

รายงานภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬา ครั้งที่ 1



2023

JANUARY - JUNE

SPORT ECONOMY REVIEW



กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา
สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา



SPORT ECONOMY

REVIEW

JANUARY-JUNE 2023





SPORT ECONOMY REVIEW

รายงานภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาครั้งที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2566)

สารบัญ

- 3 ภาพรวมสถานการณ์เศรษฐกิจการกีฬาในระดับโลก
- 4 ผลกระทบของสถานการณ์ COVID-19 ที่มีต่อเศรษฐกิจการกีฬา
- 6 ผลกระทบอื่น ๆ ของเศรษฐกิจกีฬาในภาพรวม
- 8 สถานการณ์เศรษฐกิจการกีฬาหลังโควิด-19
- 11 ภาวะด้านเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทย
- 12 มูลค่าผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรง (Direct) ปี 2565
- 14 มูลค่าผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยปี 2562 - 2565
- 20 ผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย



- 24 การประมาณการภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาปี 2566
- 31 ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่า ของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ
- 40 แนวโน้มการออกกำลังกายและค่าใช้จ่ายของประชาชนด้านกีฬาของประชาชนในปี 2566
- 43 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่สำคัญต่อหน่วยงานภาครัฐ

กองบรรณาธิการ

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

กลุ่มสถิติ ดัชนีเศรษฐกิจและสารสนเทศการท่องเที่ยวและกีฬา

จัดทำโดย

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

กลุ่มสถิติ ดัชนีเศรษฐกิจและสารสนเทศการท่องเที่ยวและกีฬา

เลขที่ 4 ถนนราชดำเนินนอก แขวงวัดโสมนัส เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย

กรุงเทพฯ 10100 โทร. 02 283 1605 Email : ets.mots@gmail.com



สถานการณ์ COVID-19 ที่เกิดขึ้นในช่วงต้นปี 2563 ส่งผลกระทบอย่างรุนแรงต่ออุตสาหกรรมกีฬาทั่วโลก รวมทั้งประเทศไทย โดยทำให้กิจกรรมกีฬาระดับต้องหยุดชะงักจากมาตรการล็อกดาวน์ที่เข้มงวด ส่งผลทำให้มูลค่าทางเศรษฐกิจอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย ในปี 2563 ลดลงกว่าร้อยละ 30 จากปี 2562 ซึ่งเป็นปีก่อนเกิดการแพร่ระบาดของโรค COVID-19 แม้ต่อมา ในปี 2564 สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 จะดีขึ้น แต่การจัดกิจกรรมกีฬาก็ยังคงมีข้อจำกัดหลายประการ ไม่ว่าจะเป็นมาตรการ Social Distancing การจัดการแข่งขันกีฬาแบบไม่มีผู้ชมและมาตรการด้านความสะอาดและสุขอนามัย ทำให้สถานการณ์ของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย ในปี 2564 ไม่แตกต่างไปจากปี 2563 มากนัก

ในปี 2565 สถานการณ์ COVID-19 ได้คลี่คลายไปในทางที่ดี จนถือได้ว่าสถานการณ์กลับสู่ภาวะปกติโรค COVID-19 ถูกประกาศให้เป็นโรคประจำถิ่น มาตรการและข้อจำกัดต่าง ๆ ถูกยกเลิก กิจกรรมกีฬาทุกประเภทสามารถกลับมาดำเนินการได้ตามปกติ ถือได้ว่าในปี 2565 เป็นปีแห่งการฟื้นฟูอุตสาหกรรมกีฬาอย่างแท้จริง

รายงานเศรษฐกิจการกีฬาระดับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอภาวะเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทย ในปี 2565 ซึ่งครอบคลุมผลการสำรวจผลการดำเนินงานของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาในประเทศไทยและบทบาทของหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬา รวมทั้งนำเสนอมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาและการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย ในปี 2565 พร้อมทั้งวิเคราะห์ปัจจัยเชิงบวกและปัจจัยเชิงลบที่ส่งผลต่อการพัฒนาและเติบโตของอุตสาหกรรมกีฬาในระดับโลก และอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย

รายงานเศรษฐกิจการกีฬาระดับนี้ยังได้นำเสนอสถานการณ์ของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย ในปี 2566 โดยเป็นการประมาณการมูลค่าผลผลิต และการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาพร้อมทั้งวิเคราะห์ปัจจัยที่เกื้อหนุนต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมกีฬา ในปี 2566 ผลการศึกษาความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดการแข่งขันกีฬาที่เป็นกรณีศึกษา ในปี 2566 ทั้งในรูปแบบมหกรรมกีฬาและรายชนิดกีฬา และผลการสำรวจพฤติกรรมและการใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชน ในปี 2566 รวมทั้งข้อเสนอแนะเชิงนโยบายต่อหน่วยงานภาครัฐเพื่อการพัฒนาและส่งเสริมอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยทั้งในระยะสั้นและระยะยาว ซึ่งคาดหวังว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินเพื่อพัฒนาและยกระดับความได้เปรียบในการแข่งขันของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาและการดำเนินนโยบายที่เหมาะสมต่อการส่งเสริมอุตสาหกรรมกีฬาของหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องต่อไป

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา
กลุ่มสถิติ ดัชนีเศรษฐกิจและสารสนเทศการท่องเที่ยวและกีฬา
พฤศจิกายน 2566

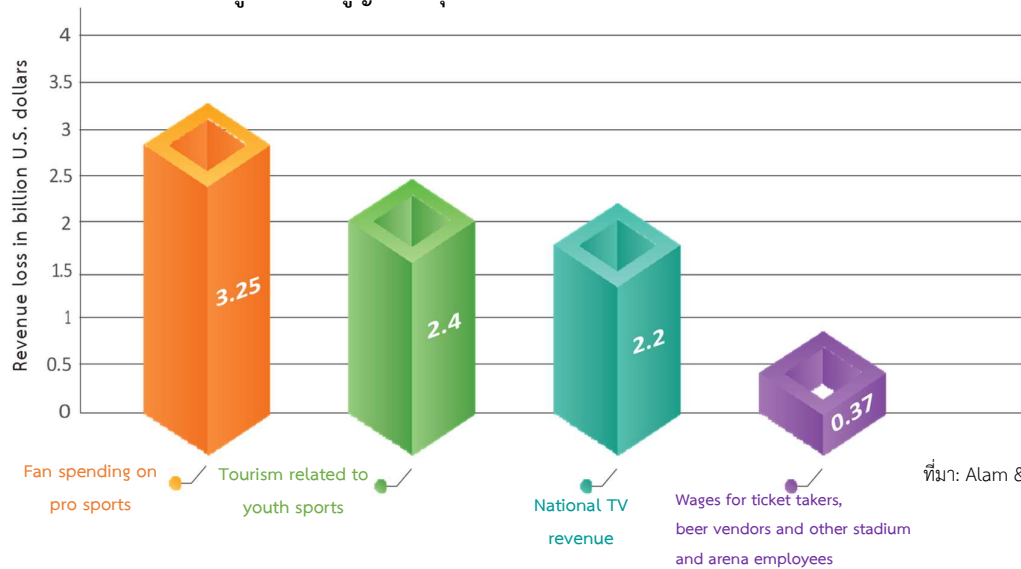


ภาพรวมสถานการณ์เศรษฐกิจ การกีฬาในระดับโลก



ผลกระทบของสถานการณ์ COVID-19 ที่มีต่อเศรษฐกิจการกีฬา

มูลค่าความสูญเสียในอุตสาหกรรมกีฬาเนื่องจากสถานการณ์ COVID-19



ก่อนเกิดวิกฤติโรคระบาด COVID-19 อุตสาหกรรมกีฬาโลกมีมูลค่าทางเศรษฐกิจประมาณ 756 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ ต่อปี (Alam & Abdurraheem, 2023) ทั้งนี้ อุตสาหกรรมกีฬาได้รับผลกระทบอย่างรุนแรงจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ซึ่งได้ระบอบไปทั่วโลกในช่วงต้นปี 2020 โดยการแข่งขันกีฬาอาชีพทั่วโลกต้องหยุดการแข่งขัน ทำให้ธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการจัดการแข่งขันกีฬาต้องสูญเสียรายได้ นักกีฬาและบุคลากรกีฬา ตลอดจนแรงงานที่ทำงานในภาคบริการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาไม่ว่าจะเป็นบริการกีฬาและการค้าปลีกผลิตภัณฑ์กีฬา ต้องสูญเสียงานและรายได้

จากการศึกษาของ Gough (2020) พบว่าการยกเลิกการแข่งขันกีฬาอาชีพจากสถานการณ์ COVID-19 ทำให้ความสูญเสียจากการใช้จ่ายของแฟนกีฬามากถึง 3.25 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ และเป็นความสูญเสียจากการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและการถ่ายทอดการแข่งขันทางโทรทัศน์เท่ากับ 2.4 และ 2.2 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ ทั้งนี้ ในปี 2021 มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของโลกลดลงเหลือเพียง 354.96 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ เท่านั้น (GlobeNewswire, 2022)



Alam and Abdurraheem (2023) ได้ทำการศึกษาผลกระทบทางเศรษฐกิจของโรค COVID-19 ที่มีต่อรายการแข่งขันกีฬาที่สำคัญของโลก โดยมีสาระสำคัญดังนี้



Olympic Games 2020

การตัดสินใจเลื่อนกำหนดการจัดการแข่งขันกีฬา Olympic Games 2020 ส่งผลกระทบอย่างรุนแรงต่อเศรษฐกิจของประเทศญี่ปุ่น โดย Goldman Sachs พบว่าการตัดสินใจเลื่อนกำหนดการแข่งขันได้ทำให้ประเทศญี่ปุ่นสูญเสียโอกาสในการสร้างรายได้จากการต้อนรับนักท่องเที่ยวต่างชาติไปถึง 5 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ



FIFA World Cup 2022

การเลื่อนการจัดการแข่งขันฟุตบอลชิงแชมป์แห่งชาติยุโรป (EURO 2020) อันเป็นผลมาจากสถานการณ์ COVID-19 ทำให้เกิดความสูญเสียทางเศรษฐกิจประมาณ 327 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ทั้งนี้ คาดว่าจะสร้างรายได้ประมาณ 2.5 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ ดังนั้น การเลื่อนการแข่งขันทำให้รายได้จากการแข่งขันเหลือเพียง 1.8 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ



UEFA European Football Championship

สถานการณ์ของโรค COVID-19 ได้ส่งผลกระทบต่อการจัดการแข่งขันฟุตบอลโลกปี 2022 ที่ประเทศกาตาร์ โดย FIFA ต้องสูญเสียรายได้ไปมากกว่าร้อยละ 83 ซึ่ง FIFA คาดว่าจะทำรายได้จากการถ่ายทอดการแข่งขันมากกว่า 400 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ทั้งนี้ รายได้ที่ FIFA ได้รับการจัดการแข่งขันฟุตบอลโลก ร้อยละ 50 มาจากลิขสิทธิ์ในการถ่ายทอดสดการแข่งขัน



การแข่งขันบาสเกตบอล NBA

NBA สามารถสร้างรายได้ได้มากถึง 8 พันล้านดอลลาร์สหรัฐโดยรายได้ส่วนใหญ่มาจากการลิขสิทธิ์ในการถ่ายทอดการแข่งขัน การตลาด สปอนเซอร์ และการขายตั๋วเข้าชม ซึ่งรายได้ทั้งหมดล้วนมีมูลค่าลดลงจากสถานการณ์ COVID-19 ทั้งนี้ รายได้จากการขายตั๋วเข้าชมการแข่งขัน มีสัดส่วนประมาณร้อยละ 20 – 25 ของรายได้รวมของลีก NBA มีมูลค่าประมาณ 2 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ ดังนั้น การที่การแข่งขันหายไปร้อยละ 21 จะทำให้รายได้ของ NBA ลดลงประมาณ 350 – 450 ล้านดอลลาร์สหรัฐ

“ผลกระทบอื่น ๆ ของเศรษฐกิจกีฬาในภาพรวม”



รายได้ของผู้ประกอบการกีฬาลดลง

การเลื่อนหรือยกเลิกการแข่งขันกีฬา ทั้งรายการใหญ่ และรายการเล็ก ล้วนส่งผลกระทบต่อผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นผู้จัดการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขัน และสถานที่จัดการแข่งขัน โดยทำให้รายได้ลดลงอย่างชัดเจน นอกจากนี้ การที่มีการแข่งขันโดยไม่มีผู้ชมหรือจำกัดผู้ชมตามมาตรฐาน Social Distancing ก็ทำให้รายได้จากการขายตั๋ว อาหารและเครื่องดื่ม และของที่ระลึกลดลงด้วยเช่นกัน



รายได้จากสปอนเซอร์และการโฆษณา

การเลื่อนหรือยกเลิกการแข่งขันกีฬา ทำให้สปอนเซอร์ และเอเจนซีโฆษณาต้องประเมินความคุ้มค่าของการสนับสนุน การแข่งขันกีฬาใหม่ ซึ่งมักทำให้มูลค่าเงินสปอนเซอร์และเงิน โฆษณาลดลงอย่างมีนัยสำคัญ



การปรับตัวสู่กิจกรรมกีฬาผ่านระบบ

สตรีมมิ่งและดิจิทัล

ข้อจำกัดในการชมกีฬาในสนามผลักดันให้เกิด การจัดการแข่งขันกีฬาและถ่ายทอดให้ผู้ชมรับชมผ่าน แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง รวมทั้งเกิดกิจกรรมการแข่งขันกีฬาผ่าน ระบบดิจิทัล เช่น การวิ่งแบบ Virtual Run เป็นต้น



การเติบโตของ E-Sport

สถานการณ์ COVID-19 ที่ทำให้การออกกำลังกาย และเล่นกีฬาตามปกติไม่สามารถทำได้ผลักดันให้กระแสความ นิยมในกีฬา E-Sport เติบโตมากยิ่งขึ้น ทำให้เกิดการลงทุนและ การรับชมกีฬา E-Sport มากยิ่งขึ้น



มาตรการด้านสุขภาพและความปลอดภัย

สถานการณ์โรค COVID-19 ทำให้มาตรการด้าน สุขภาพและความปลอดภัยมีความเข้มงวดมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะ มาตรการด้านความสะอาด ปราศจากเชื้อโรค ส่งผลทำให้ ผู้ประกอบการกีฬามีต้นทุนการดำเนินงานสูงขึ้น ไม่ว่าจะเป็น มาตรการการเว้นระยะห่าง การทำความสะอาด การจัดหาถุงมือ หรือแอลกอฮอล์



การเปลี่ยนแปลงประสบการณ์

การรับชมกีฬา

สถานการณ์โรค COVID-19 ทำให้เกิดประสบการณ์ ใหม่ ๆ ในการรับชมการแข่งขันกีฬา ไม่ว่าจะเป็น การชมกีฬา แบบ Social Distancing การใส่หน้ากากขณะรับชม การงดจำหน่าย เครื่องดื่มและอาหาร



สัญญาและค่าตอบแทนของนักกีฬา

กีฬาอาชีพหลายรายการต้องเผชิญกับปัญหา ด้านรายได้ทำให้เกิดความยากลำบากเกี่ยวกับการทำสัญญา และการจ่ายค่าตอบแทนนักกีฬาทั้งในระยะสั้นและระยะยาว ส่งผลกระทบต่อตัวนักกีฬาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้



การท่องเที่ยวเชิงกีฬา

เมืองที่เป็นสถานที่จัดการแข่งขันกีฬารายการ ใหญ่ ๆ จำนวนมาก ต้องประสบปัญหาสูญเสียรายได้ที่เคยได้รับ เป็นประจำจากการยกเลิกและเลื่อนการจัดการแข่งขันกีฬา รวมทั้งการจัดการแข่งขันกีฬาแบบไม่มีผู้ชม



การพัฒนานวัตกรรมกีฬา

ผลักดันให้ผู้เกี่ยวข้องกับกีฬาต้องมีการพัฒนา นวัตกรรมใหม่ ๆ เพื่อความอยู่รอด เช่น การจัดกิจกรรมกีฬาแบบ Virtual การพัฒนาตัวดิจิทัล และการฝึกซ้อมกีฬาผ่านแพลตฟอร์ม ออนไลน์ เป็นต้น

การศึกษาของ Deloitte (2023) อุตสาหกรรมกีฬาในปี 2022 พบว่า มีการเปลี่ยนแปลงหลายประการอันเป็นผลสืบเนื่องมาจาก โรคระบาด COVID-19

