาร

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 11: มูลค่าการบริโภคของครัวเรือนที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมกีฬาปี 2562 - 2565

ปี	มูลค่า (ล้านบาท)			อัตราการเปลี่ยนแปลง (ร้อยละ)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	105,768.96	108,967.46	214,736.42			
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 = อุตสาหกรรมกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม

ในปี 2562 อุตสาหกรรมการกีฬาทั้ง 20 อุตสาหกรรมและอุตสาหกรรมอื่น 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 ก่อนที่จะเติบโตอย่างรวดเร็วในอัตรา ร้อยละ 29.05 เพิ่มขึ้นเป็น 375,060.58 ล้านบาท ในปี 2565

ตารางที่ 12: มูลค่าการบริโภคขั้นสุดท้ายที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมกีฬาปี 2562 - 2565

ปี	มูลค่า (ล้านบาท)			อัตราการเปลี่ยนแปลง (ร้อยละ)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	158,873.06	242,244.68	401,117.74			
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 = อุตสาหกรรมกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม

เมื่อนำรวมมูลค่าการส่งออกทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยพบว่า อุตสาหกรรมการกีฬาสามารถผลักดันให้เกิดการส่งออกได้เท่ากับ 114,646.57 ล้านบาท ในปี 2562 ซึ่งประกอบด้วย การส่งออกของอุตสาหกรรมการกีฬาโดยตรงทั้ง 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 คิดเป็นอัตราร้อยละ 27.65

ตารางที่ 13: มูลค่าการส่งออกที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมกีฬาปี 2562 - 2565

ปี	มูลค่า (ล้านบาท)			อัตราการเปลี่ยนแปลง (ร้อยละ)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	20,606.79	94,039.78	114,646.57			
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 = อุตสาหกรรมกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม



อุตสาหกรรมกีฬาทำให้เกิดอุปทานรวมทั้งหมดเท่ากับ 640,563.91 ล้านบาท ในปี 2562 ซึ่งประกอบด้วย อุปทานของอุตสาหกรรมการกีฬาโดยตรงทั้ง 20 อุตสาหกรรมและอุปทานของอุตสาหกรรมอื่น ๆ บนห่วงโซ่อุปทาน ทั้ง 28 อุตสาหกรรม ต่อมาในปี 2563 โรคระบาด COVID-19 ได้ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมการกีฬาอย่างรุนแรง โดยทำให้มูลค่าอุปทานลดลงกว่าร้อยละ 28.51 เหลือเพียง 457,959.60 ล้านบาท อย่างไรก็ตาม มูลค่าอุปทานโดยรวม จากอุตสาหกรรมการกีฬากลับมามีแนวโน้มเพิ่มเติมตั้งแต่ปี 2564 โดยมีการเติบโตร้อยละ 0.18 เป็น 458,774.81 ล้านบาท และเติบโตต่อเนื่องในอัตราร้อยละ 29.70 เป็น 595,008.32 ล้านบาท ในปี 2565

ตารางที่ 14: มูลค่าอุปทานรวมที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมกีฬาปี 2562 - 2565

ปี	มูลค่า (ล้านบาท)			อัตราการเปลี่ยนแปลง (ร้อยละ)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	174,892.80	465,671.11	640,563.91			
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 = อุตสาหกรรมกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม

3. มูลค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจกีฬาของอุตสาหกรรมกีฬา ปี 2566

3.1 มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาปี 2566

การคาดประมาณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาปี 2566 ตั้งอยู่บนสมมติฐานว่ามูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาในแต่ละสาขาการผลิตมีการเติบโตในอัตราเดียวกันกับมูลค่า GDP ในภาพรวมในสาขาการผลิตที่สอดคล้อง โดยสามารถคาดประมาณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาในปี 2566 ได้ประมาณ 288,602.41 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 9.19 เมื่อเปรียบเทียบกับปี 2565 ดังนี้

ตารางที่ 15: การคาดประมาณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาปี 2566

ที่	สาขาการผลิต	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท)		
		2565	อัตราการเติบโต (%)	2566
1	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	19.43	2.44	19.91
2	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการแข่งขัน	10.97	2.44	11.24
3	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	4,714.00	-4.10	4,520.54
4	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	6,762.62	-4.10	6,485.09
5	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	467.74	-4.10	448.55
6	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	1,596.11	-4.10	1,530.61
7	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	23,993.48	-4.10	23,008.83
8	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	27,739.76	-4.10	26,601.36
9	การก่อสร้างสนามกีฬา	1,081.64	2.34	1,106.95
10	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	63,775.88	4.11	66,397.07
11	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	70,786.98	29.46	91,640.83
12	บริการการเดินทางและการขนส่ง	12,737.08	7.49	13,691.09



ตารางที่ 15: การคาดประมาณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาปี 2566 (ต่อ)

ที่	สาขาการผลิต	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท)		
		2565	อัตราการเติบโต (%)	2566
13	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	3,728.07	3.72	3,866.76
14	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	9,375.99	5.65	9,905.73
15	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	1,095.44	4.91	1,149.23
16	การจัดการแข่งขันกีฬา	3,550.82	4.91	3,725.16
17	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	6,292.61	4.91	6,601.58
18	สโมสรและสมาคมกีฬา	6,202.12	4.91	6,506.64
19	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	63.55	4.91	66.67
20	บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ	20,320.80	4.91	21,318.55
รวมทั้งรวม		264,315.13	9.19	288,602.41

3.2 ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาปี 2566

จากการคาดประมาณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาในปี 2566 สามารถวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬา ประจำปี 2566 ซึ่งวัดจากมูลค่าผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ หรือ GDP และจำนวนการจ้างงาน ได้ดังตารางที่ 16 โดยพบว่าอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิต สามารถสร้าง GDP รวมกันได้เท่ากับ 133,973.40 ล้านบาท และสามารถสร้างการจ้างงานได้รวมกัน 267,724 คน และเมื่อพิจารณาผลกระทบทางเศรษฐกิจทางอ้อมของอุตสาหกรรมกีฬาอันเป็นผลมาจากอุตสาหกรรมอื่น ๆ จำนวน 28 สาขาการผลิต พบว่าอุตสาหกรรมกีฬาขับเคลื่อนให้เกิดการผลิตและการจ้างงานในอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยสามารถสร้างมูลค่า GDP ได้เท่ากับ 50,749.22 ล้านบาท และสามารถสร้างการจ้างงานได้ถึง 99,185 คน โดยสรุปแล้ว อุตสาหกรรมกีฬาสามารถขับเคลื่อนให้เกิดการสร้าง GDP ได้เท่ากับ 184,722.62 ล้านบาท และก่อให้เกิดการจ้างงานรวมเท่ากับ 366,908 คน ทั้งนี้ สาขาการผลิตที่สร้างมูลค่า GDP ได้สูงที่สุดคือ สาขาการค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา ซึ่งมีมูลค่า GDP เท่ากับ 52,889.98 ล้านบาท ตามด้วยสาขาบริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร ซึ่งมีมูลค่า GDP เท่ากับ 31,323.89 ล้านบาท ในขณะที่สาขาบริการโรงแรมที่พักและร้านอาหารและสาขาการค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬาสามารถสร้างการจ้างงานได้เท่ากับ 82,014 และ 81,775 คน ตามลำดับ

ตารางที่ 16: ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาปี 2566

ที่	สาขาการผลิต	GDP (ล้านบาท) ^E	การจ้างงาน (คน) ^E
1	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	9.20	51
2	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการค้า	4.77	42
3	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	1,729.14	3,287
4	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	1,925.45	4,155
5	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	132.30	284
6	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	471.19	1,037
7	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	6,309.24	10,501
8	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	6,597.42	18,317
9	การก่อสร้างสนามกีฬา	495.38	1,201
10	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	52,889.98	81,775



รายงานสรุปสำหรับผู้บริหาร

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 16: ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาปี 2566 (ต่อ)

ที่	สาขาการผลิต	GDP (ล้านบาท) ^E	การจ้างงาน (คน) ^E
11	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	31,323.89	82,014
12	บริการการเดินทางและการขนส่ง	4,593.36	9,025
13	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	2,104.91	4,833
14	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	4,482.49	12,741
15	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	428.76	1,145
16	การจัดการแข่งขันกีฬา	2,537.27	4,149
17	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	4,747.85	7,601
18	สโมสรและสมาคมกีฬา	4,521.65	7,247
19	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	35.07	74
20	บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ	8,634.09	18,245
รวมทั้งหมดอุตสาหกรรมกีฬา 20 อุตสาหกรรม (Direct)		133,973.40	267,724
รวมทั้งหมดอุตสาหกรรมอื่น ๆ 28 อุตสาหกรรม (Indirect)		50,749.22	99,185
รวมทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจ (Total)		184,722.62	366,908

หมายเหตุ: ^E = ค่าคาดประมาณการ

เมื่อเปรียบเทียบกับมูลค่า GDP ของประเทศไทยปี 2566 จะเห็นได้ว่าอุตสาหกรรมกีฬาในปี 2566 สามารถสร้าง GDP ได้มากถึงร้อยละ 1.0307 ของภาพรวมทั้งประเทศ เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 0.9708 ในปี 2565 สะท้อนให้เห็นว่าอุตสาหกรรมกีฬามีบทบาทในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศมากขึ้น นอกจากนี้เมื่อเปรียบเทียบกับจำนวนการจ้างงาน ณ เดือนธันวาคม ปี 2566 พบว่าการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาในปี 2566 มีสัดส่วนเท่ากับร้อยละ 0.9144 ของการจ้างงานทั้งประเทศ เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 0.8747 ในปี 2565

