

Sport Economy

Review 2/2566



รายงานภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาครั้งที่ 2

(กรกฎาคม – ธันวาคม 2566)

- ❑ ภาพรวมสถานการณ์อุตสาหกรรม การกีฬาของโลก
- ❑ บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (SSA) ปี 2562 – 2565
- ❑ มูลค่าอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2566 และคาดการณ์ ปี 2567
- ❑ ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชน ในปี 2566



กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
กลุ่มสถิติ ดัชนีเศรษฐกิจและสารสนเทศการท่องเที่ยวและกีฬา



<https://www.facebook.com/ETSMOTS/>



02-283-1605



ets.mots@gmail.com

Sport Economy

Review
2/2566



SPORT ECONOMY

Review 2/2566

สารบัญ

บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (SSA)



ภาพรวมสถานการณ์อุตสาหกรรมกีฬาโลก



มูลค่าอุตสาหกรรมกีฬาในปี 2566
และการคาดการณ์ ปี 2567



ค่าใช้จ่ายด้านกีฬาของประชาชนปี 2566



จัดทำโดย

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา

กลุ่มสถิติ ดัชนีเศรษฐกิจและสารสนเทศ

การท่องเที่ยวและกีฬา

โทร 02-283-1605 email : ets.mots@gmail.com



บรรณาธิการแถลง

ปี 2566 ที่ผ่านมามีถือเป็นปีที่ดีของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยอย่างแท้จริง โดยเป็นปีที่อุตสาหกรรมกีฬาฟื้นตัวกลับมาเท่ากับระดับที่เคยเป็นในช่วงปี 2562 ซึ่งเป็นปีก่อนเกิดสถานการณ์ COVID-19 การแข่งขันกีฬาทุกประเภทและทุกระดับกลับจัดการแข่งขันได้ตามปกติ ไม่ว่าจะเป็นกีฬาอาชีพ กีฬาเพื่อความเป็นเลิศ และกีฬาเพื่อมวลชน ประชาชนทั่วไปกลับมาชมกีฬาในสนาม เล่นกีฬา และออกกำลังกายได้ตามปกติ ส่งผลทำให้มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬา มูลค่าผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศด้านการกีฬา (Sport GDP) และการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาเติบโตอย่างต่อเนื่องจากปี 2565 และคาดว่าจะเติบโตต่อเนื่องไปจนถึงปี 2567 สะท้อนบทบาทที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องของอุตสาหกรรมกีฬาในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจมหภาคของประเทศไทย

รายงานภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอผลการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬาของประเทศไทยประจำปี 2562 - 2565 ซึ่งเป็นข้อมูลด้านอุปทาน (Supply Side) ภาพรวมสถานการณ์อุตสาหกรรมการกีฬาของโลก มูลค่าอุตสาหกรรมการกีฬาของไทยในปี 2566 ซึ่งครอบคลุมผลการสำรวจผลการดำเนินงานของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาในประเทศไทยทั้งผู้ประกอบการที่เป็นนิติบุคคลและบุคคลธรรมดา ซึ่งแสดงให้เห็นมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬา มูลค่า Sport GDP และจำนวนการจ้างงานทั้งในภาพรวมของอุตสาหกรรมและจำแนกตามชนิดกีฬาที่สำคัญ 8 ชนิดกีฬา ได้แก่ ฟุตบอล มวยกอล์ฟ วิ่ง วอลเลย์บอล แบดมินตัน สนุกเกอร์ และอีสปอร์ต

บรรณาธิการแถลง (ต่อ)

ตลอดจนมีการนำเสนอการพยากรณ์สถานการณ์ของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยในปี 2567 ตามสถานการณ์การเติบโตของการกีฬาของประเทศไทยและของโลก รวมไปถึงการนำเสนอผลการสำรวจค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนในปี 2566 และผลการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬามีขนาดใหญ่ในปี 2566 ซึ่งเป็นข้อมูลด้านอุปสงค์ (Demand Side) ตลอดจนข้อเสนอเชิงนโยบายต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปพัฒนาและส่งเสริมอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยทั้งในระยะสั้นและระยะยาว

โดยคาดหวังว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ให้กับหน่วยงานภาครัฐในการวางแผน การติดตาม และประเมินผลแผนและนโยบายด้านการกีฬา การวิเคราะห์โครงการด้านการกีฬา การวิเคราะห์งบประมาณ (เช่น ความคุ้มค่า) รวมทั้งเป็นประโยชน์กับภาคเอกชนด้านการกีฬาสามารถนำมาใช้ประกอบเพื่อการวางแผนการตลาด การเขียนแผนธุรกิจเพื่อพัฒนาและยกระดับความได้เปรียบในการแข่งขันของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยต่อไป

ท้ายนี้สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาขอขอบคุณทุกหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน ที่ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการจัดทำรายงานฉบับดังกล่าว มา ณ โอกาสนี้



กองบรรณาธิการ

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา

กลุ่มสถิติ ดัชนีเศรษฐกิจและสารสนเทศการท่องเที่ยวและกีฬา

กุมภาพันธ์ 2567





บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (SSA)

นิยามของอุตสาหกรรมการกีฬา

อุตสาหกรรมการกีฬา (Sports Industry) เป็นคำที่ใช้เรียกกลุ่มกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับสินค้าและบริการ ทั้งหลายที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาทั้งโดยตรงและโดยอ้อม ในหลายประเทศทั่วโลกมีความมั่นคงจากการขยายตัว และการบริโภคอุตสาหกรรมด้านการกีฬา ซึ่งอุตสาหกรรมการกีฬา ประกอบด้วย การผลิตสินค้า การบริการ การขยายตัว และการหดตัวของอุตสาหกรรมซึ่งอาจส่งผลโดยตรงกับความมั่นคงของเศรษฐกิจประเทศ

ระดับของอุตสาหกรรมการกีฬา

อุตสาหกรรมกีฬาตามความหมายทางสถิติ (Sport Industry by Statistical Definition) ครอบคลุมอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรง

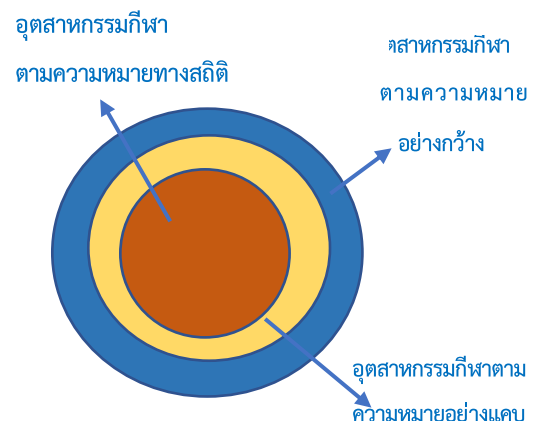
อุตสาหกรรมกีฬาตามความหมายอย่างแคบ (Sport Industry by Narrow Definition) ครอบคลุมอุตสาหกรรมกีฬาตามความหมายทางสถิติ บวกอุตสาหกรรมที่เป็นต้นน้ำ (วัตถุดิบ) ได้แก่ ธุรกิจและองค์กรที่ผลิตสินค้าหรือให้บริการที่จำเป็นต่อการกีฬาซึ่งสินค้าและบริการดังกล่าวจะหายไปหากปราศจากกีฬา

อุตสาหกรรมกีฬาตามความหมายอย่างกว้าง (Sport Industry by Broad Definition) ครอบคลุมอุตสาหกรรมกีฬาตามความหมายแคบรวมกับอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งเป็นอุตสาหกรรมปลายน้ำของอุตสาหกรรมกีฬา นั่นคือ กีฬาเป็นวัตถุดิบของอุตสาหกรรมตามความหมายแบบกว้างแต่ไม่ได้เป็นเงื่อนไขจำเป็นสำหรับการเล่น/แข่งกีฬา



EU Working Group on
Sport and Economics
(EU WG)

อ้างอิงจาก
“Methodological Manual
for a Sport Satellite



จากการทบทวนวรรณกรรมร่วมกับการสนทนากลุ่มกับผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาและการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมกีฬาทั้งภาครัฐ และภาคเอกชนจึงได้กำหนดให้อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยครอบคลุมอุตสาหกรรมกีฬาตามความหมายกว้าง (Sport Industry by Broad Definition) โดยประกอบด้วยอุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 สาขาการผลิต (Direct) และอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่เป็นอุตสาหกรรมสนับสนุน (Supporting Industries) จำนวน 28 อุตสาหกรรม (Indirect)

อุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย

20

Direct (อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา)

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



28

Indirect (อุตสาหกรรมอื่น ๆ)

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

SSA คืออะไร???

บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา หรือ Sport Satellite Account (SSA) หมายถึง ระบบบัญชีที่แสดงค่าสถิติเชิงเศรษฐกิจมหภาคของอุตสาหกรรมการกีฬา หรืออีกนัยหนึ่งคือ ระบบบัญชีที่ใช้วัดบทบาททางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬา (Sports Industry) เมื่อเปรียบเทียบกับเศรษฐกิจของประเทศในภาพรวม ทั้งนี้ บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา จะให้ข้อมูลโครงสร้างทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬา ทั้งด้านการผลิตและด้านการบริโภค โดยในด้านการผลิต บัญชีประชาชาติด้านการกีฬาจะให้ข้อมูล GDP ของอุตสาหกรรมกีฬา มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬา และค่าจ้างและเงินเดือนที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมการกีฬา (ซึ่งใช้คาดประมาณการจ้างงาน) สำหรับในด้านการบริโภค บัญชีประชาชาติด้านการกีฬาจะให้ข้อมูลการบริโภคขั้นสุดท้าย อุปสงค์รวม และอุปทานรวมที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมกีฬา ดังนั้น SSA จึงมีประโยชน์อย่างมากในการวัดแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศ ตลอดจนกำหนดทิศทางการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาและนโยบายที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมและยกระดับอุตสาหกรรมกีฬาในประเทศ



มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬา

มูลค่าที่เกิดขึ้นกับการบริการและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาในประเทศไทย



รายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้ายและอุปสงค์ขั้นสุดท้าย

ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาในประเทศไทย



GDP กีฬาในประเทศไทย

ผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศด้านการกีฬา



จำนวนการจ้างงานด้านการกีฬา

การจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาเบื้องต้น

SUPPLY & DEMAND

ภาพรวมของอุตสาหกรรมกีฬา

20 อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา (Direct)

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

ข้อมูลบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา

1. มูลค่าปัจจัยการผลิต
2. มูลค่าเพิ่มรวม หรือ GDP
3. มูลค่าเงินเดือน ค่าจ้าง ค่าตอบแทน
4. จำนวนการจ้างงาน
5. มูลค่าผลผลิตรวม
6. มูลค่าอุปทานรวม
7. มูลค่าการบริโภคขั้นสุดท้าย
8. มูลค่าอุปสงค์รวม

Non-Sport Industries (Indirect)

อุตสาหกรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับการกีฬาโดยตรงแต่เป็นอุตสาหกรรมที่สนับสนุนอุตสาหกรรมกีฬา 28

Total Value of Sport Economy

Economic Impact ของกิจกรรมกีฬา
ได้แก่ SGDP การจ้างงาน รายรับภาษี

1. Direct Impact
2. Indirect Impact
3. Induced Impact



บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา ปี 2562-2565

มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬา ปี 2562-2565

จากการวิเคราะห์ข้อมูลผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาที่ได้จากการสำรวจและข้อมูลผู้ประกอบการที่รายงานต่อกรมพัฒนาธุรกิจการค้า พบว่าอุตสาหกรรมกีฬาในประเทศไทยทั้ง 20 อุตสาหกรรมสามารถสร้างมูลค่าผลผลิตได้เท่ากับ 287,191.61 ล้านบาท ในปี 2562 ก่อนที่การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 จะทำให้มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬา

ลดลงเหลือ 205,897.16 ล้านบาท ในปี 2563 และลดลงเหลือ 204,110.42 ล้านบาท ในปี 2564 อย่างไรก็ตาม ในช่วงครึ่งหลังของปี 2565 สถานการณ์ COVID-19 ได้คลี่คลายจนกลับสู่สถานการณ์ปกติและทำให้มูลค่าอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 อุตสาหกรรมเพิ่มขึ้นเป็น 264,315.13 ล้านบาท ในปี 2565

ลำดับที่	รหัส IO	สาขาการผลิต	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท)			
			2562	2563	2564	2565
1	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	19.03	17.54	17.28	19.43
2	29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการค้า	20.63	10.02	7.26	10.97
3	30	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	5,500.00	5,225.00	4,962.11	4,714.00
4	31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	4,221.60	3,603.21	4,990.97	6,762.62
5	32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	516.38	413.57	427.59	467.74
6	33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	1,200.00	1,230.69	1,232.93	1,596.11
7	34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	25,465.90	22,307.98	26,281.68	23,993.48
8	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	20,828.13	18,671.36	23,104.41	27,739.76
9	36	การก่อสร้างสนามกีฬา	671.32	600.23	614.69	1,081.64
10	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	63,777.76	53,402.09	53,296.00	63,775.88
11	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	86,520.55	51,532.84	43,806.84	70,786.98
12	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	23,751.17	9,752.11	7,630.60	12,737.08
13	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	4,101.75	3,868.76	3,733.59	3,728.07
14	41	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	7,417.92	6,401.09	7,985.20	9,375.99
15	42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	1,056.46	920.90	1,034.96	1,095.44
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	3,446.76	1,472.66	1,218.56	3,550.82
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	10,016.86	7,196.82	5,405.44	6,292.61
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	8,898.00	4,918.49	5,104.61	6,202.12
19	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	33.80	15.00	12.18	63.55
20	47	บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่น ๆ	19,727.60	14,336.81	13,243.52	20,320.80
รวมทั้งหมด			287,191.61	205,897.16	204,110.42	264,315.13

เมื่อรวมอุตสาหกรรมการค้ากีฬา (Direct) กับอุตสาหกรรมที่สนับสนุนอื่น ๆ (Indirect) จะพบว่า จะได้มูลค่าผลผลิตทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจที่เกิดจากอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยปี 2562 - 2565 รวมดังนี้



ปี	มูลค่า (ล้านบาท)			อัตราการเปลี่ยนแปลง (ร้อยละ)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	287,191.61	136,775.30	423,966.92	-	-	-
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	-0.1	-0.63
2565	264,315.13	124,605.82	388,920.95	29.50	31.71	30.20

มูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมกีฬา ปี 2562 - 2565

จากการคำนวณมูลค่า GDP ที่สร้างขึ้นโดยอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 อุตสาหกรรม พบว่าในปี 2562 ซึ่งเป็นปีก่อนเกิดวิกฤติ COVID-19 อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยสามารถสร้าง GDP ได้เท่ากับ 134,417.68 ล้านบาท จากนั้นลดลงอย่างรุนแรงจากสถานการณ์ COVID-19 เหลือเพียง 98,780.37

ล้านบาท ในปี 2563 และลดลงต่อเนื่องเหลือ 96,763.27 ล้านบาท ในปี 2564 ก่อนที่มูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาจะเติบโตอีกครั้งหลังสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 คลี่คลาย เป็น 123,866.59 ล้านบาท ในปี 2565

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

เมื่อรวมอุตสาหกรรมกีฬา (Direct) กับอุตสาหกรรมที่สนับสนุนอื่น ๆ (Indirect) จะพบว่า จะได้ร้อยละ GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยปี 2562 - 2565 ต่อ GDP รวมทั้งประเทศดังนี้



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

จำนวนการจ้างงานอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย ปี 2562 - 2565

ในปี 2562 พบว่าอุตสาหกรรมกีฬาในประเทศไทยทั้ง 20 อุตสาหกรรมสามารถสร้างการจ้างงานได้เท่ากับ 263,746 คน ก่อนจะสถานการณ์ COVID-19 จะทำให้กิจกรรมกีฬาทุกระดับต้องหยุดดำเนินการและทำให้การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยต้องหดตัวเหลือเพียง 192,782 คนในปี 2563

ก่อนที่สถานการณ์จะดีขึ้นเล็กน้อยในปี 2564 ซึ่งมีการจ้างงานเพิ่มเป็น 194,319 คน อย่างไรก็ตาม เมื่อสถานการณ์ COVID-19 คลี่คลายและกิจกรรมกีฬาสามารถกลับมาดำเนินการได้ตามปกติ ก็ทำให้การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยเติบโตเป็น 244,127 คน ในปี 2565

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

เมื่อรวมอุตสาหกรรมกีฬา (Direct) กับอุตสาหกรรมที่สนับสนุนอื่น ๆ (Indirect) จะพบว่า จะได้สัดส่วนการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยปี 2562 - 2565 ต่อการจ้างงานทั้งหมดของประเทศดังนี้



ปี	จำนวน (คน)			อัตราการเปลี่ยนแปลง (ร้อยละ)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	263,746	99,580	363,326	0.70	0.26	0.96
2563	192,782	66,730	259,512	0.50	0.17	0.68
2564	194,319	65,610	259,929	0.51	0.17	0.69
2565	244,127	87,379	331,506	0.64	0.23	0.87

มูลค่าการส่งออกของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยปี 2562 – 2565

จากการพิจารณาการส่งออกของอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย พบว่าในปี 2562 อุตสาหกรรมการกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิตสามารถสร้างการส่งออกได้เท่ากับ 20,606.79 ล้านบาท ก่อนที่การส่งออกของอุตสาหกรรมกีฬาจะลดลงอย่างมาก ในปี 2563 จากผลกระทบของโรคระบาด COVID-19 เหลือเพียง 15,989.43 ล้านบาท อย่างไรก็ตาม ในปี 2564 การส่งออกของอุตสาหกรรมกีฬาเพิ่มขึ้นเล็กน้อยเป็น 16,730.57 ล้านบาท และเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วเมื่อสถานการณ์ COVID-19 คลี่คลาย ในปี 2565 โดยเพิ่มเป็น 20,466.81 ล้านบาท

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

เมื่อรวมอุตสาหกรรมกีฬา (Direct) กับอุตสาหกรรมที่สนับสนุนอื่น ๆ (Indirect) จะพบว่า มูลค่าการส่งออกของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยปี 2562 – 2565 ดังนี้