- 1 เกิดการผสมผสานระหว่างการแข่งขันและรับชมกีฬา
ในสนามเข้ากับโลกดิจิทัล ผ่านการใช้งานเทคโนโลยี
Immersive Technology ผ่านระบบ Virtual Reality
(VR) และ Augmented Reality (AR)
- 2 มีการบูรณาการและใช้งาน Non-Fungible Tokens
(NFTs) ผ่านระบบ Block Chain Technology เข้ากับ
การตลาดสินค้า ของที่ระลึก และของสะสมเกี่ยวกับกีฬา
เปิดโอกาสใหม่ ๆ สำหรับการทำการตลาดผลิตภัณฑ์
- 3 มีการขยายตัวของธุรกิจการพนันที่เกี่ยวข้องกับกีฬา
รวมถึงการเปลี่ยนแปลงรูปแบบและการใช้งาน
เทคโนโลยีใหม่ ๆ ในการพนันที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน
กีฬา เพื่อดึงดูดผู้เล่นหน้าใหม่ให้เข้ามาสู่ตลาดมากยิ่งขึ้น
- 4 การกีฬาได้รับความสนใจและเห็นความสำคัญมากยิ่งขึ้น
ในฐานะของเครื่องมือในการส่งเสริมสุขภาพกาย
และสุขภาพจิตของคน รวมทั้งเครื่องมือในการสร้าง
ความยั่งยืนให้แก่สังคมและประเทศชาติ



สำหรับในปี 2023 PwC (2023) พบว่าอุตสาหกรรมกีฬาจะยังคงเปลี่ยนแปลงไปตามแนวโน้มที่เกิดขึ้น

- **นวัตกรรมการกีฬา:** นวัตกรรมการกีฬาจะเป็นปัจจัยที่สำคัญที่ช่วยขับเคลื่อนเงินสนับสนุนและสปอนเซอร์ด้านการกีฬา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้งานข้อมูล
ผู้บริโภคในการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นและรับชมกีฬาของผู้บริโภคเป็นรายบุคคล เพื่อการทำการตลาดแบบเฉพาะเจาะจงและการขยายฐานลูกค้า โดยจะเป็น
ปัจจัยสำคัญในการพิจารณาให้เงินสนับสนุนของผู้ประกอบการ
- **การพัฒนา Smart Venues:** ผู้ประกอบการสถานบริการกีฬามีการพัฒนาสถานที่ไปสู่การเป็น Smart Venues โดยการใช้งาน Artificial Intelligence (AI)
และ Machine Learning เพื่อให้สามารถบริการลูกค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพและตรงกับความต้องการใช้งานอย่างแท้จริง ซึ่งส่งผลดีต่อการดึงดูดลูกค้าประจำ
ให้มาใช้บริการอย่างต่อเนื่อง
- **กีฬาสำหรับผู้หญิง:** ปัจจุบันผู้หญิงหันมาสนใจกีฬามากยิ่งขึ้นและมีการใช้จ่ายเพื่อการกีฬามากยิ่งขึ้น ทั้งการเล่นและการชมกีฬา ทั้งกีฬาสมัครเล่นและกีฬาอาชีพ
ส่งผลทำให้ผู้ประกอบการกีฬาต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการให้บริการ มีการพัฒนาสถานที่ เพื่อให้เหมาะสมต่อการรองรับผู้บริโภคกลุ่มนี้
- **การขยายแฟรนไชส์ธุรกิจกีฬา:** เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตทำให้การแข่งขันกีฬาต่างประเทศมีการเผยแพร่ไปยังประเทศต่าง ๆ ในโลกได้อย่างทั่วถึง ทำให้เกิด
การขยายธุรกิจแฟรนไชส์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาในประเทศต่าง ๆ เช่น ร้านขายสินค้ากีฬาของสโมสร รวมถึงการจัดกิจกรรมกีฬารูปแบบต่าง ๆ ถือเป็นโอกาส
ในการสร้างมูลค่าการตลาดของอุตสาหกรรมกีฬา
- **การถ่ายทอดการแข่งขันผ่านสตรีมมิ่ง:** ลิขสิทธิ์ในการถ่ายทอดการแข่งขันกีฬาถือเป็นแหล่งรายได้ที่สำคัญของอุตสาหกรรมกีฬา โดยที่ผ่านมา
การถ่ายทอดการแข่งขันกีฬาจะดำเนินการผ่านตัวกลางคือ สถานีโทรทัศน์หรือผู้ให้บริการเคเบิลทีวี แต่ในปัจจุบันได้เกิดการทำข้อตกลงถ่ายทอดการแข่งขัน
ระหว่างผู้จัดการแข่งขันกับแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งโดยตรง เช่น Youtube TV Apple TV และ Amazon Prime ลักษณะดังกล่าวทำให้เกิดการเปลี่ยนในธุรกิจ
ถ่ายทอดแข่งขันกีฬาอย่างรุนแรง
- **การทำ Vertical Integration ของธุรกิจกีฬา:** ปัจจุบันมีแนวโน้มของการรวมธุรกิจแนวตั้งของผู้ประกอบการกีฬา โดยเฉพาะการพัฒนาสื่อ และช่อง
ของตนเอง สโมสรกีฬา และนักกีฬา ทั้งนี้ เพื่อเพิ่ม Engagement ระหว่างสโมสรกีฬา นักกีฬา และแฟนกีฬา รวมทั้งยังช่วยสร้างรายได้ให้แก่ผู้ประกอบการกีฬา
ได้อย่างมีนัยสำคัญ

สถานการณ์เศรษฐกิจกีฬาหลัง “COVID-19”

สถานการณ์ COVID-19 ที่คลี่คลายในปี 2022 ทำให้อุตสาหกรรมกีฬาในโลกกลับมาเติบโตอีกครั้ง โดยทำให้มูลค่าเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาเติบโตขึ้นร้อยละ 37.01 จากปี 2021 เป็น 486.61 พันล้านดอลลาร์ ในปี 2022 และคาดว่าจะเติบโตต่อเนื่องเป็น 512.14 พันล้านดอลลาร์ในปี 2023 นอกจากนี้ ยังคาดการณ์ว่ามูลค่าเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาจะเติบโตอย่างต่อเนื่องเป็น 623.63 พันล้านดอลลาร์ในปี 2027 คิดเป็นการเติบโตโดยเฉลี่ยร้อยละ 5 ต่อปี (GlobeNewswire, 2023) สถิติดังกล่าวสะท้อนแนวโน้มเชิงบวกของอุตสาหกรรมกีฬาทั่วโลก รวมถึงประเทศไทยด้วย



Playtoday (2023) ได้คาดการณ์ชนิดกีฬาที่ทำรายได้สูงสุดของโลกในปี 2023 ดังนี้

	บาสเกตบอล \$7 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ		ฟุตบอล \$5 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ		คริกเก็ต \$3.5 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ
	อเมริกันฟุตบอล \$1.7 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ		เอ็มเอ็มเอ (MMA) \$1.5 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ		รถฟอร์มูล่า \$1.4 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ
	มวยปล้ำ \$1.27 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ		มวยสากล \$1 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ		เทนนิส \$700 ล้านดอลลาร์สหรัฐ
	โมโตจีพี \$300 ล้านดอลลาร์สหรัฐ				

ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย

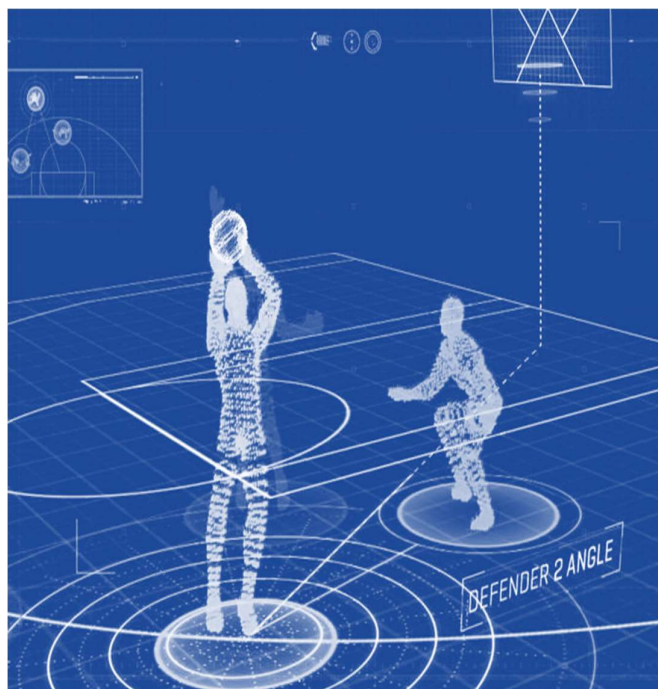
สำหรับอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย จากการศึกษาพบว่าแนวโน้มเติบโตไม่แตกต่างไปจากอุตสาหกรรมกีฬาโลก อันเป็นผลมาจากการฟื้นตัวจากสถานการณ์โรคระบาด COVID-19 สามารถสรุปปัจจัยเชิงบวกและเชิงลบที่มีผลกระทบต่ออุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยได้ดังนี้

ปัจจัยเชิงบวก



สถานการณ์ COVID-19 คลี่คลาย: ในปี 2022 สถานการณ์ COVID-19 คลี่คลายจนกลับเข้าสู่ภาวะปกติ ทำให้ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาทุกภาคส่วนสามารถกลับมาดำเนินธุรกิจได้ตามปกติ การเล่นกีฬา ออกกำลังกาย การจัดการแข่งขันกีฬา และการชมกีฬา สามารถดำเนินการได้ตามปกติ โดยไม่มีมาตรการ Social Distancing ทำให้มูลค่าของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยกลับเติบโตอีกครั้ง และคาดว่าจะเติบโตต่อเนื่องต่อไปในปี 2023

ตลาดสินค้ากีฬามีขนาดใหญ่และมีแนวโน้มเติบโต: ปัจจุบันประชาชนจำนวนมากให้ความสำคัญกับการออกกำลังกายและเล่นกีฬามากขึ้นอย่างต่อเนื่อง เห็นได้จากการที่มีกิจกรรมการแข่งขันกีฬาเป็นจำนวนมากขึ้น เช่น มีการแข่งขันวิ่งมากกว่า 2,000 รายการในปี 2022 มีนักวิ่งเป็นจำนวน 14 – 15 ล้านคน นอกจากนี้ยังมีกระแสความนิยมต่อ Sport Fashion ซึ่งประชาชนมีการซื้อเสื้อผ้าและรองเท้ากีฬาเพื่อใส่ในชีวิตประจำวันหรือเพื่อทำงานมากยิ่งขึ้น ส่งผลทำให้ตลาดสินค้ากีฬา ทั้งเสื้อผ้า รองเท้า และอุปกรณ์กีฬามีมูลค่ามหาศาล โดยคาดว่าจะมีมูลค่ารวมประมาณ 60,000 ล้านบาท และคาดว่าจะเติบโตเป็น 70,000 ล้านบาทในปี 2023 ถือเป็นโอกาสของผู้ประกอบการในประเทศไทย



ผู้ประกอบการที่มีประสบการณ์และศักยภาพ: อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยมีผู้ประกอบการที่มีประสบการณ์และศักยภาพ สามารถผลิตสินค้ากีฬาแบรนด์ไทยที่ได้มาตรฐานและเป็นที่ยอมรับ โดยที่สำคัญคือ Big 4 ได้แก่ FBT Grand sport Warrix และ Ari ซึ่งมีรายได้ในปี 2022 รวมกันเท่ากับ 3,382.64 ล้านบาท อีกทั้งยังเป็นผู้ผลิตชุดแข่งให้แก่ทีมฟุตบอลอาชีพของประเทศไทยจำนวน 89 ทีม นอกจากนี้ ประเทศไทยยังมีผู้ผลิตเสื้อผ้าและรองเท้ากีฬารายย่อยอีกเป็นจำนวนมากไม่น้อย โดยหากพิจารณาสถิติบริษัทจดทะเบียนของกรมพัฒนาธุรกิจการค้า พบว่ามีบริษัทผู้ผลิตชุดกีฬานาเล็กอย่างน้อย 112 ราย

การกลับมาชมกีฬาในสนามของผู้ชมกีฬา: หลังโรค COVID-19 ถูกปรับเป็นโรคประจำถิ่น ผู้ชมกีฬาสามารถกลับมาชมกีฬาในสนามได้ตามปกติ เห็นได้ชัดเจนจากกรณีของผู้ชมการแข่งขันไทยลีก ซึ่งมีผู้ชมในสนามรวมกัน ในฤดูกาล 2022/23 เท่ากับ 1,063,098 คน หรือคิดเป็นค่าเฉลี่ย 4,429 คน ต่อนัด โดยเพิ่มขึ้นจาก 528.165 คน ในฤดูกาล 2021/22 ทำให้รายได้มากขึ้น ทั้งรายได้จากการขายตั๋ว อาหาร เครื่องดื่ม และของที่ระลึก อีกทั้งยังส่งผลดีต่อธุรกิจอื่น ๆ

ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย (ต่อ)

ปัจจัยเชิงลบ

การยอมรับผลิตภัณฑ์กีฬาแบรนด์ไทยของคนไทย: แม้ประเทศไทยจะมีผลิตภัณฑ์แบรนด์ไทยที่มีคุณภาพหลายแบรนด์ แต่ก็ยังไม่ได้รับการยอมรับและใช้งานโดยผู้บริโภคชาวไทยและทีมกีฬาในประเทศไทยมากนัก โดยพบว่าสัดส่วนมูลค่าการตลาดของแบรนด์สำคัญของประเทศไทยทั้ง 4 แบรนด์ ได้แก่ FBT Grandsport Warrix และ Ari มีสัดส่วนรวมกันเพียงร้อยละ 5.64 ของมูลค่ารวมทั้งตลาด ในขณะที่พบว่าทีมฟุตบอลในไทยลีกจำนวนถึง 35 ทีม ที่เลือกผลิตชุดแข่งเองโดยไม่มีแบรนด์ แทนที่จะซื้อจากแบรนด์ไทยทั้ง 4 ที่กล่าวข้างต้น ลักษณะดังกล่าวแสดงให้เห็นเป็นปัญหาการยอมรับของผู้บริโภค



การขาดรายการกีฬาสำคัญของประเทศไทย: จากการศึกษาพบว่าประเทศไทยยังขาดแคลนรายการแข่งขันกีฬาสำคัญระดับชาติและนานาชาติที่มีชื่อเสียงและจัดเป็นประจำทุกปีตามพื้นที่ที่มีศักยภาพและสามารถดึงดูดผู้เข้าร่วมการแข่งขันได้เป็นจำนวนมาก ซึ่งถือเป็นปัจจัยสำคัญในการดึงดูดผู้เข้าร่วมแข่งขันและผู้ชมและขับเคลื่อนเศรษฐกิจการกีฬา ตัวอย่าง การแข่งขัน ONE Championship แม้จะมีชื่อเสียงไปทั่วโลกและมีผู้จัดเป็นคนไทย แต่ก็ถือเป็นรายการแข่งขันของประเทศสิงคโปร์

การขาด Engagement ของแฟนกีฬา: กรณีของไทยลีกสะท้อนให้เห็นถึงการขาด Engagement ของแฟนกีฬาเป็นอย่างดี โดยในฤดูกาล 2022/23 ฟุตบอลไทยลีกมีผู้ชมรวมกัน 1,063,098 คน หรือคิดเป็นค่าเฉลี่ย 4,429 คนต่อนัด และมีสัดส่วน Capacity โดยเฉลี่ยเพียงร้อยละ 39.1 ของความจุของสนามแข่ง ซึ่งถือว่าน้อยมากเมื่อเปรียบเทียบกับฟุตบอล J League ที่มีผู้ชมรวมกัน 4,825,434 คน หรือคิดเป็นค่าเฉลี่ย 18,488 คนต่อนัด และมีสัดส่วน Capacity โดยเฉลี่ยเท่ากับร้อยละ 56.4 ของความจุของสนามแข่ง หรือกรณีของประเทศที่ฟุตบอลไม่ได้เป็นยอดนิยม นั่นคือ ประเทศสหรัฐอเมริกา พบว่ามีผู้ชมรวมกัน 10,372,542 คน หรือคิดเป็นค่าเฉลี่ย 22,022 คนต่อนัด และมีสัดส่วน Capacity โดยเฉลี่ยเท่ากับร้อยละ 87.4 ของความจุของสนามแข่ง

การให้คุณค่าและความเต็มใจจ่ายให้แก่การกีฬา: คุณค่าและความเต็มใจจ่ายที่ผู้บริโภคให้แก่การกีฬาของประเทศไทยยังอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ เห็นได้จากค่าตัวชมกีฬาที่ไม่สามารถตั้งในราคาแพงเหมือนกับกรณีของธุรกิจบันเทิงอื่น ๆ ตัวอย่างเช่น กรณีของฟุตบอลไทยลีก ค่าตัวชมในสนามมีราคาค่อนข้างต่ำ นั่นคือ ทีมบุรีรัมย์ยูไนเต็ด ค่าตัวเท่ากับ 160 200 250 400 600 และ 1,000 บาท ทีมเมืองทองยูไนเต็ด ค่าตัวเท่ากับ 150 180 และ 220 บาท และทีมเชียงใหม่ยูไนเต็ด ค่าตัวเท่ากับ 80 100 และ 180 บาท ลักษณะดังกล่าวถือเป็นข้อจำกัดของกีฬาอาชีพในประเทศ