ตารางที่ 17: บทบาทของอุตสาหกรรมกีฬาต่อเศรษฐกิจมหภาคปี 2566

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



แผนภาพที่ 1: ภาพรวมเศรษฐกิจด้านการกีฬาไทย

ภาพรวมเศรษฐกิจด้านการกีฬาไทย						
	2562	2563	2564	2565	2566 ^E	หมายเหตุ : e = การประมาณการ (estimate)
 ผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ ด้านการกีฬา (ล้านบาท)	184,520.75	133,131.78	130,581.51	168,973.21	184,722.62	
 สัดส่วน GDP/GDP ของประเทศไทย (%)	1.0925	0.8501	0.8077	0.9708	1.0307	
 % การเปลี่ยนแปลงของ SGDP	N/A	-27.85	-1.92	29.40	9.32	
 การจ้างงานในอุตสาหกรรม ด้านการกีฬา (คน)	363,326	259,512	259,929	331,506	366,908	
 สัดส่วนการจ้างงานใน อุตสาหกรรมด้านการกีฬา / การจ้างงานทั้งหมด (%)	0.9647	0.6778	0.6859	0.8747	0.9144	
 % การเปลี่ยนแปลง (YOY)	N/A	-28.57	0.16	27.54	10.68	
 มูลค่าผลผลิตอุตสาหกรรม ด้านการกีฬา (ล้านบาท)	423,966.92	300,598.63	298,719.33	388,920.95	427,098.41	
 % การเปลี่ยนแปลงของมูลค่า ผลผลิตอุตสาหกรรมกีฬา (%)	N/A	-29.10	-0.63	30.20	9.82	



4. มูลค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจกีฬาของชนิดกีฬาที่สำคัญปี 2566

กีฬาสำคัญ 8 ชนิดกีฬาที่ทำการศึกษามูลค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจในปี 2566 ประกอบด้วย ฟุตบอล กอล์ฟ มวย วิ่ง วอลเลย์บอล แบดมินตัน สนุกเกอร์ และอีสปอร์ต ทั้งนี้ การประเมินมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาจำแนกตามกีฬาสำคัญทั้ง 8 ชนิดกีฬาดังกล่าว จะอาศัยข้อมูลสำรวจพฤติกรรมกรรมการชมกีฬา เล่นกีฬา และแข่งขันกีฬา ตลอดจนค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนทั่วไปเป็นข้อมูลหลัก โดยจะนำมาวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อกำหนดค่าใช้จ่ายต่อคนต่อปีที่เกิดขึ้นจากการชมการแข่งขันกีฬาและการเล่นหรือแข่งขันกีฬาทั้ง 8 ชนิด เพื่อนำมาคำนวณสัดส่วนค่าใช้จ่ายและมูลค่าผลผลิตของกีฬาแต่ละชนิดต่อไป

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากการคำนวณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาที่ผ่านมา กีฬาอีสปอร์ตไม่ได้อยู่ในโครงสร้างของอุตสาหกรรมกีฬามาตั้งแต่ต้น หรืออีกนัยหนึ่งคือ มูลค่าของอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตไม่ได้ถูกคำนวณอยู่ในมูลค่าของอุตสาหกรรมกีฬาในช่วงเวลาที่ผ่านมา ดังนั้น จึงกำหนดให้มูลค่าผลผลิตจากกีฬาอีสปอร์ตเป็นส่วนเพิ่มของอุตสาหกรรมกีฬา

4.1 มูลค่าผลผลิตของชนิดกีฬาที่สำคัญปี 2566

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมและค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนด้วยแบบจำลอง Linear Multiple Regression สามารถคาดประมาณมูลค่าผลผลิตของกีฬาที่สำคัญทั้ง 8 ชนิดกีฬา ในปี 2566 จำแนกตามชนิดกีฬาได้ดังนี้

ตารางที่ 18: มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬาที่สำคัญปี 2566

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	32,416.71	11.23
แบดมินตัน	24,659.87	9.33	27,251.92	9.44
สนุกเกอร์	2,343.92	0.89	2,601.86	0.90
กีฬาอื่น ๆ	82,340.60	31.15	87,499.01	30.32
รวมอุตสาหกรรมกีฬาตามโครงสร้างเดิม	264,315.13	100.00	288,602.41	100.00
อีสปอร์ต	4,236.20		4,624.65	
รวมอุตสาหกรรมกีฬา 8 ชนิดกีฬา	268,551.33		293,227.06	



จากการคาดประมาณ พบว่าฟุตบอลคือกีฬาที่มีบทบาทมากที่สุดในอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย ในปี 2566 โดยมีมูลค่าผลผลิตมากถึง 73,983.14 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 25.63 ของอุตสาหกรรมกีฬาในภาพรวม สำหรับกีฬาที่มีขนาดเป็นอันดับที่ 2 ได้แก่ กีฬาวีจิง ซึ่งมีมูลค่าผลผลิตเท่ากับ 46,300.79 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 16.04 ของภาพรวม ตามด้วยวอลเลย์บอลและแบดมินตัน ซึ่งมีมูลค่าผลผลิตเท่ากับ 32,416.71 และ 27,251.92 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 11.23 และ 9.44 ตามลำดับ ในขณะที่กีฬาอื่น ๆ ที่นอกเหนือไปจากกีฬาทั้ง 8 ชนิด พบว่ามีมูลค่าผลผลิตเท่ากับ 87,499.01 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 30.32 ของอุตสาหกรรมในภาพรวม สำหรับกีฬาอีสปอร์ต พบว่ามีมูลค่าผลผลิตเท่ากับ 4,624.65 ล้านบาท

4.2 ผลกระทบทางเศรษฐกิจของชนิดกีฬาที่สำคัญปี 2566

จากการคำนวณมูลค่า GDP ที่เป็นผลมาจากกีฬาสำคัญทั้ง 8 ชนิดกีฬา พบว่าในปี 2566 กีฬาฟุตบอลสามารถสร้าง GDP ได้มากที่สุด โดยมีค่ามากถึง 48,451.04 ล้านบาท แบ่งเป็น GDP ที่เกิดจากอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรงทั้ง 20 อุตสาหกรรมเท่ากับ 35,427.25 ล้านบาท และ GDP ที่เกิดจากอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬาในทางอ้อมเท่ากับ 13,023.80 ล้านบาท สำหรับกีฬาวีจิง พบว่ามีบทบาททางเศรษฐกิจเป็นอันดับที่ 2 มี GDP ที่เกิดจากอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรงทั้ง 20 อุตสาหกรรมเท่ากับ 22,430.28 ล้านบาท และ GDP ที่เกิดจากอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬาในทางอ้อมเท่ากับ 8,058.53 ล้านบาท รวมเป็น GDP ทั้งหมดเท่ากับ 30,488.81 ล้านบาท ตามด้วยวอลเลย์บอลและแบดมินตัน ซึ่งสามารถสร้าง GDP ในภาพรวมได้เท่ากับ 20,971.28 และ 18,344.21 ล้านบาท ตามลำดับ นอกจากนี้พบว่ากีฬามวย ซึ่งประกอบด้วยมวยไทยและมวยสากล สามารถสร้าง GDP ได้เท่ากับ 9,259.34 ล้านบาท

ตารางที่ 19: GDP ทั้งหมดอันเป็นผลมาจากอุตสาหกรรมกีฬา (ล้านบาท) จำแนกตามชนิดกีฬา ปี 2566

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
วีจิง	22,430.28	8,058.53	30,488.81
วอลเลย์บอล	15,080.72	5,890.56	20,971.28
แบดมินตัน	13,737.74	4,606.46	18,344.21
สไน็กเกอร์	1,140.62	493.77	1,634.39
อีสปอร์ต	2,342.08	774.11	3,116.19

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

จากการคำนวณจำนวนการจ้างงานทั้งหมดอันเป็นผลมาจากอุตสาหกรรมกีฬารายงานตามชนิดกีฬา ปี 2566 พบว่าฟุตบอลสามารถสร้างให้เกิดการจ้างงานได้ถึง 96,986 คน แบ่งเป็นการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬา 20 สาขาการผลิตเท่ากับ 71,465 คน และการจ้างงานในอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง 28 สาขาการผลิตเท่ากับ 25,521 คน ตามด้วยวีจิง วอลเลย์บอล และแบดมินตัน ซึ่งสร้างการจ้างงานรวมได้เท่ากับ 60,748 42,623 และ 35,951 คน ตามลำดับ โดยมีการจ้างงานที่เกิดจาก 20 อุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงเท่ากับ 44,967 31,000 และ 26,963 คน ตามลำดับ สำหรับกีฬามวย ทั้งมวยไทยและมวยสากล พบว่ามีการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรง 20 สาขาการผลิตเท่ากับ 13,627 คน และการจ้างงานทางอ้อมที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง 28 สาขาการผลิตเท่ากับ 4,746 คน ทำให้สามารถสร้างการจ้างงานโดยรวมได้เท่ากับ 18,374 คน



ตารางที่ 20: การจ้างงานทั้งหมดอันเป็นผลมาจากอุตสาหกรรมกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬา ปี 2566