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



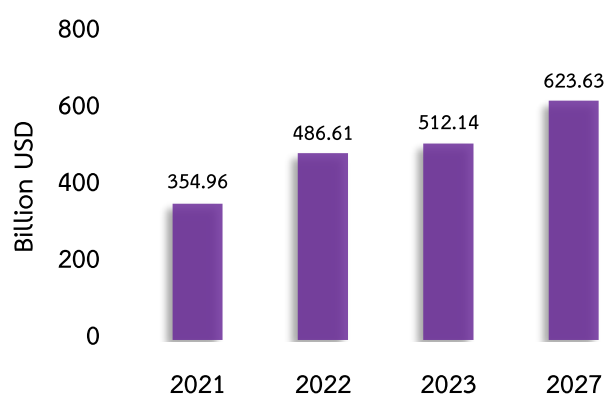
ภาพรวมสถานการณ์อุตสาหกรรมกีฬาโลก



แนวโน้มอุตสาหกรรมกีฬาสากล

สถานการณ์ COVID-19 ที่คลี่คลายในปี 2565 ทำให้ อุตสาหกรรมกีฬาสากลกลับมาเติบโตอีกครั้ง โดยทำให้ มูลค่าเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาเติบโตขึ้นร้อยละ 37.01 จากปี 2564 เป็น 486.61 พันล้านดอลลาร์ในปี 2565 และคาดว่าจะเติบโตต่อเนื่องเป็น 512.14 พันล้านดอลลาร์ ในปี 2566 นอกจากนี้ ยังคาดการณ์ว่ามูลค่าเศรษฐกิจ ของอุตสาหกรรมกีฬาจะเติบโตอย่างต่อเนื่องเป็น 623.63 พันล้านดอลลาร์ในปี 2570 คิดเป็นการเติบโตโดยเฉลี่ย ร้อยละ 5 ต่อปี (GlobeNewswire, 2023) สถิตินี้ดังกล่าว สะท้อนแนวโน้มเชิงบวกของอุตสาหกรรมกีฬาทั่วโลก รวมถึงประเทศไทยด้วย

Global Sport Market Value



มูลค่าตลาดของอุตสาหกรรมกีฬาโลก

ที่มา: GlobeNewswire (2022, 2023)

นอกจากนี้ จากการรายงานของ **Exactitude consultancy (2023)** ระบุว่า ในปัจจุบันได้มีการพัฒนาการผสมผสาน กีฬากับเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน เชื่อมโยงคุณภาพการเล่นของอุปกรณ์กีฬาเข้ากับแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยผสมผสานแง่มุมที่ดีที่สุดของวิทยาศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ การวัดและการวิเคราะห์ และวิทยาศาสตร์การกีฬา เข้าด้วยกันการเพิ่มประสิทธิภาพของนักกีฬาเป็นหนึ่งในประเด็นหลักที่เทคโนโลยีการกีฬามีอิทธิพลอย่างมาก ข้อมูล Real-time เกี่ยวกับตัวแปรสำคัญของนักกีฬา เช่น อัตราการเต้นของหัวใจ ความเร็ว และรูปแบบการเคลื่อนไหว มีให้บริการผ่านเทคโนโลยีสวมใส่ที่ติดตั้งเซ็นเซอร์และเทคโนโลยีการตรวจสอบ เป็นต้น

บทบาทของการจัดการแข่งขันกีฬาในการกระตุ้นเศรษฐกิจ

➤➤➤ เนื่องจากอุตสาหกรรมกีฬาถือเป็นอุตสาหกรรมที่มีความเชื่อมโยงกับอุตสาหกรรมอื่น ๆ มากมาย ทำให้การจัดการแข่งขันกีฬารายการใหญ่มักถูกใช้เป็นหนึ่งในเครื่องมือในการกระตุ้นเศรษฐกิจของประเทศ โดยจะช่วยกระตุ้นให้เกิดการผลิตของภาคธุรกิจและการใช้จ่ายของคนในประเทศ อีกทั้งยังช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยวต่างชาติให้เดินทางเข้ามาท่องเที่ยวในประเทศอีกด้วย บทบาทของการจัดการแข่งขันกีฬารายการใหญ่ที่สำคัญในการกระตุ้นเศรษฐกิจของประเทศเจ้าภาพสรุปได้ดังนี้



➤➤➤ มหกรรมกีฬา SEA Games ปี 2023

มหกรรมกีฬา SEA Games ครั้งที่ 32 จัดขึ้นระหว่างวันที่ 5 – 17 พฤษภาคม 2566 ณ ประเทศกัมพูชา โดยถือเป็นเจ้าภาพกีฬา SEA Games ครั้งแรกของประเทศกัมพูชา การจัดการแข่งขันกีฬา SEA Games ได้ส่งผลดีต่อเศรษฐกิจของประเทศกัมพูชาหลายประการ อาทิ สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวต่างชาติให้เดินทางเข้าประเทศกัมพูชาได้ประมาณ 500,000 คน คาดว่าจะทำให้มีการใช้จ่ายในประเทศประมาณ 309.21 ล้านดอลลาร์สหรัฐ หรือประมาณ 10,822.35 ล้านบาท และมีการใช้จ่ายเงินของนักท่องเที่ยวต่างชาติประมาณ 200 ล้านดอลลาร์สหรัฐ หรือประมาณ 7,000 ล้านบาท



มหกรรมกีฬา Asian Games ปี 2023



มหกรรมกีฬา Asian Games ครั้งที่ 19 จัดขึ้นระหว่างวันที่ 23 กันยายน ถึง 8 ตุลาคม 2566 ณ เมืองหางโจว สาธารณรัฐประชาชนจีน การเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน Asian Games ในครั้งนี้ได้ส่งผลดีต่อการกระตุ้นการเศรษฐกิจของเมืองหางโจว รวมทั้งประเทศจีนในภาพรวม เช่น ในช่วงปี 2559 – 2563 ซึ่งเป็นช่วงของการเตรียมความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐานและสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับจัดการแข่งขัน ได้มีเงินลงทุนมากถึง 414.1 พันล้านหยวน หรือประมาณ 56.65 พันล้านดอลลาร์ ทำให้เศรษฐกิจของเมืองหางโจวเติบโตร้อยละ 7.6 เกิดการจ้างงานมากถึง 670,000 คน ปลายปี 2565 มีชุมชนที่ได้รับการพัฒนาจำนวน 1,057 ชุมชน เป็นประโยชน์ต่อประชาชนมากกว่า 410,000 คน รวมถึงคาดการณ์ว่า GDP ของประเทศจีนจะเติบโตร้อยละ 5.3 ในปี 2566 สูงกว่าร้อยละ 5 ในปี 2565 ที่ผ่านมา



บทบาทของการจัดการแข่งขันกีฬาในการกระตุ้นเศรษฐกิจ (ต่อ)

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 ญีปุ่น (โอกินาวา) และอินโดนีเซีย เนื่องจากประเทศฟิลิปปินส์รับหน้าที่เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน 3 สนาม จากทั้งหมด 5 สนาม ดังนั้นผลกระทบทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นกับประเทศฟิลิปปินส์ ก่อให้เกิดนักท่องเที่ยวต่างชาติเดินทางมายังประเทศฟิลิปปินส์ประมาณ 6 แสนคน มีการใช้จ่ายในประเทศฟิลิปปินส์ประมาณ 830 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และการใช้จ่ายสำหรับการเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน FIBA World Cup สามารถสร้าง GDP ได้ร้อยละ 0.1 ของ GDP รวมทั้งประเทศ คิดเป็น 91,250,220 ดอลลาร์สหรัฐ



>>> การแข่งขัน Rugby World Cup ปี 2023

การแข่งขันรักบี้ชิงแชมป์โลก หรือ Rugby World Cup 2023 เป็นการจัดการแข่งขันครั้งที่ 10 จัดขึ้นระหว่างวันที่ 8 กันยายน ถึง 28 ตุลาคม 2566 ณ ประเทศฝรั่งเศส มีทีมรักบี้จาก 20 ประเทศเข้าร่วมการแข่งขัน รวมทั้งสิ้น 47 แมตช์ ทั้งนี้การเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน Rugby World Cup ครั้งนี้ โดยคาดว่าจะส่งผลต่อเศรษฐกิจของประเทศฝรั่งเศสหลายประการ ได้แก่ มีผู้เข้าชมการแข่งขันในสนามมากถึง 2,357,073 คน สร้างรายได้รวมให้แก่ประเทศฝรั่งเศสได้มากถึง 4 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยแบ่งเป็น 2.8 พันล้านดอลลาร์สหรัฐจะมาจากค่าตั๋วเข้าชมการแข่งขัน เงินสนับสนุน และสิทธิ์ในการถ่ายทอดการแข่งขัน มีนักท่องเที่ยวต่างชาติเดินทางมายังประเทศฝรั่งเศสมากกว่า 500,000 คน

การแข่งขัน FIFA Woman World <<<

การแข่งขันฟุตบอลหญิงชิงแชมป์โลก หรือ FIFA Woman World Cup 2023 เป็นการจัดการแข่งขันครั้งที่ 9 จัดขึ้นระหว่างวันที่ 20 กรกฎาคม - 20 สิงหาคม 2566 โดยมีเจ้าภาพร่วม 2 ประเทศ ได้แก่ ประเทศออสเตรเลีย และนิวซีแลนด์ มีทีมฟุตบอลหญิงจาก 32 ประเทศเข้าร่วมการแข่งขัน รวมทั้งสิ้น 64 แมตช์ มีผู้ชมเข้าชมการแข่งขันในสนามตลอดการแข่งขันมากถึง 1,978,274 คน คิดเป็น 30,911 คนต่อแมตช์ สามารถจำหน่ายตั๋วเข้าชมการแข่งขันได้กว่า 1,715,000 ใบ สามารถสร้างรายได้ให้แก่อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของประเทศออสเตรเลียได้ประมาณ 174 ล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยจากรายงานพบว่า มีเงินสนับสนุนจากบริษัทข้ามชาติรายใหญ่มากถึง 307.92 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และคาดการณ์การจัดการแข่งขัน FIFA Woman World Cup 2023 สามารถสร้างการจ้างงานเต็มเวลาได้มากถึง 3,000 คน