ภัยคุกคามจากเสื้อผ้าและรองเท้ากีฬาลอม: เสื้อผ้าและรองเท้ากีฬาลอม หรืออีกนัยหนึ่งคือ สินค้าละเมิดลิขสิทธิ์ ถือเป็นภัยคุกคามที่สกัดกั้นการเติบโตของสินค้ากีฬาแบรนด์ไทย ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าการมีการจับกุมและกวาดล้างสินค้ากีฬาละเมิดลิขสิทธิ์อย่างต่อเนื่อง แต่ก็ยังไม่สามารถกวาดล้างให้หมดไปได้ สาเหตุสำคัญคือ การที่ผู้บริโภคจำนวนมากนิยมเสื้อผ้าและรองเท้ากีฬาแบรนด์หลัก เช่น Nike Adidas Puma Reebok เป็นต้น ซึ่งมีราคาสูงมาก จึงเลือกที่จะซื้อสินค้าปลอมแทนเนื่องจากมีความแตกต่างในรูปลักษณ์ภายนอกน้อยมากแต่มีราคาต่ำกว่าเป็นอย่างมาก แทนที่จะซื้อสินค้าแบรนด์ไทย ซึ่งมีราคาต่ำกว่ามาก





ภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬา ประเทศไทย ปี 2565

โครงสร้างอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย

ที่	สาขาการผลิต	หมายเหตุ
1	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการปลูกพืช การเพาะพันธุ์ และการขยายพันธุ์พืชอื่น ๆ เพื่อใช้ในการกีฬา เช่น หญ้าสนามฟุตบอล สนามกอล์ฟ เป็นต้น
2	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการเลี้ยงสัตว์ที่ใช้ในการกีฬา เช่น ม้าแข่ง
3	การผลิตเครื่องดื่มนักกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตเครื่องดื่มเกลือแร่และเครื่องดื่มต่าง ๆ สำหรับนักกีฬาและผู้ออกกำลังกาย
4	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตชุดกีฬาและรองเท้ากีฬา
5	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตหนังสือพิมพ์ วารสาร และสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา ทั้งออฟไลน์ และออนไลน์
6	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตยา และเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา เช่น เวียโปรตีน ครีมนวด นักกีฬา น้ำมันมวย ผ้าเทปนักกีฬา เป็นต้น
7	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตและซ่อมยานยนต์ยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา
8	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตเครื่องกีฬาและอุปกรณ์กีฬาชนิดต่าง ๆ
9	การก่อสร้างสนามกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการก่อสร้าง ตกแต่ง วางระบบไฟฟ้า ประปา และสาธารณูปโภค สนามกีฬาและสถานที่สำหรับออกกำลังกาย ตลอดจนที่พักในสนามกีฬา
10	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตชุดกีฬาและรองเท้ากีฬา
11	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	สาขานี้ประกอบด้วยการให้บริการอาหารและเครื่องดื่มและบริการที่พักอันเป็นผลมาจากกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา
12	บริการการเดินทางและการขนส่ง	สาขานี้ประกอบด้วยการบริการการเดินทางทางรถไฟ การเดินทางทางบกทุกรูปแบบ การเดินทาง ชายฝั่งและทางน้ำ และการเดินทางทางอากาศอันเป็นผลมาจากกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา
13	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการบริการการศึกษาและการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกีฬา เช่น โรงเรียนกีฬา สถาบันการศึกษาที่สอนด้านพลศึกษา วิทยาศาสตร์การกีฬา การจัดการการกีฬา การวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกีฬา และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง
14	บริการทางการแพทย์เกี่ยวกับกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยคลินิกกีฬา บริการทางการแพทย์ เวชศาสตร์ฟื้นฟู และการทำกายภาพบำบัดที่เกี่ยวข้องกับกีฬา
15	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลเกี่ยวกับกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตรายการที่เกี่ยวกับกีฬาที่เผยแพร่ผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ สื่อดิจิทัล สื่อสตรีมมิ่ง เป็นต้น ทั้งรายการฟรีและที่ต้องสมัครสมาชิก
16	การจัดการแข่งขันกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยกิจกรรมของผู้จัดและผู้ผลิตการแข่งขันกีฬา ทั้งชนิดมีและไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวก
17	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการดำเนินงานของสถานที่ออกกำลังกาย ซึ่งมีสิ่งอำนวยความสะดวกที่จำเป็นต่อการทำกิจกรรมสร้างสุขภาพ เช่น การออกกำลังกาย การเรียนกีฬา เป็นต้น
18	สโมสรและสมาคมกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยกิจกรรมด้านสโมสรกีฬา สมาคมกีฬา และสมาพันธ์กีฬา ทั้งระดับอาชีพ กึ่งอาชีพ หรือสมัครเล่น รวมทั้งการให้โอกาสเหล่าสมาชิกในการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมกีฬา
19	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการซ่อมและบำรุงรักษาอุปกรณ์กีฬาทุกประเภท ยกเว้นเรือ รถยนต์ รถจักรยานยนต์ และจักรยานสำหรับการกีฬา
20	บริการเกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	สาขานี้ประกอบด้วยการดำเนินงานเกี่ยวกับสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการแข่งขันกีฬา ในร่มและกลางแจ้ง การบริหารและการจัดหาบุคลากรเพื่อปฏิบัติหน้าที่ประจำสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ และกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา ซึ่งมีได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น

มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรง (Direct) ปี 2565

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต	ปี 2565 (พันบาท)	หมายเหตุ
1	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	19,434.53	คำนวณจากสัดส่วนรายได้ของหมวดการก่อสร้างสนามกีฬาต่อรายได้รวมของสาขาการก่อสร้างและรายได้คาดประมาณของผู้ประกอบการบุคคลธรรมดา
2	29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	10,973.84	คำนวณจากรายได้รวมของกิจการตามที่ยื่นต่อ DBD เนื่องจากทุกรายเป็นฟาร์มม้าแข่ง
3	30	การผลิตเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	4,714,000.00	คำนวณตามมูลค่าตลาดรวมของเครื่องดื่มนักกีฬา (Sport Drink) ตามรายงานของบริษัท T.C. Pharmaceutical Industries ซึ่งเป็นผู้นำตลาด
4	31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	6,762,622.17	คำนวณจากรายได้รวมของกิจการตามที่ยื่นต่อ DBD
5	32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	467,743.79	คำนวณจากรายได้ของผู้ประกอบการรายใหญ่ซึ่งเป็นผู้นำตลาด ได้แก่ บริษัท Siam Sport Syndicate และบริษัท Grand Prix International (ในส่วนของธุรกิจสื่อสิ่งพิมพ์)
6	33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	1,596,112.15	คำนวณจากรายได้รวมของผู้ผลิตยาและเวชภัณฑ์กีฬารายใหญ่ เช่น น้ำมันมวย เคาเตอร์เพน ไทเกอร์ปาล์ม โพธิ์หยก ไทเกอร์พลาส เป็นต้น
7	34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	23,993,483.48	คำนวณจากรายได้รวมของกิจการสาขาการผลิตเรือเพื่อกีฬาและการผลิตจักรยานตามที่ยื่นต่อ DBD และมูลค่ายอดขายรวมของจักรยานยนต์ประเภท Sport Bike
8	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	27,739,755.16	คำนวณจากรายได้รวมของกิจการตามที่ยื่นต่อ DBD
9	36	การก่อสร้างสนามกีฬา	1,081,638.60	คำนวณจากงบประมาณด้านการสร้างและบำรุงสนามกีฬาของ กกท. กรมพลศึกษา และมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ
10	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	63,775,882.10	คำนวณจากรายได้รวมของกิจการตามที่ยื่นต่อ DBD กรณีที่ระบุเป็นค่าส่งค้าปลีกทางด้านกีฬาโดยตรง สำหรับกิจการค้าส่งค้าปลีกอื่น ๆ จะอ้างอิงสัดส่วนของรายได้ที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมกีฬาตามสัดส่วนรายได้ของผู้ประกอบการค้าปลีกรายใหญ่ Central Retail Group รวมกับรายได้คาดประมาณของผู้ประกอบการบุคคลธรรมดา
11	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	70,786,982.02	คำนวณจากรายได้ที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมกีฬาตามตามสัดส่วนรายได้จากรายงานการวิจัยและรายได้คาดประมาณของผู้ประกอบการบุคคลธรรมดา
12	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	12,737,083.93	คำนวณจากรายได้ที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมกีฬาตามตามสัดส่วนรายได้จากรายงานการวิจัยและรายได้คาดประมาณของผู้ประกอบการบุคคลธรรมดา
13	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	3,728,074.08	คำนวณจากมูลค่ารวมของหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับกีฬาทั้งหมดในประเทศไทยและงบประมาณด้านการจัดการการศึกษาของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ
14	41	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	9,375,991.18	คำนวณจากรายได้ที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมกีฬาตามตามสัดส่วนการให้บริการทางการแพทย์ในด้านเวชศาสตร์การกีฬา
15	42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลเกี่ยวกับกีฬา	1,095,441.87	คำนวณจากสัดส่วนรายการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาจากรายงานของสถานีโทรทัศน์รายใหญ่ ได้แก่ MCOT และ BEC และรายได้คาดประมาณของช่อง YouTube เกี่ยวกับการกีฬาที่มีผู้ติดตามมาก ได้แก่ ขอบสนาม วาเตะลูกหนัง NRSport และตัวแทนฟุตบอล
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	3,550,819.00	คำนวณจากรายได้รวมของกิจการตามที่ยื่นต่อ DBD
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	6,292,614.88	คำนวณจากรายได้รวมของกิจการตามที่ยื่นต่อ DBD และรายได้คาดประมาณของผู้ประกอบการบุคคลธรรมดา
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	6,202,120.06	คำนวณจากรายได้รวมของสโมสรและสมาคมกีฬาตามที่ยื่นต่อ DBD และรายได้ของสมาคมกีฬาอื่น ๆ ที่มีได้ยื่นต่อ DBD
19	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	63,553.74	คำนวณจากรายได้รวมของกิจการตามที่ยื่นต่อ DBD และรายได้คาดประมาณของผู้ประกอบการบุคคลธรรมดา
20	47	บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ	20,320,801.07	คำนวณจากรายได้รวมของกิจการตามที่ยื่นต่อ DBD รายได้คาดประมาณของผู้ประกอบการบุคคลธรรมดา และงบประมาณการบริการด้านการกีฬาของ กกท. และกรมพลศึกษา ที่มีใช้การก่อสร้าง การศึกษาวิจัย และเงินอุดหนุนสมาคมกีฬา
รวมทั้งหมด (พันบาท)			264,315,127.65	

ที่มา: จากการสำรวจข้อมูลผู้ประกอบการของกองเศรษฐกิจ สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ร่วมกับการสืบค้นข้อมูลจดทะเบียนจากกรมพัฒนาธุรกิจการค้า (DBD) สามารถแสดงมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรง (Direct) ปี 2565

มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย

ปี 2562 – 2565

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต	มูลค่าผลผลิต (พันบาท)			
			2562	2563	2564	2565
1	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	19,032.37	17,540.09	17,277.27	19,434.53
2	29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	20,627.80	10,020.53	7,260.27	10,973.84
3	30	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	5,500,000.00	5,225,000.00	4,962,105.26	4,714,000.00
4	31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	4,221,600.33	3,603,206.46	4,990,966.04	6,762,622.17
5	32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	516,375.93	413,570.18	427,585.87	467,743.79
6	33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	1,200,000.00	1,230,689.59	1,232,929.76	1,596,112.15
7	34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	25,465,899.69	22,307,983.71	26,281,684.36	23,993,483.48
8	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	20,828,128.17	18,671,363.61	23,104,406.52	27,739,755.16
9	36	การก่อสร้างสนามกีฬา	671,317.40	600,227.30	614,689.50	1,081,638.60
10	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	63,777,756.58	53,402,086.89	53,295,995.76	63,775,882.10
11	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	86,520,552.05	51,532,838.81	43,806,839.47	70,786,982.02
12	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	23,751,173.98	9,752,106.04	7,630,600.19	12,737,083.93
13	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	4,101,747.51	3,868,762.20	3,733,592.42	3,728,074.08
14	41	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	7,417,920.96	6,401,087.86	7,985,200.44	9,375,991.18
15	42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	1,056,460.80	920,900.65	1,034,964.33	1,095,441.87
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	3,446,758.08	1,472,660.34	1,218,563.47	3,550,819.00
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	10,016,857.09	7,196,821.03	5,405,436.59	6,292,614.88
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	8,898,004.15	4,918,486.62	5,104,614.69	6,202,120.06
19	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	33,803.78	14,997.89	12,182.42	63,553.74
20	47	บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ	19,727,598.02	14,336,808.75	13,243,523.25	20,320,801.07
รวมทั้งหมด			287,191,614.70	205,897,158.54	204,110,417.89	264,315,127.65

ที่มา: จากการสำรวจข้อมูลผู้ประกอบการของกองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ร่วมกับการสืบค้นข้อมูลจดทะเบียนจากกรมพัฒนาธุรกิจการค้า (DBD) สามารถแสดงมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬา ปี 2562 – 2565

การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาปี 2562 - 2565

จากการประมาณการมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาที่เกี่ยวข้อง (Direct) ในช่วงปี 2562 - 2565 สามารถประมาณการจำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาในช่วงเวลาดังกล่าว

ที่	รหัส IO	สาขาการผลิต	จำนวนการจ้างงาน) คน(			
			2562	2563	2564	2565
1	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	43	40	39	44
2	29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	68	33	24	36
3	30	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	3,155	2,997	2,846	2,704
4	31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	4,211	3,594	4,978	6,745
5	32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	319	256	264	289
6	33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	327	335	336	434
7	34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	10,669	9,346	11,011	10,052
8	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	18,545	16,625	20,572	24,699
9	36	การก่อสร้างสนามกีฬา	569	509	521	917
10	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	101,501	84,988	84,820	101,498
11	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	81,005	48,248	41,014	66,275
12	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	17,595	7,224	5,653	9,436
13	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	4,689	4,423	4,269	4,262
14	41	บริการทางการแพทย์เกี่ยวกับกีฬา	6,525	5,631	7,024	8,247
15	42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลเกี่ยวกับกีฬา	623	543	610	646
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	4,164	1,779	1,472	4,290
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	8,112	5,828	4,377	5,096
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	5,301	2,930	3,041	3,695
19	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	56	25	20	105
20	47	บริการเกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	20,931	15,211	14,051	21,560
รวมทั้งหมด			288,408	210,565	206,942	271,031

ที่มา: จากการสำรวจข้อมูลผู้ประกอบการของกองเศรษฐกิจ สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ร่วมกับการสืบค้นข้อมูลจดทะเบียนจากกรมพัฒนาธุรกิจการค้า (DBD) สามารถแสดงการประมาณการจำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬา ปี 2562 - 2565

มูลค่าการส่งออกอุตสาหกรรมกีฬาปี 2565

(ประมาณการ: ล้านบาท)

ที่	รหัส IO	ภาคการผลิต	การส่งออก	การส่งออกพิเศษ	รวมการส่งออก
1	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	65.31	0.00	65.31
2	29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการค้ากีฬา	4.40	0.00	4.40
3	30	เครื่องดื่มน้ำสำหรับนักกีฬา	1,842.84	407.88	2,250.72
4	31	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	1,607.27	2,969.25	4,576.52
5	32	สิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	22.78	224.86	247.64
6	33	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	1,130.39	0.14	1,130.53
7	34	ยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา	2,548.20	0.00	2,548.20
8	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	2,334.32	3.84	2,338.16
9	36	การก่อสร้างสนามกีฬา	0.00	0.00	0.00
10	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	0.00	0.00	0.00
11	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	0.00	6,538.30	6,538.30
12	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	0.00	2,704.02	2,704.02
13	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	0.00	1.63	1.63
14	41	บริการทางการแพทย์เกี่ยวกับกีฬา	0.00	670.07	670.07
15	42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลเกี่ยวกับกีฬา	0.00	0.00	0.00
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	0.00	1,983.11	1,983.11
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	0.00	716.70	716.70
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	0.00	88.81	88.81
19	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	0.00	505.81	505.81
20	47	บริการเกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	0.00	4,110.15	4,110.15
รวม			9,555.53	20,924.57	30,480.09



การเปรียบเทียบมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬา

ระหว่างปี 2562 – 2565



1.ทุกสาขาการผลิตในอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย ในปี 2565 พ้นตัวจากสถานการณ์ COVID-19 โดยมีมูลค่าผลผลิตเติบโตจากปี 2564 อย่างชัดเจน และมีค่าสูงกว่าระดับที่เคยทำได้ ในปี 2562 ซึ่งเป็นช่วงเวลาก่อนเกิดโรคระบาด COVID-19 โดย ในปี 2565 มูลค่าผลผลิตรวมของอุตสาหกรรมกีฬามีค่าเท่ากับ 264,315,127,000 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจาก 181,882,590 ล้านบาท ในปีก่อนหน้า