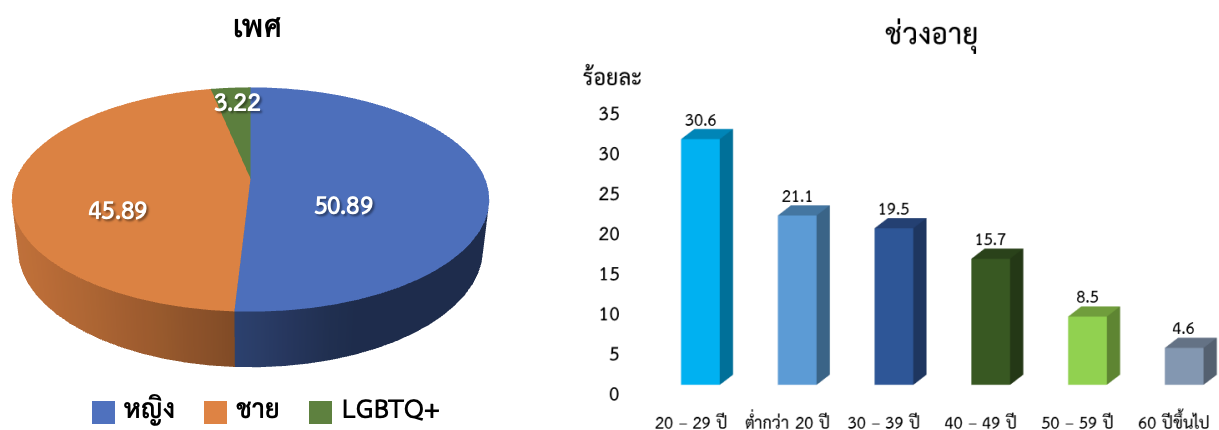
ชนิดกีฬา	Direct	Indirect	Total
ฟุตบอล	71,465	25,521	96,986
กอล์ฟ	4,255	1,706	5,961
มวย	13,627	4,746	18,374
วิ่ง	44,967	15,781	60,748
วอลเลย์บอล	31,000	11,623	42,623
แบดมินตัน	26,963	8,989	35,951
สโนกเกอร์	2,419	974	3,392
อีสปอร์ต	4,581	1,511	6,091

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

5. พฤติกรรมและค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนปี 2566

5.1 ข้อมูลเบื้องต้นของประชาชนกลุ่มตัวอย่าง

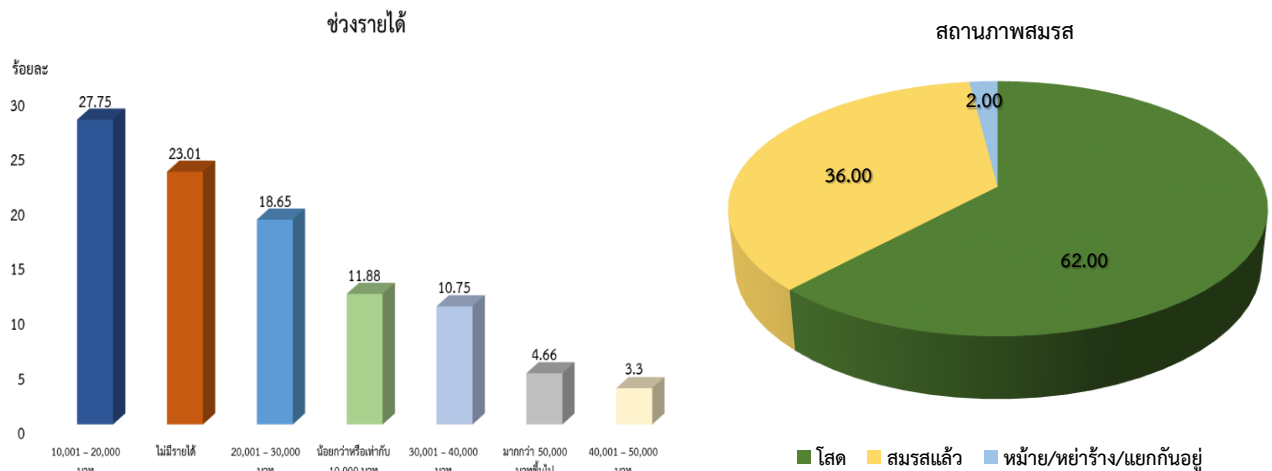
จากการสำรวจพฤติกรรมและค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 14,481 ราย ในปี 2566 พบว่ากลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงมากที่สุด ร้อยละ 50.9 รองลงมาคือ เพศชาย ร้อยละ 45.9 และ LGBTQ+ ร้อยละ 3.2 และมีช่วงอายุระหว่าง 20-29 ปี มากที่สุด ร้อยละ 30.6 รองลงมาคือ ต่ำกว่า 20 ปี ร้อยละ 21.1 และ 30-39 ปี ร้อยละ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



แผนภาพที่ 2: สัดส่วนเพศ และอายุของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป



จากข้อมูลรายได้และสถานภาพสมรส พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีรายได้ในช่วงระหว่าง 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 พบว่า ส่วนใหญ่มีสถานภาพสมรส โสด ร้อยละ 62.00 รองลงมาคือ สมรสแล้ว ร้อยละ 36.00 และหม้าย/หย่าร้าง/แยกกันอยู่ ร้อยละ 2.00



แผนภาพที่ 3: สัดส่วนรายได้ และสถานภาพสมรส

5.2 พฤติกรรมการรับชมกีฬาของประชาชน

จากการสำรวจพฤติกรรมและแนวโน้มในการรับชมกีฬาของประชาชนกลุ่มตัวอย่าง พบว่าในปี 2566 ประชาชนที่มีการรับชมการแข่งขันกีฬามีสัดส่วนเท่ากับร้อยละ 71.82 โดยลดลงจากร้อยละ 75.60 ในปี 2565 เล็กน้อย สาเหตุสำคัญอาจมาจากการที่ประชาชนส่วนใหญ่ต้องกลับมาทำงาน Onsite ตามปกติหลังสถานการณ์โรค COVID-19 คลี่คลาย ในขณะที่ภาคธุรกิจต้องเร่งดำเนินธุรกิจเพื่อชดเชยความสูญเสียที่เกิดขึ้นในช่วง COVID-19 ส่งผลทำให้ประชาชนส่วนใหญ่มีโอกาสนในการรับชมการแข่งขันกีฬาน้อยลงอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ แสดงรายละเอียดดังตารางที่ 21

ตารางที่ 21: พฤติกรรมการชมกีฬาและประเภทกีฬาที่ประชาชนกลุ่มตัวอย่างเลือกรับชม

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 พบว่ากีฬาที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในปี 2566 ได้แก่ ฟุตบอล โดยกลุ่มตัวอย่างประมาณ ร้อยละ 50 มีการรับชมการแข่งขันฟุตบอล ตามด้วยวอลเลย์บอล บาสเกตบอล ฟุตซอล และแบดมินตัน โดยมีสัดส่วนเท่ากับ ร้อยละ 37.08 19.87 19.07 และ 17.41 ตามลำดับ สำหรับอีกหนึ่งกีฬาสำคัญของประเทศไทย นั่นคือ มวยไทย พบว่ามีประชาชนที่รับชมการแข่งขันมวยไทย ร้อยละ 10.72



ตารางที่ 22: ชนิดกีฬาที่ประชาชนเลือกเข้าชมการแข่งขัน 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	ว่ายน้ำ	10.2	7.58
9	ตะกร้อ	15.5	6.28
10	วิ่งลู่/กรีฑา	6.4	5.59
11	เทนนิส	9.5	4.62
12	อีสปอร์ต	6.1	3.78
13	เทควันโด	5.6	3.36
14	วิ่งถนน	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

จากการสำรวจพบว่า ประชาชนกลุ่มตัวอย่างนิยมชมการแข่งขันกีฬาผ่านสื่อต่าง ๆ แบบไม่มีค่าสมาชิก คิดเป็นร้อยละ 65.13 โดยมีเพียงร้อยละ 11.64 เท่านั้นที่มีการชมการแข่งขันกีฬาผ่านสื่อต่าง ๆ แบบมีค่าสมาชิก อีกทั้งพบว่ามียุทธศาสตร์ร้อยละ 20.68 ที่มีการเดินทางไปชมกีฬาที่สนามแข่งขัน เมื่อพิจารณาความถี่ในการรับชมการแข่งขันกีฬา พบว่าส่วนใหญ่มีการชมการแข่งขันกีฬา 1 - 2 วัน/สัปดาห์ เท่ากับ ร้อยละ 49.46 และพบว่าส่วนใหญ่มีการรับชมมากกว่า 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง เท่ากับ ร้อยละ 52.76



ตารางที่ 23: ช่องทาง ความถี่ 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
ระยะเวลาเฉลี่ยในการชมการแข่งขันกีฬา	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 ในขณะที่มีการเดินทางโดยรถโดยสารสาธารณะมากขึ้น จากร้อยละ 3.70 ในปี 2565 เป็น 7.91 ในปี 2566 เนื่องจากสถานการณ์ COVID-19 ที่ดีขึ้น อย่างไรก็ตาม มีผู้เดินทางโดยเครื่องบินเพียงร้อยละ 0.73 ในปี 2566 ใกล้เคียงกับปี 2565 ที่ร้อยละ 0.80 สะท้อนว่าประชาชนส่วนใหญ่ไม่นิยมเดินทางไกลเพื่อชมการแข่งขันกีฬา

ตารางที่ 24: ความถี่ในการเดินทางไปชมการแข่งขันที่สนามแข่ง

ปัจจัย	2565	2566
ความถี่ในการเดินทางไปชมการแข่งขันที่สนามแข่ง (ครั้งต่อปี)	5.54	4.85

ตารางที่ 25: 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

จากการสำรวจพบว่า ในการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนามแต่ละครั้งในปี 2566 ประชาชนกลุ่มตัวอย่างจะมีผู้ร่วมเดินทางโดยเฉลี่ยเป็นจำนวน 3.31 คน ใกล้เคียงกับ 3.78 คน ในปี 2565 เมื่อพิจารณาค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยทั้งหมดในการชมการแข่งขันกีฬาที่สนาม พบว่าในปี 2566 ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยเท่ากับ 635.64 บาทต่อครั้ง ลดลงเล็กน้อยจาก 913.90 บาทต่อครั้ง ในปี 2566



ตารางที่ 26: จำนวนผู้ร่วมเดินทางและค่าใช้จ่ายในการชมการแข่งขันกีฬาที่สนาม

ปัจจัย	2565	2566
จำนวนผู้ร่วมเดินทางชมการแข่งขันกีฬาที่สนาม	3.78	3.31
ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยทั้งหมดในการชมการแข่งขันกีฬาที่สนาม	913.90	635.64