มูลค่าอุตสาหกรรมกีฬาในปี 2566
และการคาดการณ์ ปี 2567
ของประเทศไทย



มูลค่าอุตสาหกรรมการศึกษาในปี 2566



มูลค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการศึกษาปี 2566 ยังเป็นค่าคาดประมาณ (Estimation) เนื่องจากในช่วงเวลาดำเนินการศึกษา (ไตรมาสที่ 4 ปี 2566) ยังมีข้อมูลสำหรับวิเคราะห์ที่ไม่สมบูรณ์ ทั้งนี้ ในการคาดประมาณครั้งที่ 1 ได้อาศัยมูลค่า GDP ครึ่งปีของประเทศในการคาดประมาณ โดยคาดว่ามูลค่าผลิตของอุตสาหกรรมการศึกษาในปี 2566 จะมีค่าประมาณ 289,867.45 ล้านบาท อย่างไรก็ตาม ในการคาดประมาณครั้งที่ 2 ซึ่งอาศัยมูลค่า GDP สามไตรมาสของประเทศในการคาดประมาณ พบว่ามูลค่าผลิตของอุตสาหกรรมการศึกษาลดลงเล็กน้อย เนื่องจาก GDP ในไตรมาสที่ 3 ของปี 2566 มีค่าต่ำกว่าที่ใช้คาดประมาณในครั้งที่ 1 มูลค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการศึกษาในปี 2566

มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬา

ปี 2566

การคาดประมาณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2566 ตั้งอยู่บนสมมติฐานว่ามูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาในแต่ละสาขาการผลิตมีการเติบโตในอัตราเดียวกันกับมูลค่า GDP ในภาพรวมในสาขาการผลิตที่สอดคล้อง โดยสามารถคาดประมาณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2566 ได้ประมาณ 288,602.41 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 9.19 เมื่อเปรียบเทียบกับปี 2565

การคาดประมาณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2566

ลำดับที่	รหัส IO	สาขาการผลิต	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท)		
			2565	อัตราการเติบโต (%)	2566
1	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	19.43	2.44	19.91
2	29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	10.97	2.44	11.24
3	30	การผลิตเครื่องดื่มน้ำสำหรับนักกีฬา	4,714.00	-4.10	4,520.54
4	31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	6,762.62	-4.10	6,485.09
5	32	สิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	467.74	-4.10	448.55
6	33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	1,596.11	-4.10	1,530.61
7	34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	23,993.48	-4.10	23,008.83
8	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	27,739.76	-4.10	26,601.36
9	36	การก่อสร้างสนามกีฬา	1,081.64	2.34	1,106.95
10	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	63,775.88	4.11	66,397.07
11	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	70,786.98	29.46	91,640.83
12	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	12,737.08	7.49	13,691.09
13	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	3,728.07	3.72	3,866.76
14	41	บริการทางการแพทย์เกี่ยวกับกีฬา	9,375.99	5.65	9,905.73
15	42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลเกี่ยวกับกีฬา	1,095.44	4.91	1,149.23
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	3,550.82	4.91	3,725.16
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	6,292.61	4.91	6,601.58
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	6,202.12	4.91	6,506.64
19	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	63.55	4.91	66.67
20	47	บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอื่นๆ	20,320.80	4.91	21,318.55
รวมทั้งรวม			264,315.13	9.19	288,602.41



ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬา ปี 2566



จากการคาดประมาณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาในปี 2566 สามารถวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาปี 2566 ซึ่งวัดจากมูลค่าผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ หรือ GDP และจำนวนการจ้างงาน โดยพบว่า อุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิต (Direct) สามารถสร้าง GDP รวมเท่ากับ 133,973.40 ล้านบาท และสามารถสร้างการจ้างงานได้รวมกัน 267,723 คน

เมื่อพิจารณาผลกระทบทางเศรษฐกิจทางอ้อมของอุตสาหกรรมกีฬาอันเป็นผลมาจากอุตสาหกรรมอื่น ๆ จำนวน 28 สาขาการผลิต พบว่าอุตสาหกรรมกีฬาขับเคลื่อนให้เกิดการผลิตและการจ้างงานในอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง สามารถสร้างมูลค่า GDP ได้เท่ากับ 50,749.22 ล้านบาท และสามารถสร้างการจ้างงานได้ถึง 99,185 คน

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

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

จากการวิเคราะห์พบว่าอุตสาหกรรมกีฬาสามารถก่อให้เกิด GDP ได้ทั้งหมด 184,722.62 ล้านบาท โดยแบ่งเป็น GDP ที่เกิดจากอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงทั้ง 20 สาขาการผลิต (Direct) เท่ากับ 133,973.40 ล้านบาท และ GDP ที่เกิดจากอุตสาหกรรมอื่น ๆ (Indirect) ในระบบเศรษฐกิจ เท่ากับ 50,749.22 ล้านบาท นอกจากนี้ยังพบว่าอุตสาหกรรมกีฬาก่อให้เกิดการจ้างงานรวมทั้งหมดเท่ากับ 366,908 คน โดยแบ่งเป็นการจ้างงานที่เกิดจากอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงทั้ง 20 สาขาการผลิต (Direct) เท่ากับ 267,723 คน และการจ้างงานที่เกิดจากอุตสาหกรรมอื่น ๆ (Indirect) ในระบบเศรษฐกิจ เท่ากับ 99,185 คน

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

บทบาทของอุตสาหกรรมการกีฬาต่อเศรษฐกิจมหภาคปี 2566

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

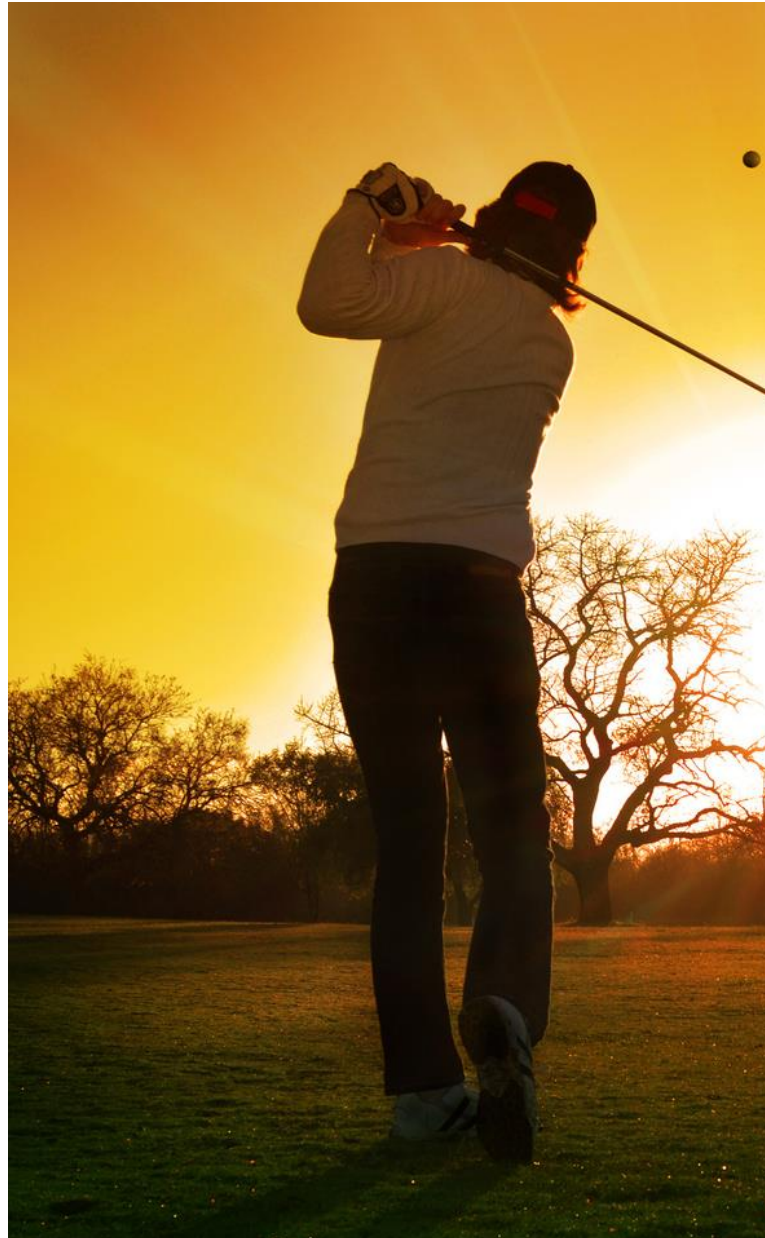


มูลค่าเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2566

8 ชนิดกีฬาที่สำคัญ

การประเมินมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬา จำแนกตามกีฬาสำคัญทั้ง 8 ชนิดกีฬา ได้แก่ ฟุตบอล มวย กอล์ฟ วอลเลย์บอล แบดมินตัน สนุกเกอร์ และอีสปอร์ต จะอาศัยข้อมูลสำรวจพฤติกรรมกรรมการชมกีฬา เล่นกีฬา และแข่งขันกีฬา ตลอดจนค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนทั่วไปเป็นข้อมูลหลัก โดยจะนำมาวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อคำนวณค่าใช้จ่ายต่อคนต่อปีที่เกิดขึ้นจากการชม การแข่งขันกีฬาและการเล่นหรือแข่งขันกีฬาทั้ง 8 ชนิด เพื่อนำมาคำนวณสัดส่วนค่าใช้จ่ายและมูลค่าผลผลิตของกีฬา แต่ละชนิดต่อไป จากการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรม และค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนด้วยแบบจำลอง Linear Multiple Regression สามารถคาดประมาณสัดส่วน ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นกับกีฬาสำคัญทั้ง 8 ชนิด และมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิตในปี 2566

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากการคำนวณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาที่ผ่านมา กีฬาอีสปอร์ตไม่ได้อยู่ในโครงสร้างของอุตสาหกรรมการกีฬามาตั้งแต่ต้น หรืออีกนัยหนึ่งคือ มูลค่าของอุตสาหกรรมการกีฬาอีสปอร์ตไม่ได้ถูกคำนวณอยู่ในมูลค่าของอุตสาหกรรมการกีฬาในช่วงเวลาที่ผ่านมา ดังนั้น จึงกำหนดให้มูลค่าผลผลิตจากกีฬาอีสปอร์ตเป็นส่วนเพิ่มของอุตสาหกรรมการกีฬา