2.มูลค่าผลผลิตสาขาเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา (ม้าแข่ง) แม้จะเพิ่มขึ้นจากปี 2564 แต่ก็ยังคงต่ำกว่าปี 2562 เป็นอย่างมาก สาเหตุสำคัญมาจากการที่ผู้ประกอบการม้าแข่งเลิกกิจการไปเป็นจำนวนมากในช่วงที่เกิดสถานการณ์ COVID-19 ทำให้ยังไม่สามารถฟื้นตัวกลับมาได้ทันทีหลังสถานการณ์ COVID-19

3.มูลค่าผลผลิตของสาขาการผลิตเครื่องดื่มนักกีฬา (Sport Drink) มีค่าต่ำกว่าปี 2564 และมีมูลค่าลดลงอย่างต่อเนื่อง นับตั้งแต่ปี 2562 อันเป็นผลมาจากการชะลอตัวของกิจกรรมกีฬาจากสถานการณ์ COVID-19 ซึ่งในปี 2565 ทางกองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ได้มีการประมาณการมูลค่าผลผลิตของสาขาการผลิตเครื่องดื่มนักกีฬาไว้ที่ 4,417.40 ล้านบาทอย่างไรก็ตามจากรายงานของบริษัท T.C. Pharmaceutical ผู้ผลิตเครื่องดื่มสปอนเซอร์ พบว่ามูลค่าตลาดของเครื่องดื่มนักกีฬาจะเติบโตร้อยละ 13 เป็น 5,326 ล้านบาท ในปี 2566

4.มูลค่าผลผลิตของสาขาการผลิตสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬาเติบโตขึ้นจากปี 2564 แต่ยังคงมีมูลค่าน้อยกว่าปี 2562 อย่างไรก็ตามโอกาสที่มูลค่าผลผลิตจะกลับไปอยู่ในระดับเดิมในช่วงก่อน COVID-19 เป็นไปได้ยากมาก เนื่องจากตลาดสิ่งพิมพ์มีแนวโน้มหดตัวลงจากการที่สิ่งพิมพ์ย้ายแพลตฟอร์มไปสู่ระบบดิจิทัลในลักษณะ Open เช่น Website Blog และ Social Media ต่าง ๆ เป็นต้น

5.มูลค่าผลผลิตของสาขาการผลิตเสื้อผ้าและรองเท้ากีฬา สาขาการผลิตอุปกรณ์กีฬา และสาขายาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬานอกจากจะไม่ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์ COVID-19 แล้ว ยังมีแนวโน้มเติบโตต่อเนื่อง อันเนื่องมาจากกระแสความตื่นตัวในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา ส่งผลทำให้มีการผลิตเสื้อผ้ากีฬา รองเท้ากีฬา และอุปกรณ์กีฬามากขึ้น และเมื่อมีการออกกำลังกายและเล่นกีฬามากขึ้น ส่งผลทำให้มีอุปสงค์ต่อยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬามากขึ้นตามไปด้วย นอกจากนี้ มูลค่าผลผลิตเสื้อผ้าและรองเท้ากีฬายังมีแนวโน้มเติบโตขึ้นเนื่องจากกระแสสปอร์ตแพชั่นอีกด้วย



การเปรียบเทียบมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาระหว่างปี 2562 – 2565 (ต่อ)

6.มูลค่าผลผลิตของสาขายานพาหนะเพื่อการกีฬามีค่าแตกต่างไปจากช่วงปี 2562 – 2564 เป็นอย่างมาก เป็นผลมาจากการรวมเอามูลค่าการผลิตของจักรยานทั้งหมดเพิ่มเติมจากเฉพาะจักรยานเพื่อการแข่งขันและมูลค่าการผลิตของ Sport Bike ไว้ในการคำนวณเพื่อทำให้ครอบคลุมทั้งการเล่นกีฬาและการออกกำลังกาย โดยพบว่าในปี 2565 มูลค่าผลผลิตของสาขายานพาหนะเพื่อการกีฬามีค่าเท่ากับ 23,993.48 ล้านบาท ทั้งนี้ กระแสความนิยมขี่จักรยานและความชื่นชอบใน Sport Bike ได้รับผลกระทบค่อนข้างน้อยจากการหยุดกิจกรรมกีฬาในช่วง COVID-19 กล่าวคือ การขี่จักรยานและจักรยานยนต์สามารถทำได้ตามปกติ

7.มูลค่าผลผลิตสาขาการก่อสร้างสนามกีฬาในปี 2565 เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยมีมูลค่าสูงกว่าทุกปีที่ผ่านมา ส่วนหนึ่งเกิดจากการรวมเอามูลค่างบประมาณก่อสร้างสนามกีฬาและบำรุงสนามกีฬาของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติมาคำนวณรวมเพิ่มเติม

8.มูลค่าผลผลิตของสาขาการบริการค้าส่ง/ค้าปลีกด้านกีฬาในปี 2565 เพิ่มขึ้นจากปี 2564 อย่างมีนัยสำคัญ และมีมูลค่าสูงกว่าปี 2562 ซึ่งเป็นช่วงก่อนเกิดสถานการณ์ COVID-19 สาเหตุสำคัญมาจากกระแสความตื่นตัวในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา รวมถึงความกระแสด้านความชื่นชอบสปอร์ตแพชชั่น ส่งผลต่อผลประกอบการของกิจการค้าส่งค้าปลีกที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาในทุกมิติ ไม่ว่าจะเป็นเสื้อผ้ากีฬา รองเท้ากีฬา อุปกรณ์กีฬา ตลอดจนยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา อีกทั้งยังได้นำเอามูลค่าผลผลิตบางส่วนของสาขาการค้าปลีกเสื้อผ้าและรองเท้าทั่วไปมารวมไว้ในการคำนวณ เนื่องจากพบว่าร้านค้าปลีกเสื้อผ้าและรองเท้าโดยทั่วไปมักมีเสื้อผ้าและรองเท้าสำหรับการออกกำลังกายจำหน่ายร่วมด้วย โดยอ้างอิงสัดส่วนรายได้จากการจำหน่ายเสื้อผ้าและรองเท้ากีฬาจากผู้ประกอบการค้าปลีกรายได้ใหญ่ ได้แก่ Central Retail Group และจากการสำรวจผู้ประกอบการ

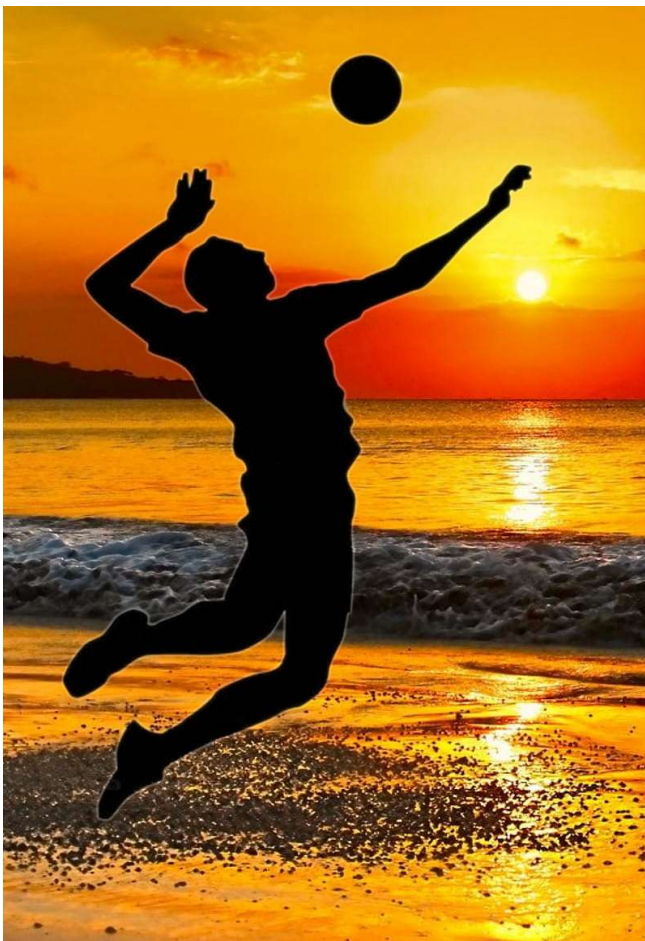
9.มูลค่าผลผลิตของสาขาการบริการโรงแรมที่พักและร้านอาหารและสาขาการบริการเดินทางและขนส่งในปี 2565 พ้นตัวจากปี 2564 อย่างเห็นได้ชัด โดยเพิ่มขึ้นร้อยละ 64.94 และ 69.28 ตามลำดับ ทั้งนี้ มูลค่าผลผลิตยังต่ำกว่าปี 2562 ซึ่งเป็นช่วงปีก่อนเกิดสถานการณ์ COVID-19 แต่คาดว่าจะดีขึ้นเป็นลำดับในปีต่อ ๆ ไป อย่างไรก็ตาม บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหารและบริการเดินทางและขนส่งอาจมีปัจจัยเสี่ยงจากการที่การรับชมการแข่งขันกีฬาหรือแม้แต่การเล่นกีฬาสามารถทำได้ผ่านระบบออนไลน์บนแพลตฟอร์มดิจิทัลที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น เช่น การชมและการเรียนกีฬาผ่านออนไลน์ การวิ่งแบบ Virtual Run เป็นต้น ให้สาขาการบริการโรงแรมที่พักและร้านอาหารและสาขาการบริการเดินทางและขนส่งอาจเติบโตช้ากว่าที่ควรจะเป็น

10.มูลค่าผลผลิตของสาขาการบริการการศึกษาและวิจัยทางด้านกีฬาในปี 2565 มีมูลค่าต่ำกว่าปีที่ผ่านมา อันเป็นผลมาจากจำนวนผู้เข้าเรียนใหม่ในสาขาที่เกี่ยวข้องกับกีฬามีจำนวนลดลงในช่วงปีที่เกิดสถานการณ์ COVID-19 ทำให้เมื่อผู้เรียนที่เริ่มเรียนในช่วงก่อน COVID-19 สำเร็จการศึกษา จึงมีผู้เรียนสะสมในช่วงปี 2565 เป็นจำนวนน้อยลงกว่าปีที่ผ่านมา



การเปรียบเทียบมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาระหว่างปี 2562 – 2565 (ต่อ)

11.มูลค่าผลผลิตของสาขาบริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา ในปี 2565 มีค่าต่ำกว่าช่วงปี 2562 – 2565 เป็นอย่างมาก โดยมีค่าเท่ากับ 9,375.99 ล้านบาท เป็นผลมาจากการปรับเปลี่ยนสัดส่วนที่ใช้ในการคำนวณมูลค่าผลผลิตของสาขาบริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาจากมูลค่าผลผลิตของสาขาบริการทางการแพทย์ทั้งหมด โดยที่ผ่านมาได้อ้างอิงจากค่าเฉลี่ยของสัดส่วนมูลค่าผลผลิตของสาขาบริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาต่อมูลค่าผลผลิตของสาขาบริการทางการแพทย์ทั้งหมดของประเทศในประเทศสหภาพยุโรป (ประมาณร้อยละ 12) ซึ่งพบว่าอาจมีค่าสูงเกินไปสำหรับประเทศไทย เนื่องจากประเทศในสหภาพยุโรปส่วนใหญ่มีการแข่งขันกีฬาอาชีพอย่างเป็นระบบและมีความเข้มแข็ง ทำให้มีมูลค่าการใช้บริการทางการแพทย์ด้านการกีฬาในระดับสูง ในขณะที่การใช้บริการทางการแพทย์ด้านกีฬาในประเทศไทยยังมีระดับต่ำมากจากการที่กีฬาอาชีพของประเทศไทยยังอยู่ในระยะเริ่มต้นและยังมีมูลค่าค่อนข้างต่ำ ดังนั้น จึงได้ทำการศึกษาสัดส่วนการให้บริการทางการแพทย์ด้านเวชศาสตร์การกีฬาในโรงพยาบาลในประเทศไทย โดยพบว่ามีส่วนประมาณร้อยละ 3 เท่านั้น



12.มูลค่าผลผลิตของสาขาสื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับกีฬา สาขาการจัดการแข่งขันกีฬา และสาขาบริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ มีผลเติบโตและฟื้นตัวกลับไปสู่ระดับก่อนเกิดสถานการณ์ COVID-19 และคาดว่าจะดีขึ้นตามลำดับ อย่างไรก็ตาม ในกรณีของสาขาสื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับกีฬา คาดว่าจะเติบโตอย่างรวดเร็วอันเป็นผลมาจากแนวโน้มการเติบโตของสื่อดิจิทัลที่เผยแพร่ผ่าน Social Media และแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น ช่อง Youtube Tiktok เป็นต้น

13.มูลค่าผลผลิตของสาขาบริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาและสาขาสโมสรกีฬาและสมาคมกีฬา แม้จะเพิ่มขึ้นจากปี 2564 แต่ก็ยังคงต่ำกว่าปี 2562 เป็นอย่างมาก สาเหตุสำคัญมาจากการที่ผู้ประกอบการโรงยิม ฟิตเนส และสนามกีฬา ได้เลิกกิจการไปเป็นจำนวนมากในช่วงที่เกิดสถานการณ์ COVID-19 ทำให้ยังไม่สามารถฟื้นตัวกลับมาได้ทันทีหลังสถานการณ์ COVID-19 อย่างไรก็ตาม การแข่งขันกีฬาและกิจกรรมกีฬาต่าง ๆ ได้เริ่มกลับมาแข่งขันอย่างจริงจังในปี 2565 ทำให้มูลค่าผลผลิตของบริการจัดการแข่งขันกีฬา สโมสรและสมาคมกีฬา และบริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ สามารถฟื้นตัวกลับไปในระดับก่อนเกิดสถานการณ์ COVID-19 ได้อย่างมีนัยสำคัญ สำหรับกรณีของสาขาบริการซ่อมแซมเครื่องกีฬา พบว่ามูลค่าผลผลิตในปี 2565 สูงกว่าช่วงปี 2562 – 2564 อย่างมีนัยสำคัญ เป็นผลมาจากการนำเอามูลค่าผลผลิตของสาขาบริการซ่อมแซมจักรยานมารวมไว้ในการคำนวณด้วย



ผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย

ผลการสำรวจข้อมูลผลผลิตของผู้ที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยเกิดจากการศึกษาของกองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ได้ทำการสำรวจผู้ประกอบการ และหน่วยงานภาครัฐ เพื่อนำมาใช้ในการคำนวณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาในปี 2565

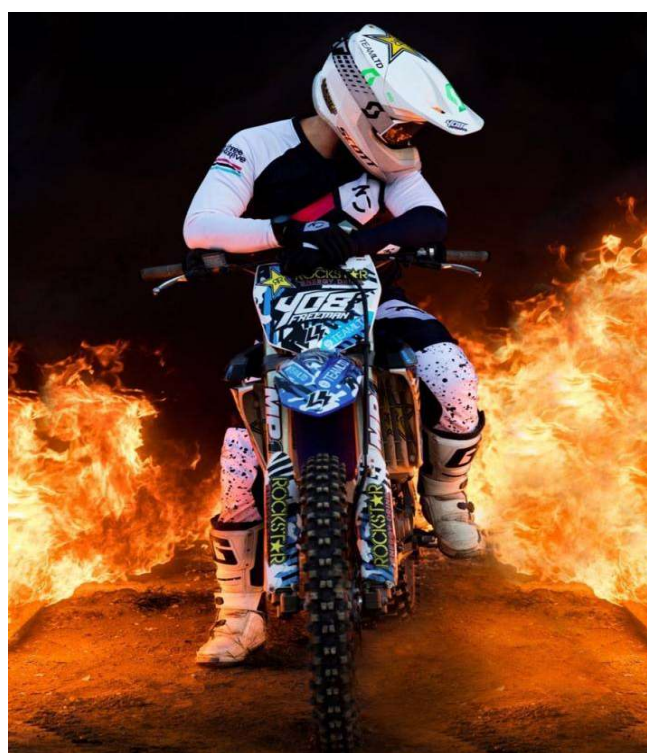
ผลการสำรวจข้อมูลผู้ประกอบการ

ผลการสำรวจข้อมูลผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาในที่จะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ผู้ประกอบการที่เป็นนิติบุคคล และผู้ประกอบการที่เป็นบุคคลธรรมดา

สถิติผู้ประกอบการที่เป็นนิติบุคคล

ปัจจัย	กลุ่มย่อย	ร้อยละ	สถิติ (พันบาท)		
			รายได้	รายจ่าย	กำไรสุทธิ
ขนาดกิจการ	ขนาดย่อม	45.51	16,064.65	19,307.37	-2,323.47
	ขนาดกลาง	26.49	142,180.57	144,578.53	1,284.04
	ขนาดใหญ่	28.00	5,577,458.28	5,383,686.53	290,860.88
รวมทั้งหมด		100.00	5,735,703.50	5,547,572.43	289,821.45
รูปแบบกิจการ	ห้างหุ้นส่วนสามัญ	0.09	348.65	369.01	-20.36
	ห้างหุ้นส่วนจำกัด	8.89	37,681.77	36,443.42	1,530.16
	บริษัทจำกัด	89.21	1,691,159.63	1,627,351.32	82,657.22
	บริษัทมหาชน	1.80	6,246,557.34	5,543,247.56	381,430.93
รวมทั้งหมด		100.00	7,975,747.39	7,207,411.31	465,597.95