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

ตารางที่ 27: 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

5.3 พฤติกรรมการเล่นกีฬาและออกกำลังกายของประชาชน

จากการศึกษาพฤติกรรมในการเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาพบว่า ในปี 2566 ประชาชนกลุ่มตัวอย่างที่มีการเข้าร่วมการแข่งขันกีฬามีสัดส่วนร้อยละ 24.98 โดยส่วนใหญ่เป็นการแข่งขันกีฬาพื้นฐานและกีฬาเพื่อความบันเทิง คิดเป็นร้อยละ 45.96 และ 45.71 ตามลำดับ โดยกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาเพื่อความบันเทิงเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 18.00 ในปี 2566 ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาพื้นฐานลดลงจากร้อยละ 68.40 ในปี 2565 นอกจากนี้ยังพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬามวลชนเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 13.90 ในปี 2565 เป็นร้อยละ 25.33 ในปี 2566 นอกจากนี้ยังพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการแข่งขันที่จัดเป็นโอกาสพิเศษเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 33.10 ในปี 2565 เป็นร้อยละ 73.26 ในปี 2566 ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการแข่งขันที่จัดเป็นประจำลดลงจากร้อยละ 70.00 ในปี 2565 เป็นร้อยละ 29.56 ในปี 2566

ตารางที่ 28: พฤติกรรมการเข้าร่วมแข่งขันกีฬาของประชาชนในปี 2566

พฤติกรรมการเข้าร่วมแข่งขันกีฬา	ร้อยละ (%)
เข้าร่วมการแข่งขันกีฬา	24.98
ไม่ได้เข้าร่วมการแข่งขันกีฬา	75.02



ตารางที่ 29: 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: เฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่มีเข้าร่วมการแข่งขันกีฬา และเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ

จากการสำรวจพฤติกรรมการเล่นกีฬาและออกกำลังกายของประชาชน พบว่าในปี 2566 ประชาชนกลุ่มตัวอย่างที่มีการเล่นกีฬาและ/หรือออกกำลังกายมีสัดส่วนเพิ่มเป็นร้อยละ 87.58 จากร้อยละ 58.40 ในปี 2565 โดยมีการเล่นกีฬา/ออกกำลังกายโดยเฉลี่ยประมาณ 4 วันต่อสัปดาห์ และมีระยะเวลาการเล่นกีฬา/ออกกำลังกายโดยเฉลี่ยประมาณ 2 ชั่วโมงต่อวัน เท่ากับว่า ประชาชนกลุ่มตัวอย่างมีการเล่นกีฬา/ออกกำลังกายประมาณ 8 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

ตารางที่ 30: แนวโน้มพฤติกรรมการเล่นกีฬาและออกกำลังกายของประชาชนในปี 2566

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

ตารางที่ 31: จำนวนวัน/ระยะเวลาที่เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย

จำนวนวัน/ระยะเวลาที่เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย	ค่าเฉลี่ย
จำนวนวันโดยเฉลี่ยที่เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย (วันต่อสัปดาห์)	3.91
ระยะเวลาโดยเฉลี่ยที่เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย (ชั่วโมงต่อวัน)	1.99

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



ตารางที่ 32: 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	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

5.4 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

ตารางที่ 33: 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 ในขณะที่กลุ่มอายุอายุ 60 ปีขึ้นไปมีค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาโดยเฉลี่ยต่ำที่สุดเท่ากับ 6,581.96 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

เมื่อพิจารณาตามระดับการศึกษา พบว่าประชาชนที่มีการศึกษามากกว่าระดับมัธยมศึกษา 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

ตารางที่ 34: เปรียบเทียบค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาตามคุณลักษณะของประชาชนปี 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

เมื่อเปรียบเทียบระหว่างปี 2565 และ 2566 พบว่าค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาโดยเฉลี่ยของประชาชนในปี 2566 ลดลงจากปี 2565 พอสมควร โดยลดลงจาก 8,508.21 บาทต่อปี ในปี 2565 เหลือ 7,054.68 บาทต่อปี ในปี 2566 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



รายงานสรุปสำหรับผู้บริหาร

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

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

ตารางที่ 35: ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชน ปี 2566 เปรียบเทียบ 2565 (10 อันดับแรก) (บาท/คน)

ลำดับ ที่	หมวดค่าใช้จ่าย	2565	2566	
		ค่าใช้จ่ายจริง ตลอดทั้งปี	ค่าใช้จ่ายจริง ตลอดทั้งปี	ค่าใช้จ่ายสูงสุด ที่ยินดีจ่าย
1.	ค่ารองเท้ากีฬา	1,961.97	2,092.83	2,689.96
2.	ค่าอาหารและเครื่องดื่ม ที่เกิดขึ้นในระหว่างชมกีฬา/ แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา	1,249.10	1,299.24	1,422.48
3.	ค่าเสื้อและกางเกงกีฬา/ชุดกีฬา	939.61	947.64	1,253.10
4.	ค่าอุปกรณ์กีฬา	1,072.75	815.42	892.1
5.	ค่าตั๋ว / บัตรเข้าชม / ค่าสมัครเข้าร่วมแข่งขัน	586.35	390.65	352.97
6.	ค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปชมกีฬา / แข่งขันกีฬา เช่น ค่า พาหนะ ค่าน้ำมัน	753.76	349.78	403.64
7.	ค่ายานพาหนะที่ใช้ในการแข่งขันกีฬา เช่น รถจักรยานยนต์ เรือ เป็นต้น	256.03	246.56	250.7
8.	ค่าอาหารเสริมสำหรับนักกีฬา / เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา / อื่น ๆ	237.09	219.79	279.15
9.	ค่าเช่าสนามกีฬา ไม่รวมอุปกรณ์กีฬา	N/A	171.96	174.8
10.	ค่าโรงแรม / ค่าที่พัก ที่เกิดขึ้นในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขัน กีฬา / เล่นกีฬา	323.73	137.56	290.79
11.	ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	1,127.82	383.25	603.78
รวมค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาทั้งหมด		8,508.21	7,054.68	8,613.47

6. ผลกระทบทางสังคมของอุตสาหกรรมกีฬา

จากการสำรวจประวัติการเจ็บป่วยในรอบปีที่ผ่านมาของประชาชนกลุ่มตัวอย่าง พบว่ามีผู้ที่มีอาการเจ็บป่วยจนต้องพบแพทย์ร้อยละ 15.13 และมีการพบแพทย์โดยเฉลี่ยประมาณ 3 ครั้งต่อปี ในขณะที่มีผู้ที่มีอาการเจ็บป่วยจนรักษาตัวในโรงพยาบาลในปีที่ผ่านมาร้อยละ 5.70 และมีการเข้ารับการรักษาในโรงพยาบาลโดยเฉลี่ยประมาณ 2 ครั้งต่อปี นอกจากนี้ยังพบว่าประชาชนกลุ่มตัวอย่างมีค่าใช้จ่ายด้านการแพทย์จากการเจ็บป่วยโดยเฉลี่ยเท่ากับ 492.93 บาทต่อปี

ตารางที่ 36: ประวัติการเจ็บป่วยในรอบปีที่ผ่านมา

ประวัติการเจ็บป่วยในรอบปีที่ผ่านมา	ร้อยละ (%)
มีอาการเจ็บป่วยจนต้องพบแพทย์ในปีที่ผ่านมา	15.13
มีอาการเจ็บป่วยจนรักษาตัวในโรงพยาบาลในปีที่ผ่านมา	5.70



ตารางที่ 37: ค่าสถิติเกี่ยวกับการเจ็บป่วยในรอบปีที่ผ่านมา

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

จากวิเคราะห์ทางสถิติ พบว่า การเล่นกีฬา/ออกกำลังกายเพิ่มขึ้น 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์จะช่วยให้ลดค่าใช้จ่ายจากการเจ็บป่วยเมื่อเข้ารับการรักษาแบบ OPD และ IPD ได้เท่ากับ 52.103 บาทต่อคนต่อปี สะท้อนให้เห็นว่า การเล่นกีฬา/ออกกำลังกายช่วยลดต้นทุนของการเจ็บป่วยของประชาชนในประเทศได้ เมื่อคำนวณจากระยะเวลาโดยเฉลี่ยที่มีการเล่นกีฬาและออกกำลังกายของประชาชนกลุ่มตัวอย่าง พบว่าการเล่นกีฬาและออกกำลังกายช่วยให้ประเทศสามารถลดต้นทุนจากการเจ็บป่วย (OPD และ IPD) ได้เท่ากับ 21,564.65 ล้านบาท โดยจะสามารถคำนวณต้นทุนของการเจ็บป่วยที่ลดลงจากการเล่นกีฬา/ออกกำลังกายของประชาชนในประเทศได้ดังนี้

ตารางที่ 38: 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 โดยส่วนเกินผู้บริโภคนี้อาจเป็นหนึ่งในตัวชี้วัดสวัสดิการสังคม (Social Welfare) ซึ่งสะท้อนผลกระทบทางสังคมจากการอุตสาหกรรมกีฬาได้ จากประชากรอายุ 18 ปีขึ้นไปในปี 2566 ซึ่งเท่ากับ 53,198,766 คน เท่ากับว่า ประเทศไทยมีสวัสดิการสังคมจากอุตสาหกรรมกีฬาเท่ากับ 82,925.70 ล้านบาท

ตารางที่ 39: 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



รายงานสรุปสำหรับผู้บริหาร

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

จากการวิเคราะห์ที่สามารถสรุปผลประโยชน์ทางสังคมอันเป็นผลมาจากอุตสาหกรรมกีฬาได้ดังตารางที่ 40 โดยพบว่าอุตสาหกรรมกีฬาสามารถสร้างผลได้ทางสังคมได้เท่ากับ 104,490.35 ล้านบาท โดยแบ่งเป็นมูลค่าตัวเงินของความสุกที่เกิดขึ้นจากการกีฬาและมูลค่าความสูญเสียจากการเจ็บป่วยที่ลดลงจากการกีฬาเท่ากับ 82,925.70 และ 21,564.65 ล้านบาท ตามลำดับ