มูลค่าผลผลิตของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬา
ปี 2565 – 2566 (ล้านบาท)

ลำดับที่	ชนิดกีฬา	2565		2566	
		มูลค่า (ล้านบาท)	สัดส่วน (%)	มูลค่า (ล้านบาท)	สัดส่วน (%)
1	ฟุตบอล	67,130.60	25.40	73,983.14	25.63
2	กอล์ฟ	4,097.16	1.55	4,530.81	1.57
3	มวย	12,736.58	4.82	14,018.14	4.86
4	วู๊ต	41,814.19	15.82	46,300.79	16.04
5	วอลเลย์บอล	29,192.20	11.04	32,416.71	11.23
6	แบดมินตัน	24,659.87	9.33	27,251.92	9.44
7	สโน้กเกอร์	2,343.92	0.89	2,601.86	0.90
8	กีฬาอื่น ๆ	82,340.60	31.15	87,499.01	30.32
	รวมอุตสาหกรรมกีฬาตามโครงสร้างเดิม	264,315.13	100.00	288,602.41	100.00
9	อีสปอร์ต	4,236.20		4,624.65	
	รวมอุตสาหกรรมกีฬา 8 ชนิดกีฬาที่สำคัญ	268,551.33		293,227.06	

จากการวิเคราะห์สามารถสรุปมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬา โดยจะเห็นได้ว่าฟุตบอล มีมูลค่าผลผลิตรวมมากถึง 73,994.82 ล้านบาทในปี 2566 คิดเป็นกว่า 1 ใน 4 ของอุตสาหกรรมกีฬาทั้งประเทศ ตามด้วย วู๊ต วอลเลย์บอล และแบดมินตัน ที่มีมูลค่าผลผลิตรวมในปี 2566 เท่ากับ 46,655.27 32,611.90 และ 27,340.68 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 16.17 11.30 และ 9.47 ของอุตสาหกรรมกีฬาทั้งประเทศ ตามลำดับ

ผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศของอุตสาหกรรมกีฬาจำแนกตาม ชนิดกีฬาที่สำคัญ ปี 2566 (ล้านบาท)

SPORT GDP

ฟุตบอล

Direct = 35,427.25

Indirect = 13,023.80

Total

48,451.04

กอล์ฟ

Direct = 1,985.95

Indirect = 849.74

Total

2,835.70

มวย

Direct = 6,828.10

Indirect = 2,431.24

Total

9,259.34

วิ่ง

Direct = 22,430.28

Indirect = 8,058.53

Total

30,488.81

วอลเลย์บอล

Direct = 15,080.72

Indirect = 5,890.56

Total

20,971.28

แบดมินตัน

Direct = 13,737.74

Indirect = 4,606.46

Total

18,344.21

สνούกเกอร์

Direct = 1,140.62

Indirect = 493.77

Total

1,634.39

อีสปอร์ต

Direct = 2,342.08

Indirect = 774.11

Total

3,116.19

จากการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศของอุตสาหกรรมกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬาที่สำคัญ ปี 2566 จะเห็นได้ว่าฟุตบอลเป็นกีฬาที่สามารถสร้าง GDP ให้แก่ระบบเศรษฐกิจได้มากกว่าที่สุด เท่ากับ 48,451.04 ล้านบาท ตามด้วยวิ่งและวอลเลย์บอล ที่มี GDP เท่ากับ 30,488.81 และ 20,971.28 ล้านบาท ตามลำดับ



การจ้างงาน (คน) ทั้งหมดอันเป็นผลมาจาก อุตสาหกรรมกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬา ปี 2566



ฟุตบอล

Direct = 71,465
Indirect = 25,521
Total = 96,986



กอล์ฟ

Direct = 4,255
Indirect = 1,706
Total = 5,961



มวย

Direct = 13,627
Indirect = 4,746
Total = 18,374



วิ่ง

Direct = 44,967
Indirect = 15,781
Total = 60,748



วอลเลย์บอล

Direct = 31,000
Indirect = 11,623
Total = 42,623



แบดมินตัน

Direct = 26,963
Indirect = 8,989
Total = 35,951



สนุกเกอร์

Direct = 2,419
Indirect = 974
Total = 3,392



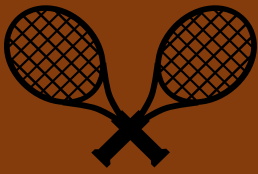
อีสปอร์ต

Direct = 4,581
Indirect = 1,511
Total = 6,091

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



คาดการณ์มูลค่าอุตสาหกรรมกีฬาในปี 2567



ปัจจัยเชิงบวกที่ส่งเสริมการเติบโต ของอุตสาหกรรมกีฬาปี 2567



สถานการณ์ COVID-19 คลี่คลาย :

ในปี 2565 สถานการณ์ COVID-19 คลี่คลายจนกลับเข้าสู่ภาวะปกติ ทำให้ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาทุกภาคส่วนสามารถกลับมาดำเนิน ธุรกิจได้ตามปกติ การเล่นกีฬา ออกกำลังกาย การจัดการแข่งขันกีฬา และการชมกีฬา สามารถดำเนินการได้ตามปกติ โดยไม่มีมาตรการ Social Distancing ทำให้มูลค่าของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยกลับเติบโตอีกครั้งในปี 2566 และคาดว่าจะเติบโตต่อเนื่องต่อไปในปี 2567

การกลับมาของนักท่องเที่ยวต่างชาติ :

การกลับมาของนักท่องเที่ยวต่างชาติในปี 2563 ที่มีการแพร่ระบาดของโรค COVID-19 นักท่องเที่ยวต่างชาติมีจำนวนเหลือ 6,695,840 คน และลดลงอย่างต่อเนื่องเหลือเพียง 427,869 คนในปี 2564 ลักษณะดังกล่าวส่งผลกระทบต่ออุปสงค์การใช้งานบริการกีฬาและการซื้อผลิตภัณฑ์กีฬาของประเทศไทยอย่างรุนแรง อย่างไรก็ตามในปี 2565 จำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติเพิ่มขึ้นเป็น 11,153,026 คน ทำให้อุปสงค์ต่อสินค้าและบริการกีฬาของประเทศไทยฟื้นตัวอย่างอย่างรวดเร็ว และคาดว่าจะเติบโตต่อเนื่องอย่างมากในปี 2566 ซึ่งมีนักท่องเที่ยวต่างชาติในช่วง 9 เดือนแรกมากถึง 20,003,972 คน และคาดว่าจะเติบโตอย่างต่อเนื่องในปี 2567

ตลาดสินค้ากีฬามีขนาดใหญ่และมีแนวโน้มเติบโต :

ตลาดสินค้ากีฬามีขนาดใหญ่และมีแนวโน้มเติบโตปัจจุบันประชาชนจำนวนมากให้ความสำคัญกับการออกกำลังกายและเล่นกีฬามากขึ้นอย่างต่อเนื่องเห็นได้จากการที่มีกิจกรรมการแข่งขันกีฬาเป็นจำนวนมากขึ้น เช่น มีการแข่งขันวิ่งมากกว่า 2,000 รายการในปี 2564 มินีกัง เป็นจำนวน 14 – 15 ล้านคน นอกจากนี้ยังมีกระแสความนิยมต่อ Sport Fashion ซึ่งประชาชนมีการซื้อเสื้อผ้าและรองเท้ากีฬาเพื่อใส่ในชีวิตประจำวันหรือเพื่อทำงานมากยิ่งขึ้น ส่งผลทำให้ตลาดสินค้ากีฬา ทั้งเสื้อผ้า รองเท้า และอุปกรณ์กีฬามีมูลค่ามหาศาลโดยคาดว่าจะมีมูลค่ารวมประมาณ 60,000 ล้านบาท และคาดว่าจะเติบโตเป็น 70,000 ล้านบาท ในปี 2566

ผู้ประกอบการที่มีประสบการณ์และศักยภาพ :

ผู้ประกอบการที่มีประสบการณ์และศักยภาพ อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยมีผู้ประกอบการที่มีประสบการณ์และศักยภาพ สามารถผลิตสินค้า กีฬาแบรนด์ไทยที่ได้มาตรฐานและเป็นที่ยอมรับ โดยที่สำคัญคือ Big 4 ได้แก่ FBT Grandsport Warrix และ Ari ซึ่งมีรายได้ในปี 2565 รวมกัน เท่ากับ 3,382.64 ล้านบาท อีกทั้งยังเป็นผู้ผลิตชุดแข่งให้แก่ทีมฟุตบอลอาชีพของประเทศไทยจำนวน 89 ทีม นอกจากนี้ ประเทศไทยยังมีผู้ผลิต เสื้อผ้าและรองเท้ากีฬารายย่อยอีกเป็นจำนวนมาก โดยหากพิจารณาสถิติบริษัทจดทะเบียนของกรมพัฒนาธุรกิจการค้า พบว่ามีบริษัทผู้ผลิตชุดกีฬานขนาดเล็กอย่างน้อย 112 ราย

การกลับมาชมกีฬาในสนามของผู้ชมกีฬา :