จากการสำรวจข้อมูลผู้ประกอบการที่เป็นนิติบุคคลเบื้องต้นจำนวน 1,057 ราย พบว่าผู้ประกอบการส่วนใหญ่เป็นธุรกิจขนาดย่อม มีรายได้เฉลี่ยเท่ากับ 16.06 ล้านบาท ในขณะที่วิสาหกิจขนาดกลางและวิสาหกิจขนาดใหญ่มีรายได้เฉลี่ยเท่ากับ 142.18 และ 5,577.46 ล้านบาท ตามลำดับ เมื่อพิจารณาตามรูปแบบของกิจการ พบว่ากิจการส่วนใหญ่เป็นบริษัทจำกัดมีสัดส่วนร้อยละ 89.21 และมีรายได้เฉลี่ยเท่ากับ 1,691.159 ล้านบาท ในขณะที่บริษัทมหาชน ที่มีสัดส่วนเพียงร้อยละ 1.80 มีรายได้เฉลี่ยมากถึง 6,246.557 ล้านบาท



รายได้ของผู้ประกอบการที่เป็นนิติบุคคล

ที่	สาขาการผลิต/การบริการ	สัดส่วน (%)	รายได้ (พันบาท)	รายจ่าย (พันบาท)	กำไรสุทธิ (พันบาท)
1	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	2.84	88,854.78	101,884.60	-13,029.82
2	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	0.66	1,567.69	1,378.45	189.25
3	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	2.84	2,322,711.88	1,912,901.79	409,810.09
4	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	5.68	66,313.07	58,030.41	8,282.65
5	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	2.65	49,051.12	53,810.57	-4,759.45
6	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	2.84	1,880,489.70	1,580,999.02	299,490.67
7	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	6.05	2,113,083.54	2,365,755.55	136,155.15
8	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	9.84	264,932.06	245,093.62	19,838.44
9	การก่อสร้างสนามกีฬา	4.73	3,508,626.59	3,605,013.35	-96,386.76
10	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	21.76	452,309.56	416,618.30	35,691.27
11	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	5.68	18,733.20	18,429.46	303.74
12	บริการการเดินทางและการขนส่ง	5.68	10,050.55	10,315.71	-265.17
13	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	2.84	7,626.38	7,901.60	-275.22
14	บริการทางการแพทย์เกี่ยวกับกีฬา	2.84	369,861.58	286,891.84	82,969.75
15	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลเกี่ยวกับกีฬา	2.84	9,944.69	8,093.25	1,851.44
16	การจัดการแข่งขันกีฬา	2.84	19,617.78	13,678.90	5,938.89
17	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	5.68	6,804.99	8,974.44	-2,169.45
18	สโมสรและสมาคมกีฬา	2.84	16,807.49	19,255.84	-2,448.35
19	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	0.66	7,175.34	6,228.80	946.54
20	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	8.23	17,540.04	17,495.16	44.87

จากการสำรวจรายได้ของผู้ประกอบการ พบว่าผู้ประกอบการ ในสาขาที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรงตามนิยามของ Vilnius Definition of Sports ที่มีรายได้เฉลี่ยสูงสุด คือ สาขาการผลิตอุปกรณ์กีฬา โดยมีค่าเท่ากับ 26.49 ล้านบาท ตามด้วยสาขาการผลิตเสื้อผ้าและรองเท้ากีฬา เท่ากับ 66.31 ล้านบาท สำหรับกลุ่มผู้ประกอบการในสาขาบริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬา ได้แก่ สาขาการจัดการแข่งขันกีฬา การบริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา สโมสรและสมาคมกีฬา การซ่อมแซมเครื่องกีฬา และบริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ พบว่ามีรายได้เฉลี่ยเท่ากับ 19.62 , 6.8 , 16.81 , 7.18 และ 17.54 ล้านบาท ตามลำดับสำหรับผู้ประกอบการในสาขาอื่น ๆ รายได้จากการสำรวจจะครอบคลุมทั้งกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาและไม่เกี่ยวข้องกับการกีฬา ทำให้

จำเป็นต้องคาดประมาณสัดส่วนที่เกี่ยวข้องกับกีฬาเพื่อให้ได้ข้อมูลรายได้ผู้ประกอบการที่มีจากกิจกรรมกีฬา อย่างไรก็ตาม หากไม่คำนึงถึงสัดส่วนรายได้ที่เกิดจากการกีฬา จะเห็นว่าผู้ประกอบการในสาขาการก่อสร้างสนามกีฬามีรายได้เฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 350.86 ล้านบาท ตามมาด้วยสาขาการผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา และการผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา ซึ่งมีรายได้เฉลี่ยเท่ากับ 232.27, 211.31 และ 188.05 ล้านบาท ตามลำดับ นอกจากนี้ ยังมีผู้ประกอบการในสาขาการค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬาและสาขาบริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา ที่มีรายได้เฉลี่ยค่อนข้างสูง โดยเท่ากับ 45.23 และ 36.99 ล้านบาท ตามลำดับ

การสำรวจข้อมูลผู้ประกอบการที่เป็นบุคคลธรรมดา

จากการสำรวจข้อมูลผู้ประกอบการที่เป็นบุคคลธรรมดา จำนวน 200 ราย พบว่ากิจการส่วนใหญ่เป็นเพียงวิสาหกิจขนาดย่อม (Micro) ที่มีรายได้เฉลี่ยเพียง 797,142.86 บาท ในขณะที่กิจการที่เป็นวิสาหกิจขนาดย่อม (Small) มีรายได้เฉลี่ยเท่ากับ 2,080,000.00 บาท

สถิติผู้ประกอบการที่เป็นบุคคลธรรมดา

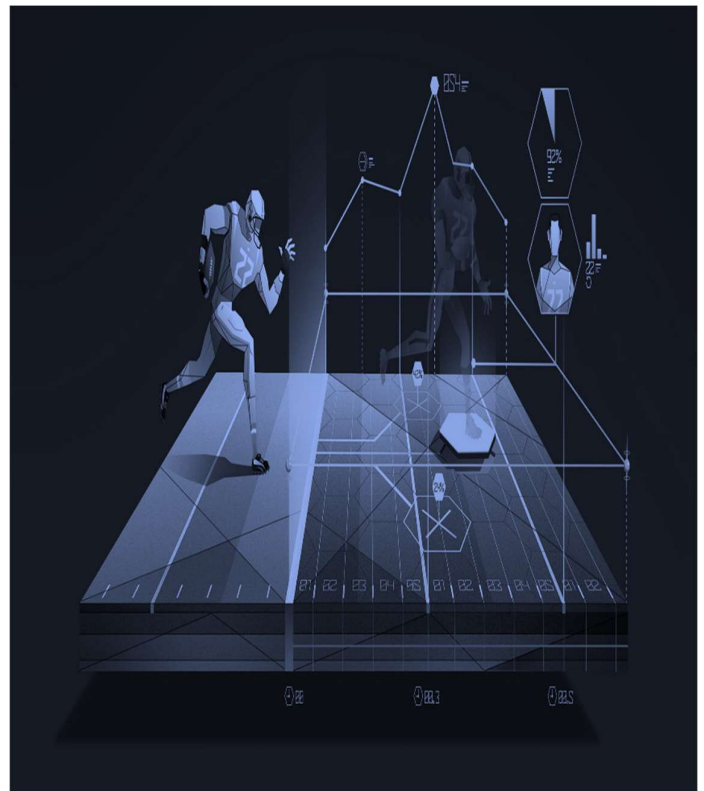
รหัส IO	สาขาการผลิต	สัดส่วน (%)	รายได้ (พันบาท)	รายจ่าย (พันบาท)	กำไรสุทธิ (พันบาท)
4	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	1.01	4,000.00	2,080.00	1,920.00
8	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	2.02	2,200.00	1,800.00	400.00
10	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	60.61	941.00	621.47	319.53
11	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	26.26	753.85	485.77	268.08
12	บริการการเดินทางและการขนส่ง	10.10	472.00	286.00	186.00

เมื่อพิจารณาตามสาขาการผลิต พบว่ามีผู้ประกอบการใน 5 สาขาการผลิต ได้แก่ การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา การผลิตอุปกรณ์กีฬา การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร และบริการการเดินทางและการขนส่ง ในขณะที่สาขาอื่น ๆ ล้วนเป็นสาขาที่ยากสำหรับบุคคลธรรมดาที่จะสามารถดำเนินการได้ ทั้งนี้ พบว่าผู้ประกอบการในภาคการผลิตจะมีรายได้สูงกว่าผู้ประกอบการในภาคการบริการอย่างชัดเจน โดยสาขาการผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬาและการผลิตอุปกรณ์กีฬามีรายได้เฉลี่ยเท่ากับ 4,000,000 และ 2,200,000 บาท ตามลำดับ ในขณะที่ผู้ประกอบการในสาขาค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร และบริการการเดินทางและการขนส่ง มีรายได้เฉลี่ยเท่ากับ 941,000 753,850 และ 472,000 บาท ตามลำดับ

รายได้ของผู้ประกอบการที่เป็นบุคคลธรรมดา

ที่	สาขาการผลิต	สัดส่วน (%)	รายได้ (พันบาท)	รายจ่าย (พันบาท)	กำไรสุทธิ (พันบาท)
4	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	1.01	4,000.00	2,080.00	1,920.00
8	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	2.02	2,200.00	1,800.00	400.00
10	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	60.61	941.00	621.47	319.53
11	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	26.26	753.85	485.77	268.08
12	บริการการเดินทางและการขนส่ง	10.10	472.00	286.00	186.00

จากการรวบรวมข้อมูลโดยละเอียดของสมาคมกีฬาในประเทศไทย ปี 2565 โดยพบว่าสมาคมกีฬาในประเทศไทยมีรายได้รวมโดยเฉลี่ยเท่ากับ 54,627,120.01 บาท โดยเป็นรายได้ที่ครอบคลุมเงินสนับสนุนจากภาครัฐ เงินบริจาค และรายได้จากการดำเนินงาน และมีรายจ่ายรวมโดยเฉลี่ยเท่ากับ 53,635,009.99 บาท อย่างไรก็ตาม พบว่าค่าเฉลี่ยของกำไรสุทธิมีค่าติดลบเท่ากับ -1,667,442.23 สะท้อนว่าสมาคมกีฬาส่วนใหญ่มีกำไรติดลบเนื่องจากไม่ได้มีสถานะเป็นองค์กรแสวงหากำไรในลักษณะเดียวกับองค์กรธุรกิจทั่วไป อย่างไรก็ตาม จากการศึกษพบว่า สมาคมกีฬาในประเทศไทยมีขนาดแตกต่างกันเป็นอย่างมาก โดยมีตั้งแต่สมาคมกีฬาที่มีรายได้เกือบ 800 ล้านบาท และสมาคมกีฬาที่มีรายได้ไม่ถึง 100,000 บาท ดังนั้น หากพิจารณาจากค่ามัธยฐาน จะเห็นได้ว่าค่ากลางของรายได้รวมของสมาคมกีฬาในประเทศไทยเท่ากับ 20,865,807.84 บาท และมีค่ากลางของรายจ่ายรวมเท่ากับ 18,530,731.56 บาท



ค่าสถิติ	รายได้รวม (บาท)	รายจ่ายรวม (บาท)	กำไรสุทธิ (บาท)
ค่าเฉลี่ย	54,627,120.01	53,635,009.99	-1,667,442.23
ค่ามัธยฐาน	20,865,807.84	18,530,731.56	-310,084.13
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	115,058,156.96	120,456,998.86	10,376,903.66
ค่าสูงสุด	797,123,963.08	826,420,129.57	22,606,671.47
ค่าต่ำสุด	50,634.21	7,086.16	-54,637,189.14

จากการจัดอันดับสมาคมกีฬาที่มีรายได้สูงสุด 10 อันดับแรกของประเทศไทย พบว่าสมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทยเป็นสมาคมที่มีรายได้สูงที่สุด นั่นคือ 797,123,963.08 บาท แต่กลับมีรายจ่ายสูงกว่ารายได้ ทำให้มีสถานะขาดทุน -29,296,166.49 บาท นอกจากนี้ยังพบว่าสมาคมที่มีรายได้อันดับที่ 2 และ 3 ได้แก่ สมาคมกีฬาวอลเลย์บอลแห่งประเทศไทย สมาคมกีฬาจักรยานแห่งประเทศไทย และลอนเทนนิสสมาคมแห่งประเทศไทย ซึ่งมีรายได้มากถึง 291,462,632.43 135,926,925.24 และ 134,299,431.31 บาท ตามลำดับ กลับมีสถานะขาดทุนไม่ต่างไปจากสมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทย

สำหรับสมาคมกีฬาแบดมินตันแห่งประเทศไทยซึ่งเป็นอีกหนึ่งกีฬาสำคัญของประเทศไทย มีรายได้รวมอยู่ในอันดับที่ 3 ของประเทศ โดยมีรายได้เท่ากับ 224,848,898.14 บาท ทั้งนี้ พบว่าสมาคมกีฬากรีฑาแห่งประเทศไทยซึ่งมีรายได้ในอันดับที่ 6 เท่ากับ 129,778,184.06 บาท กลับเป็นสมาคมที่มีกำไรสูงสุด เท่ากับ 22,606,671.47 บาท สำหรับสมาคมที่มีรายได้รวมในอันดับที่ 6 – 10 ได้แก่ สมาคมกีฬาว่ายน้ำแห่งประเทศไทย สมาคมกีฬาเทเบิลเทนนิสแห่งประเทศไทย สมาคมกีฬามวยสากลแห่งประเทศไทย และสมาคมกีฬาจักรยานสมัครเล่นแห่งประเทศไทย



การประมาณการภาวะ เศรษฐกิจด้านการกีฬาปี 2566



มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาปี 2566

การประมาณการมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาในปี 2566 มีขั้นตอนในการคำนวณดังนี้

ขั้นตอนที่ 1: คำนวณประมาณการมูลค่า GDP
ในภาพรวมรายสาขาการผลิตในปี 2566

1. จากข้อมูลในอดีตระหว่างปี 2562 – 2565
ทำการคำนวณสัดส่วน GDP ครึ่งปีหลัง
ต่อ GDP ครึ่งปีแรกในแต่ละสาขาการผลิต
ในแต่ละปี (พิจารณาเฉพาะสาขาการผลิต
ที่สอดคล้องกับแต่ละสาขาการผลิต
ในอุตสาหกรรมกีฬา) จากนั้นคำนวณ
ค่าเฉลี่ยของสัดส่วน GDP ครึ่งปีหลังต่อ
GDP ครึ่งปีแรกระหว่างช่วงปีดังกล่าว

2. หากคาดว่า GDP ครึ่งปีหลังของปี 2566
จะเป็นไปในรูปแบบเดียวกันกับในอดีต
นั่นคือ มีสัดส่วนต่อ GDP ครึ่งปีแรกเท่ากับ
ค่าเฉลี่ยระหว่างปี 2562 – 2565 จะสามารถ
ประมาณการมูลค่า GDP ในภาพรวมในแต่ละ
สาขาการผลิตในปี 2566

ขั้นตอนที่ 2: คำนวณประมาณการมูลค่าผลผลิตของ
อุตสาหกรรมกีฬารายสาขาการผลิตในปี 2566

1. จากมูลค่า GDP ของแต่ละสาขาการผลิตของ
เศรษฐกิจในภาพรวมในปี 2566 ที่ได้จาก
การคำนวณตามขั้นตอนที่ 1 ทำการคำนวณ
อัตราการเจริญเติบโตของ GDP ของแต่ละสาขา
การผลิตเมื่อเปรียบเทียบกับปี 2565

2. กำหนดให้มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬา
ในแต่ละสาขาการผลิตมีการเติบโตในอัตรา
เดียวกันกับมูลค่า GDP ในภาพรวมในสาขา
การผลิตที่สอดคล้อง จะสามารถประมาณการ
มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาในปี 2566
ได้ประมาณ 289.867.45 ล้านบาท

การประมาณการมูลค่า GDP ในภาพรวมรายสาขาการผลิตครั้งหลังของปี 2566

สาขาการผลิต	รหัส IO กีฬา ที่สอดคล้อง	GDP ครั้งปีหลัง/ GDP ครั้งปีแรก	GDP ครั้งปีแรก 2566	GDP ครั้งปีหลัง 2566	GDP ปี 2566
เกษตรกรรม ป่าไม้ และประมง	28 - 29	0.962	803,025.00	772,875.61	1,575,900.61
การผลิต	30 - 35	1.048	2,196,042.00	2,301,959.24	4,498,001.24
การก่อสร้าง	36	0.953	232,005.00	221,025.16	453,030.16
การค้าส่งค้าปลีก	37	1.071	1,346,086.00	1,441,826.94	2,787,912.94
การขนส่ง	39	1.039	420,909.00	437,320.78	858,229.78
โรงแรมที่พักและ การบริการอาหาร	38	1.054	491,608.00	518,089.63	1,009,697.63
การศึกษา	40	1.005	377,793.00	379,633.14	757,426.14
บริการสุขภาพ	41	1.102	226,264.00	249,443.10	475,707.10
ศิลปะ บันเทิง และนันทนาการ	42 - 47	1.162	55,575.00	64,593.64	120,168.64
GDP		1.033	8,849,121.00	9,144,795.34	17,993,916.34

การประมาณการมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬารายสาขาการผลิตในปี 2566

สาขาการผลิต	รหัส IO กีฬา ที่สอดคล้อง	GDP ปี 2565	GDP ปี 2566	อัตรา การเติบโต (%)
เกษตรกรรม ป่าไม้ และประมง	28 - 29	1,531,121.00	1,575,900.61	2.925
การผลิต	30 - 35	4,693,558.00	4,498,001.24	-4.166
การก่อสร้าง	36	437,883.00	453,030.16	3.459
การค้าส่งค้าปลีก	37	2,686,683.00	2,787,912.94	3.768
การขนส่ง	39	805,425.00	858,229.78	6.556
โรงแรมที่พักและการบริการอาหาร	38	777,961.00	1,009,697.63	29.788
การศึกษา	40	732,816.00	757,426.14	3.358
บริการสุขภาพ	41	446,543.00	475,707.10	6.531
ศิลปะ บันเทิง และนันทนาการ	42 - 47	110,804.00	120,168.64	8.452
GDP		17,370,236.00	17,993,916.34	3.591

ประมาณการมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาปี 2566

รหัส IO	สาขาการผลิต	มูลค่าผลผลิต (พันบาท)			
		สาขาอ้างอิง	2565	อัตราการเติบโต (%)	2566
28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	เกษตรกรรมฯ	19,434.53	2.925	20,002.99
29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	เกษตรกรรมฯ	10,973.84	2.925	11,294.82
30	การผลิตเครื่องดื่มน้ำสำหรับนักกีฬา	การผลิต	4,714,000.00	-4.166	4,517,614.76
31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา		6,762,622.17	-4.166	6,480,891.33
32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา		467,743.79	-4.166	448,257.58
33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา		1,596,112.15	-4.166	1,529,618.12
34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา		23,993,483.48	-4.166	22,993,914.96
35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา		27,739,755.16	-4.166	26,584,116.96
36	การก่อสร้างสนามกีฬา	การก่อสร้าง	1,081,638.60	3.459	1,119,052.48
37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	การค้าส่งค้าปลีก	63,775,882.10	3.768	66,178,957.34
38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	โรงแรมที่พัก/บริการอาหาร	70,786,982.02	29.788	91,873,008.22
39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	การขนส่ง	12,737,083.93	6.556	13,572,127.15
40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	การศึกษา	3,728,074.08	3.358	3,853,262.81
41	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	บริการสุขภาพ	9,375,991.18	6.531	9,988,337.16
42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	ศิลปะ/บันเทิง/และ นันทนาการ	1,095,441.87	8.452	1,188,028.62
43	การจัดการแข่งขันกีฬา		3,550,819.00	8.452	3,850,934.22
44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา		6,292,614.88	8.452	6,824,466.69
45	สโมสรและสมาคมกีฬา		6,202,120.06	8.452	6,726,323.25
46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา		63,553.74	8.452	68,925.30
47	บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ		20,320,801.07	8.452	22,038,315.18
รวมทั้งหมด			264,315,127.64		289,867,449.94

ประมาณการจำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยปี 2566 (คน)

รหัส IO	สาขาการผลิต	2566
28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	43
29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	68
30	การผลิตเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	3,155
31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	4,211
32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	319
33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	327
34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	10,669
35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	18,545
36	การก่อสร้างสนามกีฬา	569
37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	101,501
38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	81,005
39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	17,595
40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	4,689
41	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	6,525
42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	623
43	การจัดการแข่งขันกีฬา	4,164
44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	8,112
45	สโมสรและสมาคมกีฬา	5,301
46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	56
47	บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ	20,931
รวมทั้งหมด		288,408

การวิเคราะห์ปัจจัยส่งเสริมในช่วงที่เหลือของปี 2566 ๑๑

1

ประชาชนมีความตื่นตัวในการออกกำลังกายและการใช้จ่ายด้านการกีฬามากยิ่งขึ้น

ภายหลังผ่านการระบาดของโรคโควิด - 19 ซึ่งได้พิจารณาข้อมูลจากแอปพลิเคชัน Calories Credit Challenge (CCC) และการสำรวจข้อมูลค่าใช้จ่ายของประชาชน

2

นโยบายสนับสนุนกิจกรรมกีฬานานาชาติปลุกวงการ Sport Tourism

ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาที่จะสนับสนุนให้ตั้งกิจกรรมกีฬาในระดับต่าง ๆ มาแข่งขันในประเทศไทยให้มากยิ่งขึ้น เพื่อยืดออกการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจกระจายรายได้ไปสู่ชุมชน

3

มีการจัดกิจกรรมกีฬานานาชาติในช่วงปลายปีหลายรายการ เช่น

MOTO GP 2023



วิ่งบางแสน 42 มาราธอน



วิ่งเทรล UTMB



จัดขึ้นระหว่างวันที่ 27-29 ต.ค. 66
จังหวัดบุรีรัมย์ สร้างสถิติในการจำหน่ายบัตร
หมดภายใน 2.29 นาที สร้างมูลค่า
ทางเศรษฐกิจถึง 4,493 ล้านบาท

จัดขึ้นระหว่างวันที่ 3-4 พ.ย. 66
จังหวัดชลบุรี มีทั้งนักวิ่งชาวไทย และชาวต่างชาติ
เข้าร่วมมากกว่า 5,000 คน คาดว่าสร้างมูลค่า
ทางเศรษฐกิจมากกว่า 280 ล้านบาท

จัดขึ้นระหว่างวันที่ 7-10 ธ.ค. 66
จังหวัดเชียงใหม่ คาดว่าจะมีนักวิ่งเทรล
และผู้ติดตามมากกว่า 15,000 คน
สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจมากกว่า
800 ล้านบาท

4

เข้าสู่ช่วง High Season ของการท่องเที่ยว

ซึ่งส่งผลให้ผู้ประกอบการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเพิ่มมากขึ้นโดยเฉพาะงานวิ่งจากข้อมูลปฏิทินการวิ่งของ Patrunning.com ในช่วงเดือน ก.ย.-ธ.ค. 66 มีงานที่แจ้งการจัดกิจกรรมมากกว่า 395 งาน

5

ธุรกิจกีฬาของไทยกลับมาเติบโตมากยิ่งขึ้น

ประเทศไทยถือเป็นสวรรค์ของนักกอล์ฟ มีสนามกอล์ฟที่สวยงามและได้มาตรฐานระดับโลกมากถึง 315 สนามทั่วประเทศ จัดเป็นอันดับ 4 ของเอเชีย มีสิ่งอำนวยความสะดวกครบครัน มีความหลากหลายด้านอาหาร กิจกรรมสันทนาการ วัฒนธรรมการท่องเที่ยว ดึงดูดนักท่องเที่ยวทำรายได้เข้าสู่ประเทศ

6

กระแสฟุตบอลเริ่มกลับมา

หลังจากเปิดฤดูกาลแข่งขัน 2023-2024 โดยในสัปดาห์ที่ 3 ของเดือนสิงหาคม คู่สุโขทัยเอฟซี พบ บุรีรัมย์ยูไนเต็ด มียอดผู้เข้าชมจำนวน 7,673 คน จำนวนผู้เข้าชมรวมทุกสนาม 34,666 คน และจำหน่ายบัตรการแข่งขันฟุตบอลคิงส์คัพหมดทุกโซนภายใน 1 นาที

7

การผลักดันมวยไทยเป็น Soft Power ทางด้านกีฬา

ตามนโยบายการส่งเสริม Soft Power 5 หมวด (5F) ของรัฐบาล ต่อยอดเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจให้ประเทศ มวยไทยซึ่งเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าของประเทศไทย ยังได้รับการรับรองจากองค์กรกีฬาที่มีชื่อเสียง อาทิ คณะกรรมการโอลิมปิกสากล และล่าสุด คณะกรรมการโอลิมปิกและพาราลิมปิกแห่งสหรัฐอเมริกา ได้รับรองมวยไทยเป็นกีฬารุ่นใหม่ เมื่อวันที่ 10 มกราคม 2566

8

การแข่งขันออกผลิตภัณฑ์ใหม่ของผู้ประกอบการ

ในช่วงปลายปีผู้ประกอบการแบรนด์สินค้ากีฬาต่าง ๆ แข่งกันออกผลิตภัณฑ์รุ่นใหม่อย่างต่อเนื่อง เช่น รองเท้า เสื้อผ้า อุปกรณ์ มีการออกแบบที่ทันสมัยมากขึ้นสามารถใช้งานได้ในชีวิตประจำวันได้นอกจากจะใช้แค่เล่นกีฬา ซึ่งมูลค่าทางเศรษฐกิจจากสาขาการผลิตและการค้าปลีกสินค้ากีฬาเป็นสาขาที่มีมูลค่าในลำดับต้น ๆ

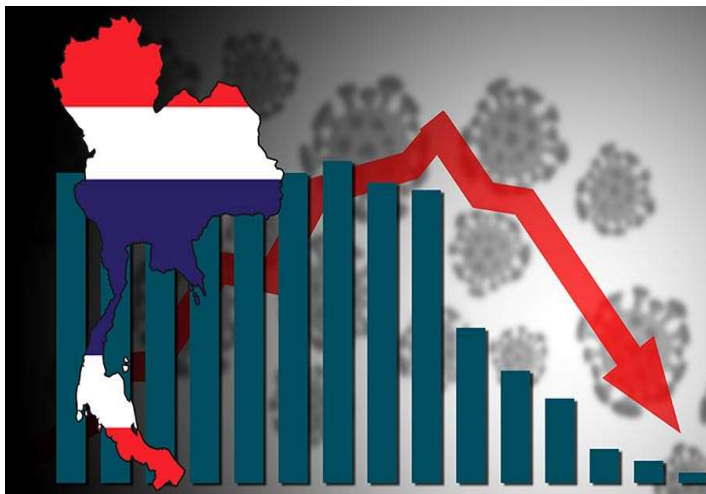
บทบาทของการจัดการแข่งขันกีฬา ในการกระตุ้นเศรษฐกิจ

“เนื่องจากอุตสาหกรรมกีฬาถือเป็นอุตสาหกรรมที่มีความเชื่อมโยงกับอุตสาหกรรมอื่น ๆ มากมาย ทำให้การจัดการแข่งขันกีฬารายการใหญ่มักถูกใช้เป็นหนึ่งในเครื่องมือในการกระตุ้นเศรษฐกิจของประเทศ โดยจะช่วยกระตุ้นให้เกิดการผลิตของภาคธุรกิจและการใช้จ่ายของคนในประเทศ อีกทั้งยังช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยวต่างชาติให้เดินทางเข้ามาท่องเที่ยวในประเทศอีกด้วย บทบาทของการจัดการแข่งขันกีฬารายการใหญ่ที่สำคัญในการกระตุ้นเศรษฐกิจของประเทศเจ้าภาพสรุปได้ดังนี้”

1. มหกรรมกีฬา SEA Games ปี 2023

มหกรรมกีฬา SEA Games ครั้งที่ 32 จัดขึ้นระหว่างวันที่ 5 – 17 พฤษภาคม 2566 ณ ประเทศกัมพูชา โดยถือเป็นเจ้าภาพกีฬา SEA Games ครั้งแรกของประเทศกัมพูชาการจัดการแข่งขันกีฬา SEA Games ได้ส่งผลดีต่อเศรษฐกิจของประเทศกัมพูชาหลายประการ สามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

- สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวต่างชาติให้เดินทางเข้าประเทศกัมพูชาได้ประมาณ 500,000 คน
- คาดว่าจะทำให้มีการใช้จ่ายในประเทศประมาณ 309.21 ล้านดอลลาร์สหรัฐ หรือประมาณ 10,822.35 ล้านบาท
- มีการใช้จ่ายเงินประมาณ 200 ล้านดอลลาร์สหรัฐ หรือประมาณ 7,000 ล้านบาท สำหรับการจัดมหกรรมกีฬา SEA Games
- คาดว่าจะทำให้ประเทศกัมพูชามีการเติบโตของ GDP ในอัตรา ร้อยละ 5.3 ในปี 2023 โดยเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 5.2 ในปี 2022



2. มหกรรมกีฬา Asian Games ปี 2023

มหกรรมกีฬา Asian Games ครั้งที่ 19 จัดขึ้นระหว่างวันที่ 23 กันยายน ถึง 8 ตุลาคม 2566 ณ เมืองหางโจว สาธารณรัฐประชาชนจีน การเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน Asian Games ในครั้งนี้ได้ส่งผลดีต่อการกระตุ้นการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจของเมืองหางโจว รวมทั้งประเทศจีนในภาพรวม ดังนี้

- ในช่วงปี 2016 – 2020 ซึ่งเป็นช่วงของการเตรียมความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐานและสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการจัดการแข่งขัน ได้มีเงินลงทุนมากถึง 414.1 พันล้านหยวน หรือประมาณ 2,070 ล้านบาท
- ในช่วงเวลาของการเตรียมความพร้อมดังกล่าวได้ทำให้เกิดการจ้างงานมากถึง 670,000 คน คิดเป็นร้อยละ 2.4 ของการจ้างงานทั้งหมดในช่วงเวลานั้น
- นอกจากผลประโยชน์ในทางเศรษฐกิจแล้ว ในช่วงเวลาของการเตรียมความพร้อมยังทำให้เกิดโครงสร้างพื้นฐานและสภาพแวดล้อมของเมือง ส่งผลดีต่อความเป็นอยู่ของประชาชน โดยในปลายปี 2022 มีชุมชนที่ได้รับการพัฒนาจำนวน 1,057 ชุมชน เป็นประโยชน์ต่อประชาชนมากกว่า 410,000 คน
- ในช่วงเวลาจัดการแข่งขัน คาดการณ์ว่ามีนักท่องเที่ยวต่างชาติเดินทางมายังประเทศจีนมากกว่า 20 ล้านคน คาดว่าจะสร้างรายได้ให้แก่ประเทศจีนได้ประมาณ 35,047.49 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (จากสถิติในปี 2019 ประเทศมีนักท่องเที่ยวต่างชาติ 145.3 ล้านคน และมีการใช้จ่ายรวมกันกว่า 254.62 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ คิดเป็น 1,752.37 ดอลลาร์สหรัฐต่อคน)
- การใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในช่วงการจัดมหกรรมกีฬา Asian Games ทำให้มีการคาดการณ์ว่า GDP ของประเทศไทยจีนจะเติบโตร้อยละ 5.3 ในปี 2023 สูงกว่าร้อยละ 5 ในปี 2022 ที่ผ่านมา

บทบาทของการจัดการแข่งขันกีฬา ในการกระตุ้นเศรษฐกิจ (ต่อ)

3. การแข่งขัน FIBA World Cup ปี 2023

การแข่งขันบาสเกตบอลชิงแชมป์โลก หรือ FIBA World Cup 2023 เป็นจัดการแข่งขันครั้งที่ 19 จัดขึ้นระหว่างวันที่ 25 สิงหาคม ถึง 10 กันยายน 2566 โดยมีประเทศเจ้าภาพร่วม 3 ประเทศ ได้แก่ ประเทศฟิลิปปินส์ ญี่ปุ่น (โอกินาวา) และอินโดนีเซีย อย่างไรก็ตาม เนื่องจากประเทศฟิลิปปินส์รับหน้าที่เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน 3 สนาม จากทั้งหมด 5 สนาม ดังนั้น ในครั้งนี้จะทำการนำเสนอผลกระทบทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นกับประเทศฟิลิปปินส์เป็นหลัก ดังนี้

- สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวต่างชาติให้เดินทางเข้าประเทศต่าง ๆ ได้ประมาณ 500,000 คนมีจำนวนเป็น 2 เท่าเมื่อเปรียบเทียบกับไตรมาสที่ 3 ปี 2022
- จากจำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติข้างต้น คาดการณ์ว่า จะมีการใช้จ่ายในประเทศฟิลิปปินส์ประมาณ 830 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (จากสถิติในปี 2022 ประเทศมีนักท่องเที่ยวต่างชาติ 2.65 ล้านคน และมีการใช้จ่ายรวมกันกว่า 208.96 พันล้านเปโซ ดอลลาร์สหรัฐ คิดเป็น หรือเท่ากับ 1,383.32 ดอลลาร์สหรัฐต่อคน)
- จากการศึกษาพบว่า การใช้จ่ายสำหรับการเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน FIBA World Cup สามารถสร้าง GDP ได้ร้อยละ 0.1 ของ GDP รวมทั้งประเทศ คิดเป็น 5.1 พันล้านเปโซ หรือเท่ากับ 90 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และคาดว่า GDP ในปี 2023 จะเติบโตในอัตราร้อยละ 5.3