ตารางที่ 40: ผลประโยชน์ทางสังคมอันเป็นผลมาจากอุตสาหกรรมกีฬาปี 2566

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

หมายเหตุ:

- มูลค่าตัวเงินของความสุกที่เกิดขึ้นจากการกีฬาคำนวณจากส่วนเกินผู้บริโภค (Consumer Surplus) ซึ่งคำนวณจากส่วนต่างระหว่างค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาสูงสุดที่ยินดีจ่ายและค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาสูงสุดที่จ่ายจริง
- มูลค่าต้นทุนของการเจ็บป่วยที่ลดลงจากการกีฬาคำนวณจากมูลค่าต้นทุนของการเจ็บป่วยทั้งแบบผู้ป่วยนอก (OPD) และผู้ป่วยใน (IPD) ที่ลดลงจากการเล่นกีฬา/ออกกำลังกายของประชาชน ซึ่งคำนวณจากแบบจำลองทางสถิติ

7. การวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา

งานวิจัยนี้ได้ทำการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา 8 รายการ รายละเอียดแสดงตารางที่ 41 ต่อไปนี้

ตารางที่ 41: 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 2023”	เชียงใหม่	7 – 10 ธันวาคม 2566



7.1 มูลค่าทางเศรษฐกิจของกิจกรรมกีฬา

จากการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของกิจกรรมกีฬาทั้ง 8 รายการ สรุปได้ดังนี้

- 1) มหกรรมกีฬา “นครลำปางเกมส์ครั้งที่ 24” สามารถสร้างเงินหมุนเวียนได้เท่ากับ 156.73 ล้านบาท และสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้เท่ากับ 244.54 ล้านบาท
- 2) วังमारathon “สงขลามารathon” สามารถสร้างเงินหมุนเวียนได้เท่ากับ 96.76 ล้านบาท และสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้เท่ากับ 147.21 ล้านบาท
- 3) มหกรรมกีฬา “พลศึกษาเกมส์ ครั้งที่ 46” สามารถสร้างเงินหมุนเวียนได้เท่ากับ 51.67 ล้านบาท และสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้เท่ากับ 83.02 ล้านบาท
- 4) การแข่งขันวิ่งเทรล “Mae Hong Son Cross Country” สามารถสร้างเงินหมุนเวียนได้เท่ากับ 11.12 ล้านบาท และสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้เท่ากับ 17.12 ล้านบาท
- 5) การแข่งขันจักรยานยนต์ “Moto GP 2023” สามารถสร้างเงินหมุนเวียนได้เท่ากับ 4,493.00 ล้านบาท และสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้เท่ากับ 8,108.60 ล้านบาท
- 6) การแข่งขันวิ่งมารathon “Bangsaen42” สามารถสร้างเงินหมุนเวียนได้เท่ากับ 293.34 ล้านบาท และสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้เท่ากับ 457.44 ล้านบาท
- 7) การแข่งขันวิ่งวิบาก “Phuket Spartan 2023” สามารถสร้างเงินหมุนเวียนได้เท่ากับ 234.51 ล้านบาท และสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้เท่ากับ 376.42 ล้านบาท
- 8) การแข่งขันวิ่งเทรล “Doi Inthanon Thailand by UTMB” สามารถสร้างเงินหมุนเวียนได้เท่ากับ 358.00 ล้านบาท และสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้เท่ากับ 831 ล้านบาท

7.2 ผลกระทบทางเศรษฐกิจของกิจกรรมกีฬา

จากการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจของกิจกรรมกีฬาทั้ง 8 รายการ พบว่าผลกระทบทางเศรษฐกิจโดยรวม ซึ่งประกอบด้วย ผลกระทบทางตรง ผลกระทบทางอ้อม และผลกระทบเชิงชักนำ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 1) มหกรรมกีฬา “นครลำปางเกมส์ครั้งที่ 24” สามารถสร้าง GDP ได้เท่ากับ 116.81 ล้านบาท สร้างการจ้างงานในช่วงเวลาจัดงานได้เท่ากับ 1,642 คน เทียบเท่าการจ้างงานเต็มปีเท่ากับ 221 คน และสร้างรายรับภาษีให้แก่ภาครัฐได้เท่ากับ 21.35 ล้านบาท
- 2) วังमारathon “สงขลามารathon” สามารถสร้าง GDP ได้เท่ากับ 68.77 ล้านบาท สร้างการจ้างงานในช่วงเวลาจัดงานได้เท่ากับ 1,342 คน เทียบเท่าการจ้างงานเต็มปีเท่ากับ 129 คน และสร้างรายรับภาษีให้แก่ภาครัฐได้เท่ากับ 12.57 ล้านบาท
- 3) มหกรรมกีฬา “พลศึกษาเกมส์ ครั้งที่ 46” สามารถสร้าง GDP ได้เท่ากับ 37.28 ล้านบาท สร้างการจ้างงานในช่วงเวลาจัดงานได้เท่ากับ 542 คน เทียบเท่าการจ้างงานเต็มปีเท่ากับ 73 คน และสร้างรายรับภาษีให้แก่ภาครัฐได้เท่ากับ 6.81 ล้านบาท
- 4) การแข่งขันวิ่งเทรล “Mae Hong Son Cross Country” สามารถสร้าง GDP ได้เท่ากับ 7.48 ล้านบาท สร้างการจ้างงานในช่วงเวลาจัดงานได้เท่ากับ 312 คน เทียบเท่าการจ้างงานเต็มปีเท่ากับ 15 คน และสร้างรายรับภาษีให้แก่ภาครัฐได้เท่ากับ 1.37 ล้านบาท
- 5) การแข่งขันจักรยานยนต์ “Moto GP 2023” สามารถสร้าง GDP ได้เท่ากับ 3,587.51 ล้านบาท สร้างการจ้างงานเต็มปีเท่ากับ 6,426 คน และสร้างรายรับภาษีให้แก่ภาครัฐได้เท่ากับ 264.00 ล้านบาท



6) การแข่งขันวิ่งมาราธอน “Bangsaen42” สามารถสร้าง GDP ได้เท่ากับ 211.91 ล้านบาท สร้างการจ้างงานในช่วงเวลาจัดงานได้เท่ากับ 1,532 คน เทียบเท่าการจ้างงานเต็มปีเท่ากับ 405 คน และสร้างรายรับภาษีให้แก่ภาครัฐได้เท่ากับ 38.73 ล้านบาท

7) การแข่งขันวิ่งวิบาก “Phuket Spartan 2023” สามารถสร้าง GDP ได้เท่ากับ 168.46 ล้านบาท สร้างการจ้างงานในช่วงเวลาจัดงานได้เท่ากับ 2,353 คน เทียบเท่าการจ้างงานเต็มปีเท่ากับ 328 คน และสร้างรายรับภาษีให้แก่ภาครัฐได้เท่ากับ 30.79 ล้านบาท

8) การแข่งขันวิ่งเทรล “Doi Inthanon Thailand by UTMB” สามารถสร้าง GDP ได้เท่ากับ 342.40 ล้านบาท สร้างการจ้างงานเต็มปีเท่ากับ 1,093 คน และสร้างรายรับภาษีให้แก่ภาครัฐได้เท่ากับ 32.00 ล้านบาท

7.3 ความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา

จากการประเมินความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬาทั้ง 8 รายการสรุปได้ดังนี้

1) มหกรรมกีฬา “นครลำปางเกมส์ ครั้งที่ 24” มีค่า ROI เท่ากับร้อยละ 1,048.54 และมีค่าตัวคูณทวีเท่ากับ 1.56 เท่า สะท้อนว่า การใช้จ่ายที่เกิดขึ้น 1 ล้านบาท ในการจัดการแข่งขัน จะทำให้เกิดการใช้จ่ายในระบบเศรษฐกิจได้ถึง 1.56 ล้านบาท

2) วิ่งมาราธอน “สงขลามาราธอน” มีค่า ROI เท่ากับร้อยละ 487.75 และมีค่าตัวคูณทวีเท่ากับ 1.52 เท่า สะท้อนว่า การใช้จ่ายที่เกิดขึ้น 1 ล้านบาท ในการจัดการแข่งขัน จะทำให้เกิดการใช้จ่ายในระบบเศรษฐกิจได้ถึง 1.52 ล้านบาท

3) มหกรรมกีฬา “พลศึกษาเกมส์ ครั้งที่ 46” มีค่า ROI เท่ากับร้อยละ 68.12 และมีค่าตัวคูณทวีเท่ากับ 1.61 เท่า สะท้อนว่า การใช้จ่ายที่เกิดขึ้น 1 ล้านบาท ในการจัดการแข่งขัน จะทำให้เกิดการใช้จ่ายในระบบเศรษฐกิจได้ถึง 1.61 ล้านบาท

4) การแข่งขันวิ่งเทรล “Mae Hong Son Cross Country” มีค่า ROI เท่ากับร้อยละ 398.65 และมีค่าตัวคูณทวีเท่ากับ 1.54 เท่า สะท้อนว่า การใช้จ่ายที่เกิดขึ้น 1 ล้านบาท ในการจัดการแข่งขัน จะทำให้เกิดการใช้จ่ายในระบบเศรษฐกิจได้ถึง 1.54 ล้านบาท

5) การแข่งขันจักรยานยนต์ “Moto GP 2023” มีค่า ROI เท่ากับร้อยละ 405.28 และมีค่าตัวคูณทวีเท่ากับ 1.80 เท่า สะท้อนว่า การใช้จ่ายที่เกิดขึ้น 1 ล้านบาท ในการจัดการแข่งขัน จะทำให้เกิดการใช้จ่ายในระบบเศรษฐกิจได้ถึง 1.80 ล้านบาท