หลังโรค COVID-19 ถูกปรับเป็นโรคประจำถิ่นผู้ชมกีฬาสามารถกลับมาชมกีฬาในสนามได้ตามปกติเห็นได้ชัดเจนจากกรณีของผู้ชมการแข่งขันไทยลีก ซึ่งมีผู้ชมในสนามรวมกันในฤดูกาล 2065/66 เท่ากับ 1,063,098 คน หรือคิดเป็นค่าเฉลี่ย 4,429 คนต่อนัด โดยเพิ่มขึ้นจาก 528.165 คนในฤดูกาล 2563/64 หรือคิดเป็นค่าเฉลี่ย 2,503 คนต่อนัด ส่งผลดีต่อผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน ทำให้รายได้มากขึ้น ทั้งรายได้จากการขายตั๋วอาหารเครื่องดื่มและของที่ระลึก อีกทั้งยังส่งผลดีต่อธุรกิจอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น โรงแรมที่พัก การขนส่ง เป็นต้น

การคาดการณ์มูลค่าผลผลิต ของอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2567

การคาดการณ์มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2567 จะอาศัยการวิเคราะห์ทางสถิติเป็นเครื่องมือหลัก โดยจะอาศัยการวิเคราะห์ Linear Regression Analysis ในการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเติบโตของมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาในแต่ละสาขาการผลิตและการเติบโตของมูลค่า GDP ของประเทศ ซึ่งคำนวณอยู่ในรูปของค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยที่สะท้อนอัตราการเติบโตของมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาแต่ละสาขาเมื่ออัตราการเจริญเติบโตของ GDP เพิ่มขึ้นร้อยละ 1 ทั้งนี้ สภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ หรือ NESDC ได้คาดการณ์ว่าเศรษฐกิจของประเทศไทยในปี 2567 จะมีการเติบโตอยู่ระหว่างร้อยละ 2.5 – 3.7 ต่อปี หรือคิดเป็นค่ากลางเท่ากับร้อยละ 3.2 ต่อปี (สภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2566) หากอ้างอิงอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจตามที่สภาพัฒนาการดังกล่าว จะสามารถคาดประมาณการเติบโตของมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาทั้ง 20 อุตสาหกรรมในปี 2567 ได้ดังนี้

ลำดับ	รหัส IO	สาขาการผลิต	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท) @ อัตราการเติบโตของ GDP = 3.2%			
			ค่า b_0	อัตราการเติบโตปี 2567	มูลค่าผลผลิตปี 2566	มูลค่าผลผลิตปี 2567
1	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	1.2325	3.9440	19.91	20.69
2	29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	6.0714	19.4285	11.24	13.43
3	30	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	-0.0006	-0.0019	4,520.54	4,520.46
4	31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	3.7244	11.9181	6,485.09	7,257.99
5	32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	2.0347	6.5110	448.55	477.75
6	33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	1.4348	4.5914	1,530.61	1,600.89
7	34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	0.7537	2.4118	23,008.83	23,563.75
8	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	2.2929	7.3373	26,601.36	28,553.18
9	36	การก่อสร้างสนามกีฬา	4.9930	15.9776	1,106.95	1,283.81
10	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	2.2673	7.2554	66,397.07	71,214.44
11	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	6.0701	19.4243	91,640.83	109,441.42
12	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	7.5937	24.2998	13,691.09	17,018.00
13	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	0.3438	1.1002	3,866.76	3,909.30
14	41	บริการทางการแพทย์เกี่ยวกับกีฬา	2.4112	7.7158	9,905.73	10,670.04
15	42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลเกี่ยวกับกีฬา	1.4858	4.7546	1,149.23	1,203.87
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	14.3934	46.0589	3,725.16	5,440.93
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	2.5083	8.0266	6,601.58	7,131.46
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	4.5231	14.4739	6,506.64	7,448.41
19	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	26.8997	86.0790	66.67	124.07
20	47	บริการเกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	4.7970	15.3504	21,318.55	24,591.04
รวมทั้งหมด					288,602.41	325,484.94

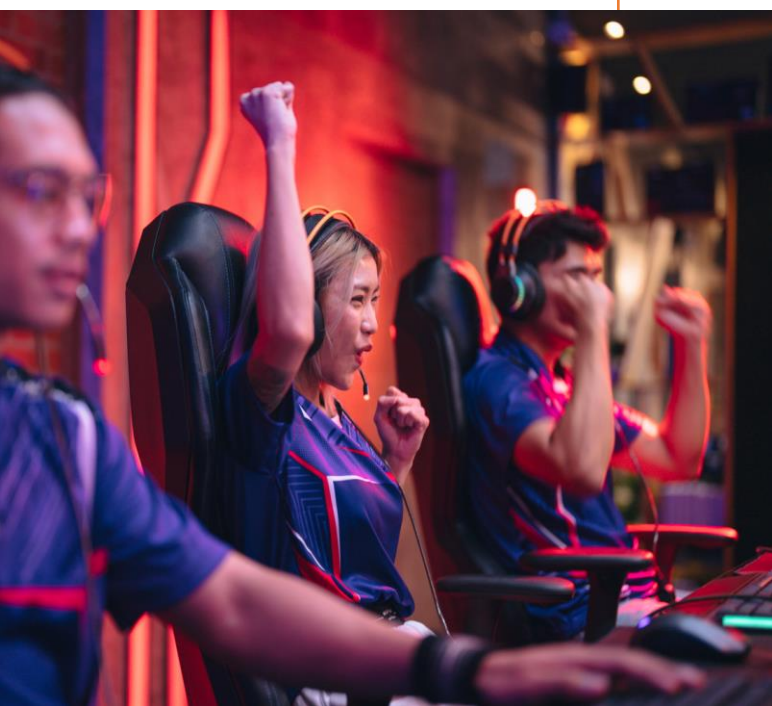
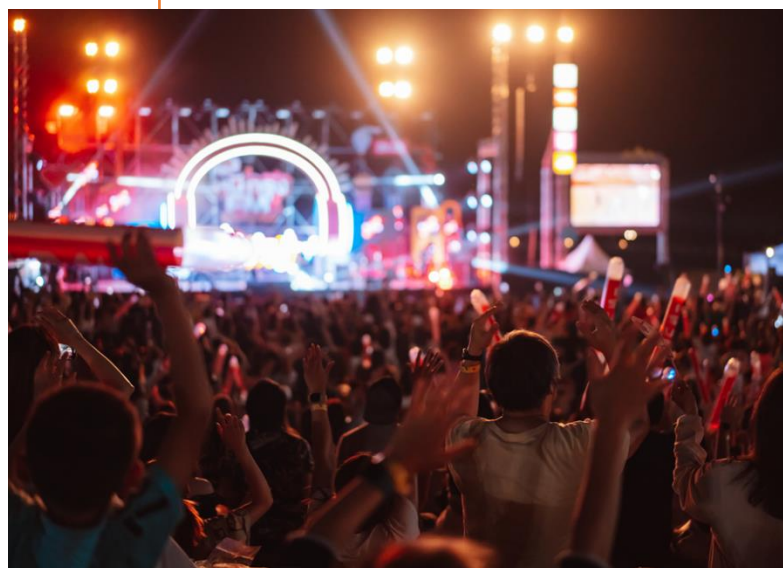
มูลค่าผลผลิตของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬา ระหว่างปี 2562 – 2567

จากการคาดประมาณสามารถแสดงมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาระหว่างปี 2562 – 2567 พบว่ามูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาจะเพิ่มขึ้นจาก 264,315.13 ล้านบาท ในปี 2565 เป็น 288,602.41 ล้านบาท ในปี 2566 อันเป็นผลมาจากการที่อุตสาหกรรมการกีฬา รวมทั้งอุตสาหกรรมอื่น ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง อุตสาหกรรมท่องเที่ยวสามารถกลับมาดำเนินการตามปกติได้ทั้งหมด และจากการพยากรณ์ คาดว่ามูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยทั้ง 20 อุตสาหกรรม จะเพิ่มเป็น 325,484.94 บาท จากแนวโน้มการเติบโตของกิจกรรมกีฬาทั้งในระดับชาติและระดับนานาชาติ

ลำดับที่	รหัส IO	สาขาการผลิต	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท)					
			2562	2563	2564	2565	2566 ^E	2567 ^P
1	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	19.03	17.54	17.28	19.43	19.91	20.69
2	29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	20.63	10.02	7.26	10.97	11.24	13.43
3	30	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	5,500.00	5,225.00	4,962.11	4,714.00	4,520.54	4,520.46
4	31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	4,221.60	3,603.21	4,990.97	6,762.62	6,485.09	7,257.99
5	32	สิ่งสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	516.38	413.57	427.59	467.74	448.55	477.75
6	33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	1,200.00	1,230.69	1,232.93	1,596.11	1,530.61	1,600.89
7	34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	25,465.90	22,307.98	26,281.68	23,993.48	23,008.83	23,563.75
8	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	20,828.13	18,671.36	23,104.41	27,739.76	26,601.36	28,553.18
9	36	การก่อสร้างสนามกีฬา	671.32	600.23	614.69	1,081.64	1,106.95	1,283.81
10	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	63,777.76	53,402.09	53,296.00	63,775.88	66,397.07	71,214.44
11	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	86,520.55	51,532.84	43,806.84	70,786.98	91,640.83	109,441.42
12	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	23,751.17	9,752.11	7,630.60	12,737.08	13,691.09	17,018.00
13	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	4,101.75	3,868.76	3,733.59	3,728.07	3,866.76	3,909.30
14	41	บริการทางการแพทย์เกี่ยวกับกีฬา	7,417.92	6,401.09	7,985.20	9,375.99	9,905.73	10,670.04
15	42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลเกี่ยวกับกีฬา	1,056.46	920.90	1,034.96	1,095.44	1,149.23	1,203.87
16	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	3,446.76	1,472.66	1,218.56	3,550.82	3,725.16	5,440.93
17	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	10,016.86	7,196.82	5,405.44	6,292.61	6,601.58	7,131.46
18	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	8,898.00	4,918.49	5,104.61	6,202.12	6,506.64	7,448.41
19	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	33.80	15.00	12.18	63.55	66.67	124.07
20	47	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	19,727.60	14,336.81	13,243.52	20,320.80	21,318.55	24,591.04
		รวมทั้งหมด	287,191.61	205,897.16	204,110.42	264,315.13	288,602.41	325,484.94

มูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2567

จากการคาดประมาณ พบว่ามูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬาที่เกี่ยวข้องโดยตรงของประเทศไทย (Direct) จะมีค่าเพิ่มขึ้นจาก 123,866.59 ล้านบาท ในปี 2565 เป็น 133,973.40 ล้านบาท ในปี 2566 อันเป็นผลมาจากการที่อุตสาหกรรมการกีฬากลับมาดำเนินการได้ตามปกติและมีแนวโน้มเติบโตตามแนวโน้มของเศรษฐกิจในภาพรวม และจากการพยากรณ์พบว่า มูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬาจะเติบโตอย่างต่อเนื่องเป็น 149,936.92 ล้านบาท ในปี 2567



เมื่อทำการคำนวณมูลค่า GDP ทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย พบว่ามูลค่า GDP ทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาอันประกอบด้วยอุตสาหกรรมการกีฬาโดยตรงทั้ง 20 สาขาการผลิตและอุตสาหกรรมอื่น ๆ บนห่วงโซ่อุปทานทั้ง 28 อุตสาหกรรม คาดว่าจะเพิ่มขึ้นเป็น 184,722.62 ล้านบาท ในปี 2566 จาก 168,973.21 ล้านบาท ในปี 2565 คิดเป็นอัตราการเติบโตร้อยละ 9.32 และจากการพยากรณ์ คาดว่ามูลค่า GDP ทั้งหมดจะเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยจะเติบโตในอัตราร้อยละ 12.54 เป็น 207,888.07 ล้านบาท ในปี 2567

ปี	มูลค่า (ล้านบาท)			อัตราการเปลี่ยนแปลง (ร้อยละ)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	134,417.68	50,103.07	184,520.75	-	-	-
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
2566 ^E	133,973.40	50,749.22	184,722.62	8.16	12.51	9.32
2567 ^P	149,936.92	57,951.14	207,888.07	11.92	14.19	12.54

จำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2567

จากมูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬาที่ได้จากการคาดประมาณการณ์ พบว่าการจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยทั้ง 20 อุตสาหกรรม (Direct) จะมีจำนวนเพิ่มขึ้นจาก 244,127 คน ในปี 2565 เป็น 267,724 คน ในปี 2566 ตามการขยายตัวของอุตสาหกรรมการกีฬาหลังสถานการณ์ COVID-19 และจากการพยากรณ์ คาดว่าจำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาจะเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ในปี 2567 เป็น 301,666 คน

ในปี 2566 จำนวนการจ้างงานรวมทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจที่เกิดจากการอุตสาหกรรมการกีฬา ซึ่งประกอบด้วย อุตสาหกรรมการกีฬาโดยตรงทั้ง 20 อุตสาหกรรม (Direct) และอุตสาหกรรมอื่น ๆ (Indirect) บนห่วงโซ่อุปทานทั้ง 28 อุตสาหกรรม คาดว่าจะเพิ่มขึ้นเป็น 366,908 คน คิดเป็นการเติบโตร้อยละ 10.68 เมื่อเทียบกับการจ้างงาน 331,506 คน ในปี 2565 และจากการพยากรณ์ คาดว่าจำนวนการจ้างงานทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยจะเติบโตร้อยละ 13.14 เป็น 415,128 คน ในปี 2567

หากคาดว่าในปี 2567 มูลค่า GDP ของประเทศไทยมีอัตราการเติบโตเท่ากับร้อยละ 3.2 โดยเพิ่มเป็น 18,494,692 ล้านบาท มูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬา ในปี 2567 จะมีสัดส่วนเท่ากับร้อยละ 1.1240 ของ GDP ทั้งประเทศ สะท้อนบทบาททางเศรษฐกิจที่สูงขึ้นอย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังคาดว่าจะการจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2567 จะเพิ่มขึ้นจนมีสัดส่วนเท่าร้อยละ 1.0345 ของการจ้างงานรวมทั้งประเทศ ในปี 2567 อีกด้วย

จำนวนการจ้างงานทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยปี 2562 – 2567

ปี	มูลค่า (คน)			อัตราการเปลี่ยนแปลง (ร้อยละ)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	263,746	99,580	363,326			
2563	192,782	66,730	259,512	-26.91	-32.99	-28.57
2564	194,319	65,610	259,929	0.8	-1.68	0.16
2565	244,127	87,379	331,506	25.63	33.18	27.54
2566 ^E	267,723	99,185	366,908	9.67	13.51	10.68
2567 ^P	301,666	113,462	415,128	12.68	14.39	13.14

1. Direct = อุตสาหกรรมกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่นๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม

2. E = ค่าคาดประมาณจากข้อมูลที่มีฐานการคำนวณ และ P = ค่าพยากรณ์

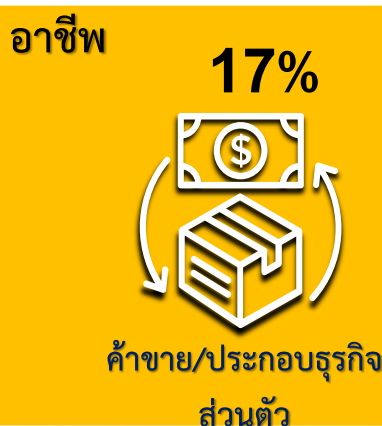
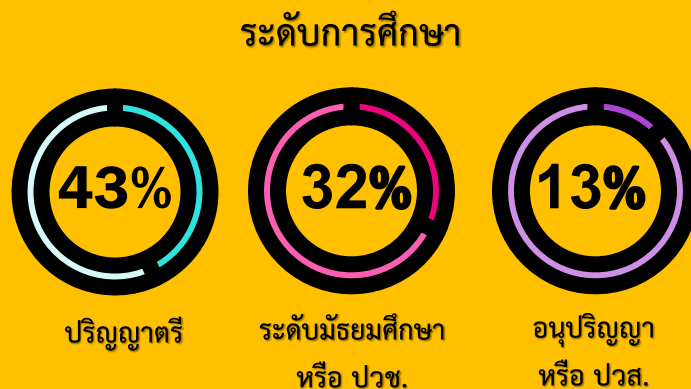
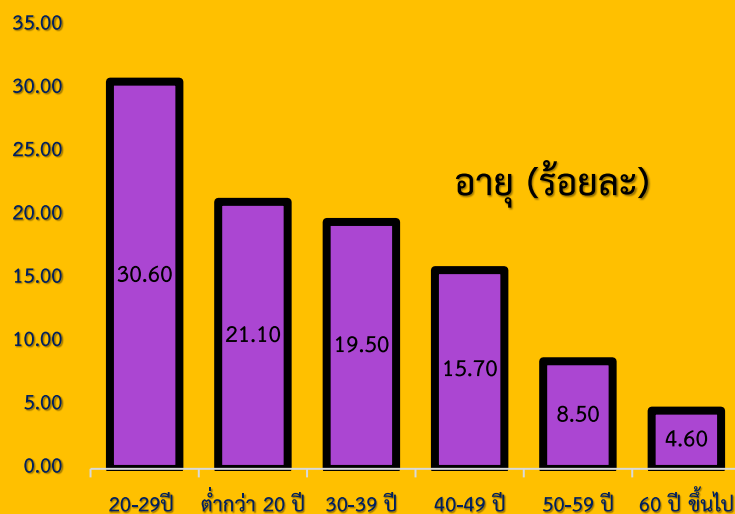
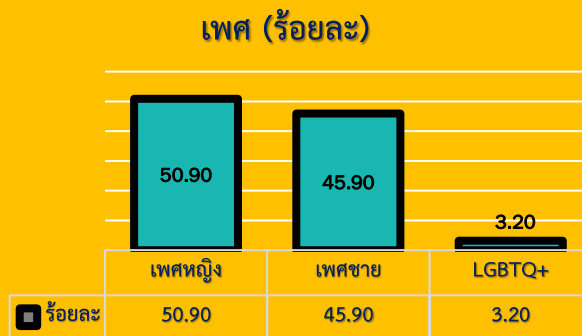
คาดการณ์บทบาทของอุตสาหกรรมการกีฬาต่อเศรษฐกิจมหภาคปี 2567

ปัจจัย	ประเทศไทย	อุตสาหกรรมการกีฬา	สัดส่วน (%)
GDP (ล้านบาท)	18,494,692	207,888.07	1.1240
การจ้างงาน (คน)	40,127,000	415,128	1.0345



ค่าใช้จ่ายด้านกีฬาของประชาชน ปี 2566

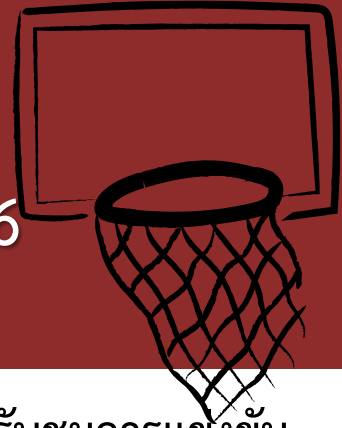
แนวโน้มการออกกำลังกายและค่าใช้จ่าย ด้านการกีฬาของประชาชนในปี 2566 ครั้งที่ 2



ที่มา : จากการสำรวจแนวโน้มการออกกำลังกายและค่าใช้จ่ายด้านกีฬาของประชาชนในปี 2566 จำนวน 14,481 ตัวอย่าง โดยกองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