4. การแข่งขัน Rugby World Cup 2023

การแข่งขันรักบี้ชิงแชมป์โลก หรือ Rugby World Cup 2023 เป็นการจัดการแข่งขันครั้งที่ 10 จัดขึ้นระหว่างวันที่ 8 กันยายน ถึง 28 ตุลาคม 2566 ณ ประเทศฝรั่งเศส มีทีมรักบี้จาก 20 ประเทศ

- ณ วันที่ 27 ตุลาคม มีผู้ชมเข้าชมการแข่งขันในสนามมากถึง 2,357,073 คน คิดเป็น 50,150 คนต่อแมตช์ โดยคาดว่าเมื่อจบการแข่งขันจะสามารถสร้างรายได้ให้แก่ประเทศฝรั่งเศสได้มากถึง 4 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ โดย 2.8 พันล้านดอลลาร์สหรัฐจะมาจากค่าตั๋วเข้าชมการแข่งขัน เงินสนับสนุนและสิทธิในการถ่ายทอดการแข่งขัน

- การจัดการแข่งขัน Rugby World Cup เปิดโอกาสให้ภาคธุรกิจได้ประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการของบริษัท ดึงดูดเงินสนับสนุนจากบริษัทข้ามชาติต่าง ๆ ได้เป็นจำนวนมาก โดยคาดว่าจะมีเงินสนับสนุนจากภาคธุรกิจมากถึง 1 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ

- ประเทศฝรั่งเศสคาดการณ์ว่าจะมีนักท่องเที่ยวต่างชาติเดินทางมายังประเทศฝรั่งเศสมากกว่า 500,000 คน ส่งผลดีต่ออุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในประเทศฝรั่งเศส ทำให้มีอุปสงค์ต่อโรงแรมที่พักและบริการอาหาร สถานที่ท่องเที่ยว และคาดว่าจะทำให้เกิดรายได้ในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวมากกว่า 1 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ

- คณะกรรมการจัดการแข่งขันคาดว่า Rugby World Cup จะทำให้เกิดกิจกรรมทางเศรษฐกิจมูลค่ากว่า 3.1 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ ก่อให้เกิดการจ้างงานมากกว่า 100,000 ตำแหน่ง โดยเมืองที่เป็นสนามจัดการแข่งขัน ได้แก่ Paris Marseille และ Lyon มีโอกาสที่จะได้รับประโยชน์มากกว่าพื้นที่อื่น ๆ



ของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ

1. การแข่งขันกีฬาโรงเรียนกีฬาแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 24 “นครลำปางเกมส์”
2. การแข่งขันวิ่งมาราธอนรายการ “สงขลามารารอน”
3. การแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติครั้งที่ 46 “พลศึกษาเกมส์”
4. การแข่งขันวิ่งเทรลรายการ “Mae Hong Son Cross Country”





สรุปผลการจัดการแข่งขัน “นครลำปางเกมส์”

มูลค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจจากการจัดการแข่งขันกีฬาโรงเรียนกีฬาแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 24 “นครลำปางเกมส์” สามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

สรุปผลการจัดการแข่งขัน “นครลำปางเกมส์”

ตัวแปร	ค่าตัวแปร
จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด	8,357
ผู้เข้าร่วมชาวไทยในจังหวัดลำปาง	2,448
ผู้เข้าร่วมชาวไทยจากจังหวัดอื่น ๆ	5,429
ผู้เข้าร่วมชาวต่างชาติ	480
ค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขัน	10,170,200.00
ค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมทั้งหมด	146,559,275.22
ผู้เข้าร่วมชาวไทยในจังหวัดลำปาง	7,929,657.07
ผู้เข้าร่วมชาวไทยจากจังหวัดอื่น ๆ	121,015,944.44
ผู้เข้าร่วมชาวต่างชาติ	17,613,673.71
มูลค่าเงินหมุนเวียนจากการจัดการแข่งขัน	156,729,475.22
มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดการแข่งขัน	244,541,288.69
มูลค่า GDP จากการจัดการแข่งขัน	116,808,460.27
จำนวนการจ้างงาน (เต็มปี) จากการจัดการแข่งขัน	221
ผลกระทบทางตรง (การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรง)	123
ผลกระทบทางอ้อม (การจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทาน)	37
ผลกระทบเชิงชักนำ (การจ้างงานที่เป็นผลจากการอุปโภคบริโภค)	61
จำนวนการจ้างงาน (ช่วงจัดงาน) จากการจัดการแข่งขัน	1,642
ผลกระทบทางตรง (การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรง)	914
ผลกระทบทางอ้อม (การจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทาน)	275
ผลกระทบเชิงชักนำ (การจ้างงานที่เป็นผลจากการอุปโภคบริโภค)	453
รายรับภาษีจากการจัดการแข่งขัน	21,347,385.58
Return on Investment (ROI) (%)	1,048.54
Multiplier (เท่า)	1.56





รายการแข่งขัน นครลำปางเกมส์ ครั้งที่ 24

วันที่ 22 - 31 กรกฎาคม 2566



จำนวนผู้เข้าร่วมงาน
ตลอดระยะเวลาการจัดงาน



8,357 คน

ต้นทุนในการจัดกิจกรรม



10.17 ล้านบาท

Multiplier (เท่า)



1.56

ตัวคูณทวีของรายจ่าย

ภาครัฐได้รับรายได้ในรูปแบบภาษี



21.35 ล้านบาท

ภาครัฐได้รับคืนเงินในรูปแบบของภาษีในทุก ๆ รอบของกิจกรรม
ทางเศรษฐกิจ

การใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงาน



146.56 ล้านบาท

การใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงานเพื่อรับชมการแข่งขัน เช่น
ค่าโรงแรมที่พัก ค่าอาหาร ค่าตัวเข้าชม และค่าของที่ระลึก เป็นต้น

มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการ
จัดการแข่งขัน



244.54 ล้านบาท

จำนวนการจัดงาน (ช่วงจัดงาน)
จากจัดการแข่งขัน



1,642 คน

เงินหมุนเวียนที่เกิดขึ้นจากการแข่งขัน



156.73 ล้านบาท

เงินหมุนเวียนเกิดจากการใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงานรวมกับต้นทุน
ในการจัดงาน

ชาวไทย

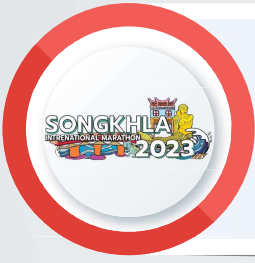
7,877 คน



480 คน

ชาวต่างชาติ

ที่มา : กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา



สรุปผลการจัดการแข่งขัน “สงขลามาราธอน”

มูลค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจจากการจัดการแข่งขันวิ่งมาราธอนรายการ “สงขลามาราธอน” สามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

สรุปผลการจัดการแข่งขัน “นครลำปางเกมส์”

ตัวแปร	ค่าตัวแปร
จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด (คน)	20,000
ผู้เข้าร่วมชาวไทยในจังหวัดสงขลา	12,702
ผู้เข้าร่วมชาวไทยจากพื้นที่อื่น ๆ	7,298
ค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขัน	11,700,000.00
ค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมทั้งหมด	85,061,187.30
ผู้เข้าร่วมชาวไทยในจังหวัดสงขลา	26,463,171.56
ผู้เข้าร่วมชาวไทยจากพื้นที่อื่น ๆ	58,598,015.74
มูลค่าเงินหมุนเวียนจากการจัดการแข่งขัน	96,761,187.30
มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดการแข่งขัน	147,210,399.66
มูลค่า GDP จากการจัดการแข่งขัน	68,767,120.96
จำนวนการจ้างงาน (เต็มปี) จากการจัดการแข่งขัน (คน)	129
ผลกระทบทางตรง (การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรง)	72
ผลกระทบทางอ้อม (การจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทาน)	21
ผลกระทบเชิงชักนำ (การจ้างงานที่เป็นผลจากการอุปโภคบริโภค)	36
จำนวนการจ้างงาน (ช่วงจัดงาน) จากการจัดการแข่งขัน (คน)	1,342
ผลกระทบทางตรง (การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรง)	749
ผลกระทบทางอ้อม (การจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทาน)	218
ผลกระทบเชิงชักนำ (การจ้างงานที่เป็นผลจากการอุปโภคบริโภค)	374
รายรับภาษีจากการจัดการแข่งขัน	12,567,567.82
Return on Investment (ROI) (%)	487.75
Multiplier (เท่า)	1.52





รายการแข่งขัน “สงขลามาราธอน”

ระหว่างวันที่ 26-27 สิงหาคม 2566

จำนวนผู้เข้าร่วมงาน
ตลอดระยะเวลาการจัดงาน



20,000 คน

ภาครัฐได้รับรายได้ในรูปแบบภาษี



12.57 ล้านบาท

ภาครัฐได้รับคืนเงินในรูปแบบของภาษีในทุก ๆ รอบของกิจกรรมทางเศรษฐกิจ

จำนวนการจัดงาน (ช่วงจัดงาน)
จากการจัดการแข่งขัน



1,342 คน

ต้นทุนในการจัดกิจกรรม



11.7 ล้านบาท

การใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงาน



85.06 ล้านบาท

การใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงานเพื่อรับชมการแข่งขัน เช่น ค่าโรงแรมที่พัก ค่าอาหาร ค่าตัวเข้าชม และค่าของที่ระลึก เป็นต้น

เงินหมุนเวียนที่เกิดขึ้นจากการแข่งขัน



96.76 ล้านบาท

เงินหมุนเวียนเกิดจากการใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงานรวมกับต้นทุนในการจัดงาน

Multiplier (เท่า)



1.52

ตัวคูณทวีของรายจ่าย

มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการ
จัดการแข่งขัน



147.21 ล้านบาท

12,702 คน

ผู้เข้าร่วมชาวไทย
จากพื้นที่อื่นๆ



ผู้เข้าร่วมชาวไทย
ในจังหวัดสงขลา

ที่มา : กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

7,298 คน



สรุปผลการจัดการแข่งขัน “พลศึกษาเกมส์” อ่างทอง

มูลค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจจากการจัดการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 46 “พลศึกษาเกมส์” สามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

สรุปผลการจัดการแข่งขันกีฬา “พลศึกษาเกมส์”

ตัวแปร	ค่าตัวแปร
จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด (คน)	9,368
ผู้เข้าร่วมชาวไทยในจังหวัดสงขลา	1,006
ผู้เข้าร่วมชาวไทยจากพื้นที่อื่น ๆ	8,362
ค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขัน	22,175,859.00
ค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมทั้งหมด	29,498,251.24
ผู้เข้าร่วมชาวไทยในจังหวัดสงขลา	1,101,681.78
ผู้เข้าร่วมชาวไทยจากพื้นที่อื่น ๆ	28,396,569.46
มูลค่าเงินหมุนเวียนจากการจัดการแข่งขัน	51,674,110.24
มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดการแข่งขัน	83,015,629.18
มูลค่า GDP จากการจัดการแข่งขัน	37,282,906.03
จำนวนการจ้างงาน (เต็มปี) จากการจัดการแข่งขัน (คน)	73
ผลกระทบทางตรง (การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรง)	38
ผลกระทบทางอ้อม (การจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทาน)	16
ผลกระทบเชิงชักนำ (การจ้างงานที่เป็นผลจากการอุปโภคบริโภค)	19
จำนวนการจ้างงาน (ช่วงจัดงาน) จากการจัดการแข่งขัน (คน)	542
ผลกระทบทางตรง (การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรง)	282
ผลกระทบทางอ้อม (การจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทาน)	119
ผลกระทบเชิงชักนำ (การจ้างงานที่เป็นผลจากการอุปโภคบริโภค)	141
รายรับภาษีจากการจัดการแข่งขัน	6,813,655.18
Return on Investment (ROI) (%)	68.12
Multiplier (เท่า)	1.61

รายการแข่งขัน “พลศึกษาเกมส์” ครั้งที่ 46

จังหวัดอ่างทอง ระหว่างวันที่ 2 - 11 กันยายน 2566



จำนวนผู้เข้าร่วมงาน
ตลอดระยะเวลาการจัดงาน



9,368 คน

ต้นทุนในการจัดกิจกรรม



22.17 ล้านบาท

Multiplier (เท่า)



1.61

ตัวคูณทวีของรายจ่าย

ภาครัฐได้รับรายได้ในรูปแบบภาษี



6.81 ล้านบาท

ภาครัฐได้รับคืนเงินในรูปแบบของภาษีในทุก ๆ รอบของกิจกรรมทางเศรษฐกิจ

การใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงาน



29.50 ล้านบาท

การใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงานเพื่อรับการบริการแข่งขัน เช่น ค่าโรงแรมที่พัก ค่าอาหาร ค่าตัวเข้าชม และค่าของที่ระลึก เป็นต้น

มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการ
จัดการแข่งขัน



83.02 ล้านบาท

จำนวนการจัดงาน (ช่วงจัดงาน)
จากการจัดการแข่งขัน



542 คน

เงินหมุนเวียนที่เกิดขึ้นจากการแข่งขัน



51.67 ล้านบาท

เงินหมุนเวียนเกิดจากการใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงานระบบกับต้นทุนในการจัดงาน

ผู้เข้าร่วมชาวไทย
ในจังหวัดอ่างทอง



ผู้เข้าร่วมชาวไทย
จากพื้นที่อื่นๆ

8,362 คน

1,006 คน



ที่มา : กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา



สรุปผลการจัดการแข่งขันวิ่งโครสคันทรี่ แม่ฮ่องสอน

“Mae Hong Son Cross Country 2023”

มูลค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจจากการจัดกิจกรรมแข่งขัน วิ่งโครสคันทรี่ แม่ฮ่องสอน “Mae Hong Son Cross Country 2023” สามารถสรุปผลการศึกษาดังตารางต่อไปนี้

สรุปผลการจัดการแข่งขันวิ่งโครสคันทรี่ แม่ฮ่องสอน

ตัวแปร	ค่าตัวแปร
จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด (คน)	2,000
ผู้เข้าร่วมชาวไทยในจังหวัดแม่ฮ่องสอน	1,165
ผู้เข้าร่วมชาวไทยจากพื้นที่อื่นๆ	835
ค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขัน	1,500,000.00
ค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมทั้งหมด	9,620,304.54
ผู้เข้าร่วมชาวไทยในจังหวัดแม่ฮ่องสอน	2,245,102.30
ผู้เข้าร่วมชาวไทยจากพื้นที่อื่นๆ	7,375,202.25
มูลค่าเงินหมุนเวียนจากการจัดการแข่งขัน	11,120,304.54
มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดการแข่งขัน	17,115,597.15
มูลค่า GDP จากการจัดการแข่งขัน	7,479,689.04
จำนวนการจ้างงาน (เต็มปี) จากการจัดการแข่งขัน (คน)	15
ผลกระทบทางตรง (การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรง)	8
ผลกระทบทางอ้อม (การจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทาน)	3
ผลกระทบเชิงชักนำ (การจ้างงานที่เป็นผลจากการอุปโภคบริโภค)	4
จำนวนการจ้างงาน (ช่วงจัดงาน) จากการจัดการแข่งขัน (คน)	312
ผลกระทบทางตรง (การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรง)	166
ผลกระทบทางอ้อม (การจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทาน)	62
ผลกระทบเชิงชักนำ (การจ้างงานที่เป็นผลจากการอุปโภคบริโภค)	83
รายรับภาษีจากการจัดการแข่งขัน	1,366,954.12
Return on Investment (ROI) (%)	398.65
Multiplier (เท่า)	1.54

รายการแข่งขัน “Mae Hong Son Cross Country”

วันที่ 17 ตุลาคม 2566

จำนวนผู้เข้าร่วมงาน
ตลอดระยะเวลาการจัดงาน



2,000 คน

ภาครัฐได้รับรายได้ในรูปแบบภาษี



1.37 ล้านบาท

ภาครัฐได้รับคืนเงินในรูปแบบของภาษีในทุก ๆ รอบของกิจกรรมทางเศรษฐกิจ

จำนวนการจ้างงาน (ช่วงจัดงาน)
จากการจัดการแข่งขัน



312 คน

ต้นทุนในการจัดกิจกรรม



1.50 ล้านบาท

การใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงาน



9.62 ล้านบาท

การใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงานเพื่อรับการบริการแข่งขัน เช่น ค่าโรงแรมที่พัก ค่าอาหาร ค่าตัวเข้าชม และค่าของที่ระลึก เป็นต้น

เงินหมุนเวียนที่เกิดขึ้นจากการแข่งขัน



11.12 ล้านบาท

เงินหมุนเวียนเกิดจากการใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงานรวมกับต้นทุนในการจัดงาน

Multiplier (เท่า)