6) การแข่งขันวิ่งมาราธอน “Bangsaen42” มีค่า ROI เท่ากับร้อยละ 606.38 และมีค่าตัวคูณทวีเท่ากับ 1.56 เท่า สะท้อนว่า การใช้จ่ายที่เกิดขึ้น 1 ล้านบาท ในการจัดการแข่งขัน จะทำให้เกิดการใช้จ่ายในระบบเศรษฐกิจได้ถึง 1.56 ล้านบาท

7) การแข่งขันวิ่งวิบาก “Phuket Spartan 2023” มีค่า ROI เท่ากับร้อยละ 1,493.94 และมีค่าตัวคูณทวีเท่ากับ 1.61 เท่า สะท้อนว่า การใช้จ่ายที่เกิดขึ้น 1 ล้านบาท ในการจัดการแข่งขัน จะทำให้เกิดการใช้จ่ายในระบบเศรษฐกิจได้ถึง 1.61 ล้านบาท

8) การแข่งขันวิ่งเทรล “Doi Inthanon Thailand by UTMB” มีค่า ROI เท่ากับร้อยละ 426.77 และมีค่าตัวคูณทวีเท่ากับ 2.32 เท่า สะท้อนว่า การใช้จ่ายที่เกิดขึ้น 1 ล้านบาท ในการจัดการแข่งขัน จะทำให้เกิดการใช้จ่ายในระบบเศรษฐกิจได้ถึง 2.32 ล้านบาท



รายงานสรุปสำหรับผู้บริหาร

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2566

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 42: สรุปผลประโยชน์ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา

ตัวแปร	นครลำปางเกมส์	สงขลามารารอน	พลศึกษาเกมส์	Mae Hong Son Cross Country
จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด	8,357	20,000	9,368	2,000
ผู้เข้าร่วมชาวไทยในจังหวัดแม่ฮ่องสอน	2,448	12,702	1,006	1,165
ผู้เข้าร่วมชาวไทยจากพื้นที่อื่น ๆ	5,429	7,298	8,362	835
ผู้เข้าร่วมชาวต่างชาติ	480	N/A	N/A	N/A
ค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขัน (ล้านบาท)	10.17	11.70	22.18	1.50
ค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมทั้งหมด (ล้านบาท)	146.56	85.06	29.50	9.62
ผู้เข้าร่วมชาวไทยในจังหวัดแม่ฮ่องสอน	7.93	26.46	1.10	2.25
ผู้เข้าร่วมชาวไทยจากพื้นที่อื่น ๆ	121.02	58.60	28.40	7.38
ผู้เข้าร่วมชาวต่างชาติ	17.61	0.00	0.00	0.00
มูลค่าเงินหมุนเวียนจากการจัดการแข่งขัน (ล้านบาท)	156.73	96.76	51.67	11.12
มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดการแข่งขัน (ล้านบาท)	244.54	147.21	83.02	17.12
มูลค่า GDP จากการจัดการแข่งขัน (ล้านบาท)	116.81	68.77	37.28	7.48
จำนวนการจ้างงาน (เต็มปี)	221	129	73	15
ผลกระทบทางตรง	123	72	38	8
ผลกระทบทางอ้อม	37	21	16	3
ผลกระทบเชิงชักนำ	61	36	19	4
จำนวนการจ้างงาน (ช่วงจัดงาน)	1,642	1,342	542	312
ผลกระทบทางตรง	914	749	282	166
ผลกระทบทางอ้อม	275	218	119	62
ผลกระทบเชิงชักนำ	453	374	141	83
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 42: สรุปผลประโยชน์ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา (ต่อ)

ตัวแปร	Moto GP 2023	Bangsaen 42	Phuket Spartan 2023	Doi Inthanon Thailand
จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด	179,811	30,000	14,235	16,280
ผู้เข้าร่วมชาวไทยในพื้นที่จัดงาน	127,665	2,408	4,791	16,280
ผู้เข้าร่วมชาวไทยจากพื้นที่อื่น ๆ		27,592	9,444	
ผู้เข้าร่วมชาวต่างชาติ	52,146	N/A	N/A	N/A
ค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขัน (ล้านบาท)	710.00	30.00	10.57	65.00
ค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมทั้งหมด (ล้านบาท)	3,783.00	263.34	223.94	293.00
ผู้เข้าร่วมชาวไทยในจังหวัดแม่ฮ่องสอน	N/A	12.32	18.12	N/A
ผู้เข้าร่วมชาวไทยจากพื้นที่อื่น ๆ	N/A	251.02	205.82	N/A
ผู้เข้าร่วมชาวต่างชาติ	N/A	0.00	0.00	N/A
มูลค่าเงินหมุนเวียนจากการจัดการแข่งขัน (ล้านบาท)	4,493.00	293.34	234.51	358.00
มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดการแข่งขัน (ล้านบาท)	8,108.60	457.44	376.42	831.00
มูลค่า GDP จากการจัดการแข่งขัน	3,587.51	211.91	168.46	342.40



แผนภาพที่ 4: การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ
การแข่งขันกีฬาโรงเรียนกีฬาครั้งที่ 24 “นครลำปางเกมส์”





แผนภาพที่ 5: การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ
การแข่งขันกีฬาวิ่งมาราธอนรายการ “สงขลามาราธอน”





แผนภาพที่ 6: การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ
การแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ “พลศึกษาเกมส์อ่างทอง ครั้งที่ 46”





แผนภาพที่ 7: การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ
การแข่งขันวิ่งเทรลรายการ “Mae Hong Son Cross Country”





แผนภาพที่ 8: การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ
การแข่งขัน MOTO GP รายการ “OR Thailand Grand Prix 2023”





แผนภาพที่ 9: การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ
การแข่งขันวิ่งมาราธอนรายการ “บางแสน 42”





แผนภาพที่ 10: การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ
การแข่งขันวิ่งวิบากรายการ “Phuket Spartan 2023”





แผนภาพที่ 11: การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ
การแข่งขันวิ่งเทรลรายการ “Doi Inthanon Thailand by UTMB 2023”





8. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

8.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อพัฒนากิจกรรมการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติประจำปีของประเทศไทย

เป้าหมาย: เพื่อขับเคลื่อนอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยและพัฒนาให้ประเทศไทยได้กลายเป็น Sport Tourism Destination ที่มีศักยภาพในการดึงดูดนักท่องเที่ยวต่างประเทศ ควบคู่กับการยกระดับการกีฬาภายในประเทศ ทั้งในเชิงคุณภาพและเชิงภาพลักษณ์

ข้อเสนอเชิงนโยบาย

1) หน่วยงานภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน ต้องร่วมมือกันผลักดันและส่งเสริมให้ประเทศไทย มีการจัดการแข่งขันกีฬามวลชนรายการใหญ่ประจำปีที่เป็น Iconic Competition ของประเทศไทย ที่มีศักยภาพ ในการดึงดูดผู้เข้าร่วมทั้งในประเทศและจากต่างประเทศเป็นจำนวนมากได้อย่างต่อเนื่อง ดังเช่นการแข่งขัน Boston Marathon Tokyo Marathon และ Berlin Marathon โดยต้องร่วมกันพิจารณารายการที่กีฬา พื้นที่จัดการแข่งขัน ช่วงเวลาจัดการแข่งขัน และรูปแบบการแข่งขันที่เหมาะสม ตลอดจนการดึงภาคเอกชนมาร่วมดำเนินการ โดยมีการสนับสนุนทั้งด้านการให้เงินอุดหนุนและสิทธิประโยชน์ทางภาษีตามความเหมาะสม

2) หน่วยงานภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน ต้องร่วมมือกันผลักดันและส่งเสริมให้ประเทศไทย มีการจัดการแข่งขันกีฬาอาชีพรายการใหญ่ระดับโลกที่จัดเป็นประจำทุกปี มีความน่าสนใจและมีศักยภาพ ในการดึงดูดผู้เข้าร่วมทั้งในประเทศและจากต่างประเทศเป็นจำนวนมากได้อย่างต่อเนื่อง โดยร่วมกันพิจารณา รายการแข่งขันกีฬาอาชีพที่มีความเหมาะสม คุ่มค่า และมีความเป็นไปได้ ตลอดจนการดึงภาคเอกชนที่มีศักยภาพ ให้มีบทบาทในการร่วมจัดการแข่งขัน เพื่อให้การจัดการแข่งขันเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเป็นมืออาชีพ โดยควรมี การให้การสนับสนุนจากภาครัฐเพื่อให้สามารถจัดการแข่งขันได้อย่างต่อเนื่อง

3) หน่วยงานภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนควรร่วมกันวิเคราะห์กิจกรรมกีฬาเชิงวัฒนธรรม ที่เป็นเอกลักษณ์ของประเทศไทย ซึ่งมีศักยภาพในการพัฒนาไปสู่รายการกีฬาระดับนานาชาติที่จัดเป็นประจำทุกปี เพื่อดึงดูดให้นักท่องเที่ยวต่างชาติเดินทางมาเข้าร่วมเป็นประจำ โดยต้องพิจารณาจังหวัดและพื้นที่ที่เหมาะสม มีโอกาส ในการได้ประโยชน์จากกิจกรรมการท่องเที่ยวของพื้นที่และจุดเด่นของพื้นที่ และจัดในช่วงเวลาที่เหมาะสม เพื่อให้ การจัดกิจกรรมกีฬาแต่ละครั้งสามารถดึงดูดผู้เข้าร่วมได้มาก และสามารถจัดการแข่งขันได้อย่างต่อเนื่อง

4) หน่วยงานภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนต้องมีการจัดกิจกรรมและโครงการที่เน้นส่งเสริม ทัศนคติที่ดีและค่านิยมในการชมกีฬา เล่นกีฬา และออกกำลังกายให้แก่ประชาชน โดยอาศัยกลยุทธ์ในรูปแบบ ผสมผสาน เช่น การจัดกิจกรรมการแข่งขันกีฬาที่น่าสนใจ การประชาสัมพันธ์และการสร้าง Story ของการแข่งขันกีฬา ต่าง ๆ ให้น่าสนใจ เผยแพร่ข่าวสารกีฬาให้เข้าถึงประชาชนทุกเพศทุกวัย การให้ความรู้ที่ถูกต้องเกี่ยวกับการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬา และการกระตุ้นให้เห็นความสำคัญของการเล่นกีฬาและการออกกำลังกายที่มีต่อสุขภาพ เป็นต้น

8.2 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์กีฬาที่เป็น Product Champion ของอุตสาหกรรมกีฬา ของประเทศไทย

เป้าหมาย: เพื่อการผลักดันให้มีผลิตภัณฑ์กีฬาแบรนด์ไทยที่เป็น Product Champion ที่เป็นที่ยอมรับ และยอมรับในระดับโลก สามารถส่งออกและจำหน่ายได้ทั่วโลก

ข้อเสนอเชิงนโยบาย

1) **มาตรการ Product Selection:** หน่วยงานภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องทำงานร่วมกัน ในเชิงบูรณาการเพื่อทำการวิจัยและวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์กีฬาที่มีโอกาสในการพัฒนาต่อยอดเป็น Product Champion



ของอุตสาหกรรมกีฬาไทย โดยผลิตภัณฑ์ดังกล่าวต้องมีอุปสงค์ในตลาดโลก ใช้กับกีฬาที่ประเทศไทยมีศักยภาพ และเป็นที่ยอมรับ สอดคล้องกับภาพลักษณ์ของประเทศไทย รวมทั้งประเทศไทยมีความสามารถในการผลิตและมีอำนาจในการสร้างและกำหนดมาตรฐานผลิตภัณฑ์

2) **มาตรการ Producer & Product Standard:** หน่วยงานภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องร่วมกันดำเนินการคัดเลือกผู้ประกอบการที่มีศักยภาพเพื่อเป็นส่วนหนึ่งในโครงการสร้างผลิตภัณฑ์กีฬาที่เป็น Product Champion ของอุตสาหกรรมกีฬาไทยดังกล่าว โดยหน่วยงานภาครัฐต้องดำเนินการพัฒนาศักยภาพและทักษะที่จำเป็นทุกมิติให้แก่ผู้ประกอบการ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ด้านการผลิต และด้านมาตรฐานผลิตภัณฑ์ในระดับสากล ตลอดจนพัฒนามาตรฐานรับรองคุณภาพ (Certified) เฉพาะผลิตภัณฑ์ เพื่อสร้างความเชื่อมั่นให้แก่ผู้บริโภค

3) **มาตรการ Branding & Marketing:** หน่วยงานภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องร่วมกันทำหน้าทีในการประชาสัมพันธ์ สร้างแบรนด์ และผลักดันให้ผลิตภัณฑ์ที่เป็น Product Champion ดังกล่าวเป็นที่รู้จักในระดับโลก ผ่านการสร้าง Story และนำเสนอผ่าน Digital Content ในรูปแบบต่าง ๆ ผ่านช่องทางออนไลน์ที่เหมาะสม ตลอดจนร่วมกันส่งเสริมการตลาดผลิตภัณฑ์ผ่านอีเวนต์ต่าง ๆ โดยเน้นย้ำและส่งเสริมการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์ของประเทศไทยในการเล่น/แข่งกีฬาในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับสมัครเล่นจนถึงระดับอาชีพ

8.3 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อยกระดับมูลค่าการใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชน

เป้าหมาย : เพื่อยกระดับมูลค่าการใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนในประเทศและขับเคลื่อนเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทย

ข้อเสนอเชิงนโยบาย

1) ค่าเสื้อผ้ากีฬา รองเท้ากีฬา และอุปกรณ์กีฬา เป็นค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาส่วนใหญ่ของประชาชน โดยมีมูลค่ามากกว่าครึ่งหนึ่งของค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาทั้งหมด ดังนั้น หน่วยงานภาครัฐควรเร่งส่งเสริมผลิตภัณฑ์เสื้อผ้ากีฬา รองเท้ากีฬา และอุปกรณ์กีฬาแบรนด์ไทย ให้สามารถแข่งขันได้เพื่อให้มูลค่าผลผลิตในอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยเติบโตมากยิ่งขึ้น โดยต้องมีนโยบายส่งเสริมทั้งด้านการผลิตและการบริโภคดังนี้

1.1) ด้านการผลิต หน่วยงานภาครัฐควรมีการสร้างคลัสเตอร์ผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์เสื้อผ้ากีฬา รองเท้ากีฬา และอุปกรณ์กีฬาแบรนด์ไทย เพื่อทำการส่งเสริมและพัฒนาทักษะที่จำเป็นให้แก่ผู้ประกอบการ โดยที่สำคัญคือ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ การขอมาตรฐานผลิตภัณฑ์ และการทำการตลาดเชิงรุก นอกจากนี้ยังต้องมีการรับรอง (Certified) ผลิตภัณฑ์เสื้อผ้ากีฬา รองเท้ากีฬา และอุปกรณ์กีฬาแบรนด์ไทย โดยหน่วยงานภาครัฐเพื่อจัดทำฐานข้อมูลผู้ประกอบการที่ได้มาตรฐาน ควบคู่ไปกับการจัดทำฐานข้อมูล Black List ทั้งเพื่อสร้างความเชื่อมั่นให้แก่ผู้บริโภค

1.2) ด้านการบริโภค หน่วยงานภาครัฐควรมีมาตรฐานผลักดันการใช้ผลิตภัณฑ์เสื้อผ้ากีฬา รองเท้ากีฬา และอุปกรณ์กีฬาแบรนด์ไทย ซึ่งผลิตโดยผู้ประกอบการที่ได้รับการ Certified ที่อยู่ในฐานข้อมูลผู้ประกอบการที่ได้มาตรฐาน โดยอาจเริ่มต้นจากการผลักดันและขอความร่วมมือจากหน่วยงานภาครัฐต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สถาบันการศึกษาขั้นพื้นฐานทุกระดับที่มีการเรียนวิชาพลศึกษา ให้มีการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์เสื้อผ้ากีฬา รองเท้ากีฬา และอุปกรณ์กีฬาแบรนด์ไทยในการจัดการเรียนการสอน การจัดการแข่งขันกีฬาต่าง ๆ เป็นต้น อีกทั้งยังควรส่งเสริมให้หน่วยงานภาคเอกชนได้มีบทบาทในการจัดกิจกรรมกีฬามากขึ้น โดยอาจมีการให้สิทธิประโยชน์ทางภาษีในการนำค่าใช้จ่ายด้านการกีฬามาลดหย่อนภาษีเงินได้นิติบุคคลได้

2) ค่าอาหารและเครื่องดื่มเป็นอีกหนึ่งหมวดค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาที่สำคัญของประชาชนทั่วไป โดยจะเป็นค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นเมื่อประชาชนไปเล่นกีฬา ออกกำลังกาย แข่งขันกีฬา หรือไปชมการแข่งขันกีฬา ขณะที่ค่าโรงแรมที่พักเป็นค่าใช้จ่ายสำคัญที่จะเกิดขึ้นเมื่อประชาชนไปแข่งขันกีฬาหรือไปชมกีฬานอกพื้นที่อยู่อาศัย จึงถือได้ว่าธุรกิจบริการอาหารและโรงแรมที่พักถือเป็น Ecosystem สำคัญของอุตสาหกรรมกีฬา ดังนั้น หน่วยงานภาครัฐควรมีนโยบาย



ในการสำรวจความพร้อมของธุรกิจบริการอาหารและโรงแรมในพื้นที่เป้าหมายสำหรับการจัดกิจกรรมกีฬาต่าง ๆ เพื่อให้การส่งเสริมและพัฒนาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม เพื่อให้สามารถใช้กิจกรรมกีฬายกระดับเศรษฐกิจในพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3) ค่าใช้จ่ายของที่ระลึกกิจกรรมกีฬาของประชาชนมีมูลค่าต่ำมาก สะท้อนให้เห็นช่องว่างของธุรกิจที่เกี่ยวกับสินค้าของที่ระลึกที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกีฬา โดยเฉพาะในธุรกิจกีฬาอาชีพของประเทศไทย ซึ่งอาจยังไม่ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเกี่ยวกับกีฬามากนัก ตลอดจน Engagement ของผู้บริโภคที่มีต่อทีมกีฬาอาชีพที่ยังไม่มากพอที่จะทำให้ตัดสินใจซื้อของที่ระลึกต่าง ๆ เช่น ดังนั้น หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องควรมีนโยบายส่งเสริมการพัฒนาธุรกิจของที่ระลึกเกี่ยวกับกีฬาให้แก่ผู้ประกอบการ โดยอาจเริ่มต้นจากสโมสรกีฬาอาชีพและผู้จัดการแข่งขันกีฬาต่าง ๆ โดยเน้นการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค การทำการตลาดดิจิทัลอย่างเหมาะสม การสร้าง Online Content เพื่อสร้าง Engagement กับแฟนกีฬาและผู้บริโภค ให้มากขึ้น