1.54

ตัวคูณทวีของรายจ่าย

มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการ
จัดการแข่งขัน



17.12 ล้านบาท

ผู้เข้าร่วมชาวไทย
จากพื้นที่อื่น ๆ

835 คน



ผู้เข้าร่วมชาวไทย
ในจังหวัดแม่ฮ่องสอน

MAE HONG SON
CROSS COUNTRY
2023

ที่มา : กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา





แนวโน้มการออกกำลังกายและค่าใช้จ่าย
ด้านกีฬาของประชาชนในปี 2566

ข้อมูลทั่วไปและพฤติกรรมกรรมการชมกีฬา

ข้อมูลทั่วไป



เพศชาย
ร้อยละ 52.14

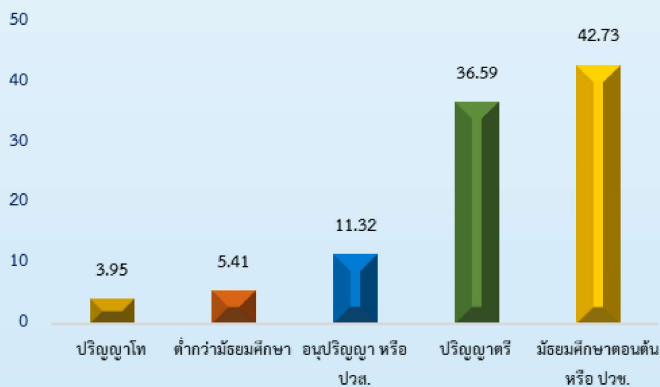


เพศหญิง
ร้อยละ 43.41

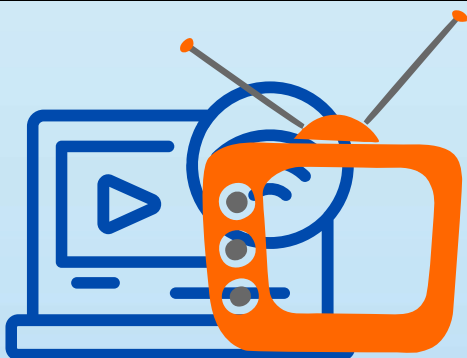
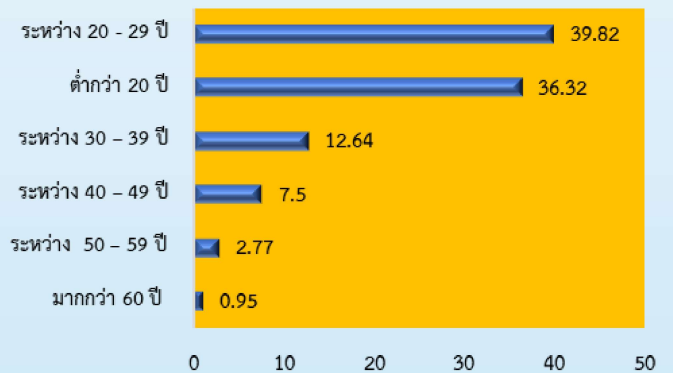


LGBTQ+
ร้อยละ 4.45

ข้อมูลระดับการศึกษา



ข้อมูลด้านอายุ



รูปแบบหรือช่องทางการรับชม



รับชมแบบมีค่าสมาชิก
ร้อยละ 7.03



รับชมแบบไม่มีค่าสมาชิก
ร้อยละ 92.97

ประเภทของกีฬาที่รับชมมากที่สุด

ฟุตบอล 52.41 %

วอลเลย์บอล
41.82 %

บาสเกตบอล
30.50 %

ฟุตซอล
24.77 %



ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยรวมของประชาชน

เปรียบเทียบค่าใช้จ่ายเฉลี่ยของประชาชนที่มีการใช้จ่ายจากการเล่นกีฬา การชมกีฬา การแข่งขันกีฬา 10 อันดับแรกของปี 2565 และ 2566



ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยของประชาชนที่มีการใช้จ่ายจากการเล่นกีฬา การชมกีฬา
การแข่งขันกีฬา 10 อันดับแรก ปี 2566

รายการค่าใช้จ่าย	หน่วย (บาท)
ค่ารองเท้ากีฬา	1,900.97
ค่าอุปกรณ์กีฬา	1,109.39
ค่าอาหารและเครื่องดื่ม ที่เกิดขึ้นในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา	1,086.02
ค่าเสื้อและกางเกงกีฬา/ชุดกีฬา	744.12
ค่ายานพาหนะที่ใช้ในการแข่งขันกีฬา เช่น รถยนต์ รถจักรยานยนต์ เรือ เป็นต้น	588.13
ค่าตั๋ว / บัตรเข้าชม / ค่าสมัครเข้าร่วมแข่งขัน	383.21
ค่าใช้จ่ายอื่นๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา	254.65
ค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปชมกีฬา / แข่งขันกีฬา เช่น ค่าพาหนะ ค่าน้ำมัน	211.36
ค่าผู้ฝึกสอน / เรียนกีฬา / ค่าอบรมด้านกีฬา	154.64
ค่าสินค้าที่ไม่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกีฬา ที่ซื้อในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา	148.00

ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยของประชาชนที่มีการใช้จ่ายจากการเล่นกีฬา การชมกีฬา
การแข่งขันกีฬา 10 อันดับแรก ปี 2565

รายการค่าใช้จ่าย	หน่วย (บาท)
ค่ารองเท้ากีฬา	1,961.97
ค่าอาหารและเครื่องดื่ม	1,249.10
ค่าอุปกรณ์กีฬา	1,072.75
ค่าเสื้อและกางเกงกีฬา/ชุดกีฬา	939.61
ค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปชมกีฬา / แข่งขันกีฬา	753.76
ค่าตั๋ว/บัตรเข้าชม	586.35
ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา	378.11
ค่าโรงแรม / ค่าที่พัก	323.73
ค่ายานพาหนะที่ใช้ในการแข่งขันกีฬา	256.03
ค่าอาหารเสริมสำหรับนักกีฬา / เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา / อื่น ๆ	237.09



เพศหญิง
6,021.89 บาท

ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยที่จ่ายจริงตลอดทั้งปี
แยกตามปัจจัยด้านเพศ (ปี 2566)



เพศชาย
7,854.13 บาท

ค่าใช้จ่ายจริงตลอดทั้งปี
6,899.50 บาท



LGBTQ+
7,868.36 บาท

ค่าใช้จ่ายสูงสุดที่ยินดีจ่าย
8,609.05 บาท

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่สำคัญต่อหน่วยงานภาครัฐ



ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่สำคัญต่อหน่วยงานภาครัฐ

จากการสำรวจและวิเคราะห์สถานการณ์และมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาในปี 2565 สามารถกำหนดข้อเสนอเชิงนโยบายต่อหน่วยงานภาครัฐเพื่อการพัฒนาและส่งเสริมความได้เปรียบในการแข่งขันของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยได้ดังนี้

1. หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องควรเร่งให้ความช่วยเหลือกิจการที่ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์โรค COVID-19 แต่ยังไม่สามารถฟื้นตัวกลับไปยังระดับเดิมก่อนเกิดโรค COVID-19 โดยเฉพาะอย่างยิ่ง กิจการในสาขาบริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา นั่นคือ กลุ่มธุรกิจฟิตเนส ซึ่งต้องปิดตัวไปเป็นจำนวนมากในช่วง COVID-19 และยังไม่สามารถกลับมาเปิดดำเนินการได้ แม้สถานการณ์ COVID-19 จะดีขึ้น อันเนื่องมาจากข้อจำกัดด้านเงินทุน

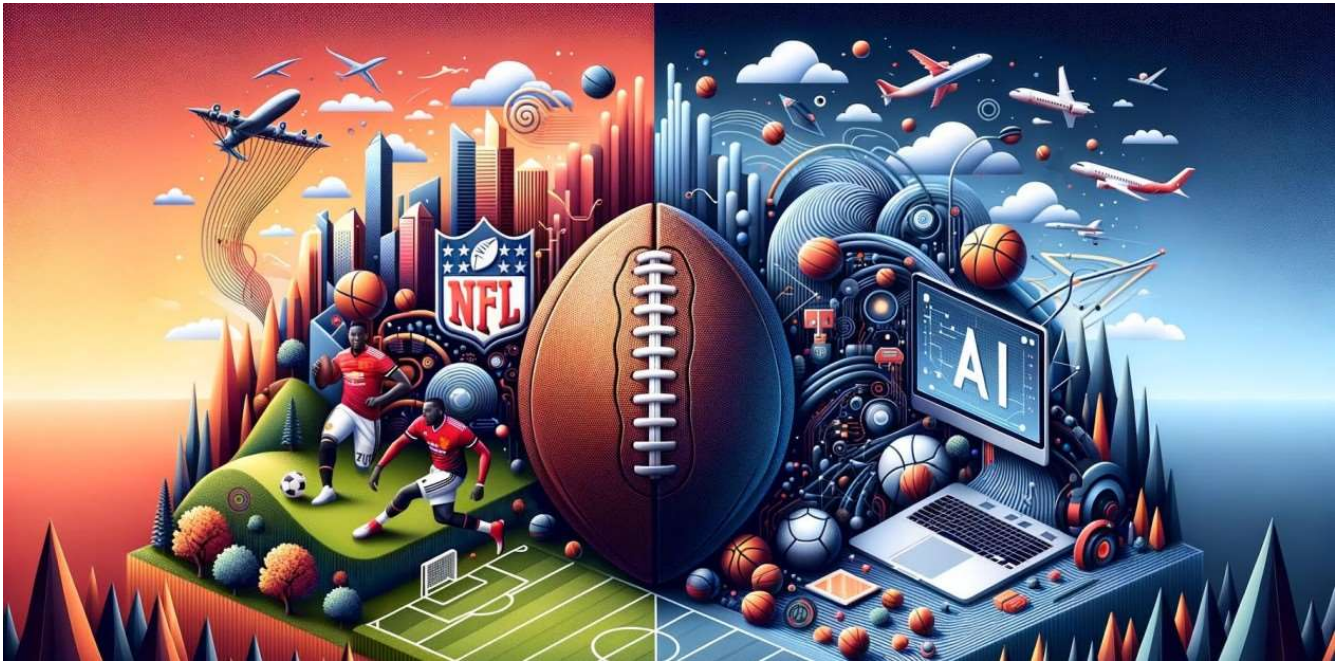
2. หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องควรทำการวิเคราะห์พื้นที่ (ภูมิภาค/จังหวัด/อำเภอ) อย่างเป็นระบบ เพื่อเลือกจัดกิจกรรมกีฬาที่เหมาะสมกับพื้นที่ โดยควรเป็นกิจกรรมกีฬาและชนิดกีฬาที่เหมาะสมกับลักษณะของพื้นที่ โลฟิสต์และคานิยมของประชาชนในพื้นที่ โอกาสในการดึงดูดผู้เข้าร่วมจากต่างพื้นที่ และโอกาสในการต่อยอดไปสู่การท่องเที่ยวในพื้นที่ และการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ ท่องถิ่น โดยเน้นกระจายไปยังภูมิภาคต่าง ๆ อย่างเท่าเทียม ทั้งนี้ เพื่อเป็นกลไกในการขับเคลื่อนมูลค่าผลผลิตในสาขาการจัดการแข่งขันกีฬา และจะส่งผลดีต่อสาขาการผลิตอื่น ๆ ในห่วงโซ่อุปทาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสาขาการค้าส่งค้าปลีกเกี่ยวกับกีฬา การบริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร การบริการเดินทางและขนส่ง

3. หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องควรผลักดันให้มีการจัดการแข่งขันกีฬาสีพหุรายการใหญ่ในระดับเดียวกับการแข่งขัน MotoGP โดยมีการจัดเป็นประจำทุกปี ตัวอย่างเช่น การแข่งขัน Formula One Championship หรือการแข่งขันทัวร์นาเมนต์อีสปอร์ตในเกมที่มีการแข่งขันสูง ได้แก่ Mobile Legends: Bang Bang League of Legends Counter Strike Valorant และ DOTA 2 เพื่อเป็นกลไกขับเคลื่อนอุตสาหกรรมกีฬาอื่น ๆ ในห่วงโซ่อุปทาน ทั้งนี้ หน่วยงานผู้รับผิดชอบต้องดำเนินการครอบคลุมการวิเคราะห์รายการกีฬาที่เหมาะสม การวิเคราะห์พื้นที่ที่เหมาะสมสำหรับการจัดการแข่งขัน การวิเคราะห์ความเป็นไปได้และความคุ้มค่า การประสานความร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐอื่น ๆ และภาคเอกชน การผลักดันให้เกิดการจัดการแข่งขัน และการดำเนินการจัดการแข่งขันอย่างต่อเนื่อง (อ้างอิง: <https://escharts.com/top-games?order=peak>)

4. หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องควรเป็นตัวกลางในการสร้างอุปสงค์ต่อผลิตภัณฑ์กีฬาของคนไทย ไม่ว่าจะเป็นเสื้อผ้ากีฬารองเท้ากีฬา และอุปกรณ์กีฬา โดยเริ่มจากการผลักดันให้มีการใช้ผลิตภัณฑ์เสื้อผ้ากีฬา รองเท้ากีฬา และอุปกรณ์กีฬาของไทยที่มีคุณภาพและได้มาตรฐานในสถานศึกษาของรัฐทุกระดับ ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษา และในขณะเดียวกันหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องต้องเร่งพัฒนาฐานข้อมูลผลิตภัณฑ์กีฬาของคนไทย มีการประเมินมาตรฐานคุณภาพ และมีการรายงานผลิตภัณฑ์ Black List ทั้งนี้ เพื่อเป็นการสร้างความเชื่อมั่นต่อคุณภาพผลิตภัณฑ์ของคนไทย



ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่สำคัญต่อหน่วยงานภาครัฐ (ต่อ)



5. หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องควรมีมาตรการและยกระดับขีดความสามารถและความได้เปรียบในการแข่งขันให้แก่ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาในทุกสาขาการผลิต โดยเน้นการให้ความรู้และพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการพัฒนาและการดำเนินธุรกิจ ครอบคลุมทั้งด้านการเงิน กฎหมาย การตลาด และการดำเนินการ

6. หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญกับการส่งเสริมและผลักดันให้เกิดการพัฒนาสินค้าและบริการกีฬาแบรนด์ไทยให้มีคุณภาพและมาตรฐานเทียบเคียงสากล เพื่อให้สินค้าและบริการแบรนด์ไทยดังกล่าว มีความเข้มแข็งและสามารถแข่งขันในตลาดโลกได้ โดยต้องให้ความช่วยเหลือในทุกมิติ ทั้งนี้ มิติในการส่งเสริมที่สำคัญ ได้แก่ การส่งเสริมการออกแบบผลิตภัณฑ์ ทำได้โดยการจัดหาที่ปรึกษาและโค้ช ซึ่งอาจเป็นผู้เชี่ยวชาญจากภาคธุรกิจ สมาคมวิชาชีพ และสถาบันการศึกษาการส่งเสริมในด้านการจัดหาเงินทุน ทำได้โดยการจัดทำ Business Pitching เพื่อหาผู้ลงทุนในลักษณะ Venture Capital หรือ Crowd Funding หรือการจัดตั้งกองทุนเพื่อการพัฒนาธุรกิจกีฬา และการส่งเสริมการตลาดทำได้โดยการจัด Trade Show ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

7. หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องควรเป็นตัวกลางในการดำเนินการสำรวจผู้ประกอบการในกลุ่มสิ่งสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัลที่เผยแพร่ผ่านระบบออนไลน์และแพลตฟอร์มดิจิทัลต่าง ๆ เพื่อให้ครอบคลุมในฐานข้อมูลผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาให้มากที่สุด ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งต่อความถูกต้องของสถานศึกษา สถานภาพเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทย เนื่องจากปัจจุบันสื่อสิ่งพิมพ์กีฬา และรายการกีฬาวินิทัศน์และโทรทัศน์ ซึ่งเคยดำเนินการโดยกิจการขนาดใหญ่ได้เปลี่ยนแปลงไปสู่ระบบดิจิทัลซึ่งดำเนินการโดยบุคคลธรรมดาหรือกิจการขนาดเล็ก ทำให้ยากต่อการรวบรวมข้อมูลจำนวนผู้ประกอบการและผลประกอบการของกิจการและส่งผลกระทบต่อวิเคราะห์มูลค่าผลผลิตของสาขาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อวิทยุโทรทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา

8. หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องต้องเร่งสร้างวัฒนธรรมกีฬาและค่านิยมในการเล่นและชมกีฬาให้เกิดขึ้นในคนไทย โดยทำความร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น การจัดกิจกรรมกีฬาในท้องถิ่นร่วมกับกระทรวงมหาดไทย การจัดทำสื่อเผยแพร่เรื่องราวที่น่าสนใจเกี่ยวกับกีฬาผ่านสื่อดิจิทัลที่ทันสมัยร่วมกับกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม การดำเนินการดังกล่าวถือเป็นปัจจัยสำคัญในการผลักดันอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยให้เติบโตได้อย่างยั่งยืน



กลุ่มสถิติ ดัชนีเศรษฐกิจและสารสนเทศการท่องเที่ยวและกีฬา

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

เลขที่ 4 ถนนราชดำเนินนอก แขวงวัดโสมนัส เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย กรุงเทพฯ 10100

ภายใต้โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA)



สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา



www.secretary.mots.go.th/policy



กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา
Economic Tourism and Sport Division



02 283 1605



02-283-1638



Email : ets.mots@gmail.com