4) ประชาชนส่วนใหญ่มีความยินดีจ่ายเงินเพื่อซื้อตัวชมการแข่งขันกีฬาค่อนข้างต่ำ ดังนั้น หน่วยงานภาครัฐต้องมีนโยบายที่ช่วยดึงดูดให้ประชาชนสนใจเข้ามาชมการแข่งขันกีฬาให้มากขึ้น ในกรณีของกีฬาอาชีพ การกีฬาแห่งประเทศไทยมีการกำกับดูแลและส่งเสริมให้การแข่งขันเป็นไปอย่างมีคุณภาพ หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องควรส่งเสริมให้สโมสรกีฬาอาชีพทำความร่วมมือกับองค์กรส่วนท้องถิ่นเพื่อโปรโมทและสร้าง Engagement กับพื้นที่ ในขณะที่ให้การส่งเสริมและสนับสนุนสโมสรกีฬาอาชีพให้ทำการตลาดผ่านการทำ Storytelling ให้มากขึ้น ในกรณีของกีฬาเพื่อความเป็นเลิศและกีฬาเพื่อมวลชน ควรมีการวิเคราะห์พื้นที่เพื่อให้สามารถเลือกจัดการแข่งขันกีฬาได้อย่างเหมาะสมกับพื้นที่และช่วงเวลา รวมทั้งทำการประชาสัมพันธ์และการตลาดอย่างมีประสิทธิภาพผ่านช่องทางที่สอดคล้องกับไลฟ์สไตล์ของประชาชนกลุ่มเป้าหมาย

5) หน่วยงานภาครัฐควรทำการตรวจสอบและประเมินความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐานสำหรับการกีฬาในแต่ละจังหวัด เพื่อจัดหา ปรับปรุง และพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานสำหรับการกีฬาให้สมบูรณ์ครบวงจรและพร้อมให้บริการต่อประชาชนในพื้นที่ ตลอดจนพร้อมต่อการจัดกิจกรรมกีฬาต่าง ๆ โดยควรพิจารณาทำความร่วมมือกับหน่วยงานภาคเอกชนที่มีศักยภาพในรูปแบบ Public-Private Partnership เพื่อร่วมกันพัฒนาและบริหารจัดการโครงสร้างพื้นฐานดังกล่าวให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและมีโมเดลธุรกิจที่เหมาะสม สามารถดำเนินการได้อย่างยั่งยืน

8.4 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อยกระดับมูลค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของกิจกรรมกีฬา

เป้าหมาย: เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมกีฬาที่มีศักยภาพในการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและสามารถสร้างผลกระทบทางเศรษฐกิจได้อย่างคุ้มค่าและมีนัยสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ

ข้อเสนอเชิงนโยบาย

1) หน่วยงานภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรร่วมกันวิเคราะห์และกำหนดชนิดกีฬาและกิจกรรมกีฬาที่เหมาะสมสำหรับแต่ละพื้นที่ในแต่ละจังหวัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งจังหวัดที่เป็นเมืองกีฬา (Sport City) โดยควรเป็นกิจกรรมที่สามารถได้ประโยชน์จากกิจกรรมการท่องเที่ยวของพื้นที่และจุดเด่นของพื้นที่ มีการกระจายการจัดกิจกรรมตามช่วงเวลาต่าง ๆ ของปีอย่างเหมาะสม ตลอดจนกำหนดวิธีการในการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ เพื่อให้การจัดกิจกรรมกีฬาแต่ละครั้งสามารถดึงดูดผู้เข้าร่วมได้มาก สามารถสร้างผลกระทบทางเศรษฐกิจได้อย่างมีนัยสำคัญ และมีความคุ้มค่าสำหรับการจัดงาน



2) กรณีที่มีการจัดการแข่งขันกีฬาเฉพาะกลุ่มซึ่งมีผู้เล่นไม่มากนักแต่เป็นกลุ่มที่มีกำลังซื้อสูง เช่น การแข่งขันวิ่งเทรล การแข่งขันวิ่งวิบาก และมีการจัดในพื้นที่หรือจังหวัดท่องเที่ยวยอดนิยม ซึ่งมีศักยภาพในการดึงดูดผู้เข้าร่วมจากต่างประเทศได้ ผู้จัดการแข่งขันควรร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อจัดบริการแบบครบวงจรให้แก่ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน ตั้งแต่การเดินทาง โรงแรมที่พัก อาหาร และโปรแกรมการท่องเที่ยว (แบบคิดค่าใช้จ่ายเพิ่มเติมตามความสมัครใจ) เพื่อดึงดูดให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันมากขึ้น

3) การจัดการแข่งขันกีฬามวลชนรายการใหญ่ที่มีผู้เข้าร่วมเป็นจำนวนมาก ควรมีการจัดควบคุมไปกลับอีเวนต์ต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในพื้นที่จัดการแข่งขันหรือพื้นที่ใกล้เคียง ซึ่งมีศักยภาพในการดึงดูดนักท่องเที่ยวจากต่างพื้นที่ โดยอาจเป็นจัดต่อเนื่องกัน เพื่อเพิ่มโอกาสให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันและผู้ติดตามจะใช้เวลาท่องเที่ยวอยู่ในพื้นที่หรือจังหวัดที่จัดการแข่งขันให้ยาวนานมากขึ้น เกิดการใช้จ่ายเพื่อการท่องเที่ยวเชิงกีฬามากขึ้น

4) การจัดการแข่งขันกีฬามวลชนต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของจังหวัดและพื้นที่ในการดึงดูดนักท่องเที่ยวและนักท่องเที่ยว เพื่อให้การจัดการแข่งขันได้ประโยชน์ทางเศรษฐกิจอย่างแท้จริง โดยปัจจัยสำคัญที่ต้องพิจารณาได้แก่ความสะดวกและต้นทุนในการเดินทางของนักกีฬาและนักท่องเที่ยวจากนอกพื้นที่ ความพร้อมโครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็นต่อการจัดการแข่งขัน สถานที่ท่องเที่ยวและกิจกรรมการท่องเที่ยวที่น่าสนใจ และ Ecosystem ในการรองรับนักกีฬาและนักท่องเที่ยว นั่นคือ โรงแรมที่พัก ร้านอาหาร และระบบการขนส่งสาธารณะ

5) การจัดมหกรรมกีฬาที่เน้นกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ ซึ่งไม่ใช่รายการแข่งขันที่เป็นที่นิยมหรือไม่ใช้กีฬารายการใหญ่ระดับประเทศ จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้จัดการแข่งขันและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะต้องทำงานร่วมกันในเชิงบูรณาการเพื่อพิจารณาเลือกช่วงเวลาจัดการแข่งขันให้เหมาะสม โดยควรเป็นช่วงเวลาที่สามารถบูรณาการการจัดการแข่งขันมหกรรมกีฬาควบคู่กับอีเวนต์การท่องเที่ยวสำคัญของพื้นที่ได้อย่างเหมาะสมและสามารถดึงดูดผู้เข้าร่วมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6) การจัดการแข่งขันกีฬามวลชนรายการใหญ่ที่เป็นที่นิยมและมีผู้เข้าร่วมเป็นจำนวนมาก ควรมีข้อกำหนดให้ผู้จัดการแข่งขันต้องทำการวิเคราะห์ผลกระทบภายนอก (Externality) เพื่อประเมินผลได้สุทธิของการจัดการแข่งขัน ทั้งนี้ การประเมินและคำนวณมูลค่าผลกระทบเชิงลบจากการจัดการแข่งขันที่เกิดขึ้นในพื้นที่ มีความจำเป็นอย่างยิ่งเพื่อการกำกับดูแลและปรับปรุงให้การจัดการแข่งขันเป็นไปอย่างเหมาะสมและยั่งยืน

8.5 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อผลักดันการประเมินผลกระทบและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬา

เป้าหมาย: เพื่อส่งเสริมให้ผู้จัดกิจกรรมกีฬาทุกระดับสามารถดำเนินการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาได้ด้วยตนเอง

ข้อเสนอเชิงนโยบาย

1) หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องต้องมีมาตรการกระตุ้นให้ผู้จัดการแข่งขันกีฬาและผู้เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนได้เข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬา และควรจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อให้ความรู้และพัฒนาทักษะในการประเมินผลกระทบและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาให้แก่องค์กรบริหารส่วนท้องถิ่น โดยครอบคลุมทุกขั้นตอนการดำเนินงาน ตั้งแต่การจัดเก็บข้อมูลการวิเคราะห์ และการแปลผลลัพธ์

2) หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องควรพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบ E-Learning เพื่อให้ผู้เกี่ยวข้องสามารถเรียนรู้กระบวนการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาได้ด้วยตนเอง และต้องประชาสัมพันธ์ให้ผู้เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนได้รับทราบและเข้าถึงสื่อดังกล่าวอย่างทั่วถึง



- 3) หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องควรพัฒนาระบบประเมินผลกระทบและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาแบบออนไลน์ที่ง่ายต่อการใช้งานและผู้เกี่ยวข้องเข้าไปทำการประเมินผลกระทบและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาได้ด้วยตนเอง โดยเป็นระบบที่สามารถออกรายงานและ Dashboard เพื่อการนำไปใช้ต่อไป
- 4) หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องควรจัดให้มีบริการที่ปรึกษาด้านการประเมินประเมินผลกระทบและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬา ทั้งแบบ Online และ Onsite เพื่อคอยให้การสนับสนุนการประเมินประเมินผลกระทบและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬา โดยต้องจัดให้มีที่ปรึกษารอบคลุมทุกพื้นที่สำคัญ
- 5) หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องควรกำหนดให้มีการมีรายงานการคาดประมาณผลกระทบและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาเป็นเงื่อนไขสำคัญในการขอรับการสนับสนุนงบประมาณเพื่อจัดกิจกรรมกีฬาจากหน่วยงานภาครัฐ และกำหนดให้มีการมีรายงานผลกระทบและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาเป็นเงื่อนไขในการสรุปโครงการและการของบประเทศ



สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา

กลุ่มสถิติ ดัชนีเศรษฐกิจและสารสนเทศการท่องเที่ยวและกีฬา

ภายใต้โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Account : SSA)

เลขที่ 4 ถนน ราชดำเนินนอก แขวงวัดโสมนัส เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย กรุงเทพฯ 10100

 02-283-1605

 facebook.com/ETSMOTS

 สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

 ets.mots@gmail.com

 02-283-1638