พฤติกรรมการรับชม

การแข่งขันกีฬาของประชาชน ปี 2566



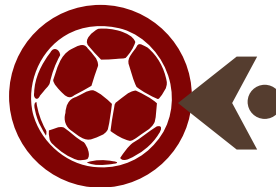
ชมการแข่งขันกีฬา

71.82

ประชาชนที่มีการรับชมการแข่งขัน
กีฬามีสัดส่วนเท่ากับร้อยละ 71.82



ชนิดกีฬาที่ประชาชนเลือกรับชมการแข่งขัน



กีฬาฟุตบอล

49.87



วอลเลย์บอล

37.08



บาสเกตบอล

19.87



ชมกีฬาผ่านโทรทัศน์ / สมาร์ทโฟน / คอมพิวเตอร์ / แท็บเล็ต / อื่น ๆ



แบบ ไม่มีค่าสมาชิก 65.13



มีค่าสมาชิก 11.64



เดินทางไปชมกีฬาที่สนามแข่งขัน 20.68

ความถี่ของการชม
การแข่งขันกีฬา

1 - 2 วัน/สัปดาห์

49.46

ระยะเวลาเฉลี่ยในของการชมการแข่งขันกีฬา

มากกว่า 1 ชั่วโมง

แต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง

52.76



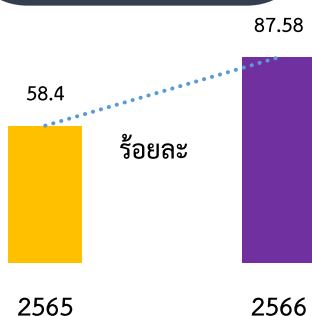
ความถี่ในการเดินทางไปชม
การแข่งขันที่สนามแข่ง

4.85 ครั้ง/ปี



แนวโน้มพฤติกรรมการเล่นกีฬาและออกกำลังกายของประชาชนในปี 2566

การเล่นกีฬาหรือออกกำลังกาย



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



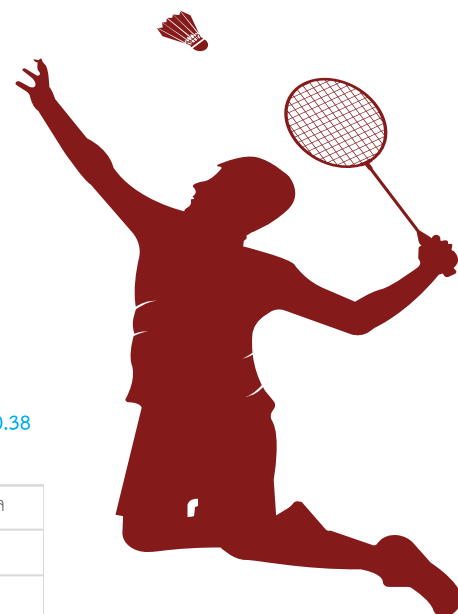
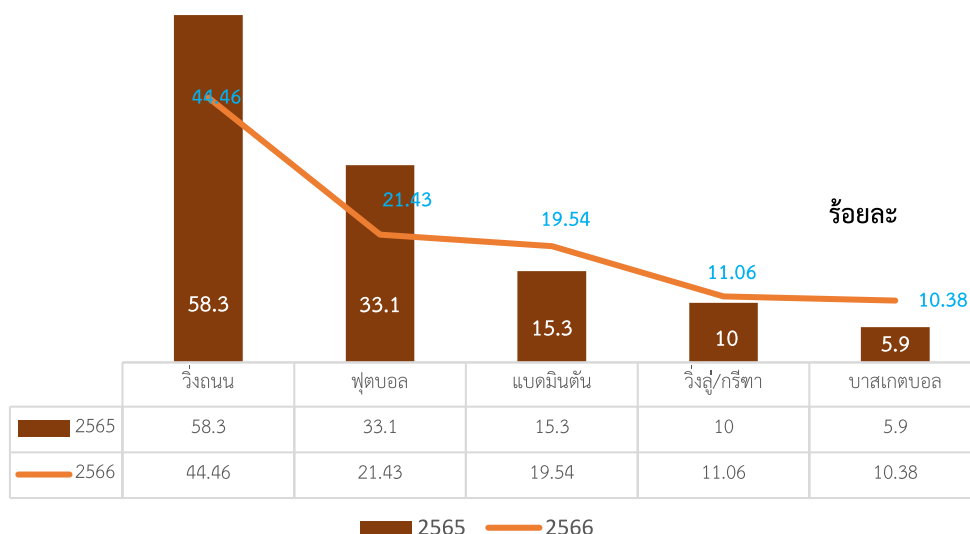
จำนวนวันที่เล่น
4 วัน/สัปดาห์
2 ชม./วัน

หมายเหตุ: เฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่
เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย

ชนิดกีฬาที่ประชาชนมีการเล่นกีฬา ปี 2565 - 2566

จากการสำรวจชนิดกีฬาที่ประชาชนนิยมเล่น พบว่าการวิ่งถนน เป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมมากที่สุด โดยมีกลุ่มตัวอย่างที่วิ่งถนนมากถึง ร้อยละ 44.46 ในขณะที่ฟุตบอลยังเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมในระดับสูง โดยมีกลุ่มตัวอย่างเล่นฟุตบอลร้อยละ 21.43 สำหรับกีฬาอื่น ๆ ที่ได้รับความนิยม ได้แก่ แบดมินตัน วิ่งลู่ บาสเกตบอล วอลเลย์บอล และว่ายน้ำ โดย

มีสัดส่วนเท่ากับ 19.54 11.06 10.38 9.25 และ 4.05 ตามลำดับ สำหรับ ชนิดกีฬาที่สำคัญอื่น ๆ ได้แก่ ฟุตซอล อีสปอร์ต กอล์ฟ มวยไทย มวยสากล วิ่งเทรล และสνούกเกอร์ มีผู้เล่นเท่ากับร้อยละ 9.01 1.94 0.96 0.83 0.17 0.88 และ 0.92 ตามลำดับ



ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนในปี 2566

ค่าใช้จ่ายจริงเฉลี่ยตลอดทั้งปี **7,054.68** (บาท/คน)



เพศชาย

7,100.83 บาท



เพศหญิง

6,965.84 บาท



LGBTQ+

7,801.45 บาท

หมายเหตุ :

คือ ข้อมูลปี 2566

คือ ข้อมูลปี 2565

(หน่วย : บาท)

ค่ารองเท้ากีฬา



2,092.83

1,961.97

ค่าอาหารและเครื่องดื่ม
ที่เกิดขึ้นในระหว่าง ชมกีฬา /
แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา



1,299.24

1,249.10

ค่าเสื้อและกางเกงกีฬา
/ชุดกีฬา



947.64

939.61

ค่าอุปกรณ์กีฬา



815.41

1,072.75

ค่าตั๋ว / บัตรเข้าชม /
ค่าสมัครเข้าร่วมแข่งขัน



390.65

586.35

ค่าใช้จ่ายในการเดินทาง
ไปชมกีฬา / แข่งขันกีฬา



349.78

753.76

ค่ายานพาหนะที่ใช้
ในการแข่งขันกีฬา
/ชมกีฬา/เล่นกีฬา



246.56

256.03

ค่าอาหารเสริมสำหรับ
นักกีฬา / เครื่องดื่ม
สำหรับนักกีฬา



219.79

237.09

ค่าเช่าสนามกีฬา ไม่รวม
อุปกรณ์กีฬา



171.96

N/A

ค่าโรงแรม / ค่าที่พัก



137.56

323.73

ค่ายารักษา ค่าวัสดุอุปกรณ์
การแพทย์ ค่ารักษาพยาบาล
ค่าฉันทา และอื่น ๆ



94.27

112.54

ค่าผู้ฝึกสอน / เรียนกีฬา



88.23

127.69

ค่าของที่ระลึกที่เกี่ยวข้องกับ
กิจกรรมกีฬา



42.87

69.24

ค่ากิจกรรมท่องเที่ยวและ
บันเทิง ที่เกิดขึ้นในระหว่าง
ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา



31.68

92.26

ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ
ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา



24.80

378.11

ค่าเช่าอุปกรณ์กีฬา /
ค่าเช่ายานพาหนะสำหรับ
แข่งขันกีฬา



16.24

36.69

ค่าซ่อมแซม / ค่าบำรุง
รักษาอุปกรณ์กีฬา



13.32

51.27

ค่าใช้จ่ายสำหรับการป้องกัน
โรคไวรัส Covid 19
ที่เกิดขึ้นในระหว่าง ชมกีฬา
/ แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา



2.97

130.23

จากการสำรวจ
ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬา
ของประชาชน ปี 2566



จำนวน 14,481 ตัวอย่าง
ในช่วงเดือน
ก.ค. - ธ.ค. 2566

ภายใต้โครงการ



ค่าใช้จ่ายในการจัดทำ
บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา
(Sport Satellite Accounts : SSA)



รายงานผลการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบ
ทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ

สรุปผลการจัดการแข่งขันกีฬา

วิ่งมาราธอน “Bangsaen 42” (วันที่ 4-5 พฤศจิกายน 2566)

	ค่าตัวแปร
จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด (คน)	30,000
ผู้เข้าร่วมชาวไทยในจังหวัดแม่ฮ่องสอน	2,408
ผู้เข้าร่วมชาวไทยจากพื้นที่อื่น ๆ	27,592
ค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขัน (บาท)	30,000,000.00
ค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมทั้งหมด (บาท)	263,343,678.51
ผู้เข้าร่วมชาวไทยในจังหวัดแม่ฮ่องสอน	12,322,392.73
ผู้เข้าร่วมชาวไทยจากพื้นที่อื่น ๆ	251,021,285.78
มูลค่าเงินหมุนเวียนจากการจัดการแข่งขัน (บาท)	293,343,678.51
มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดการแข่งขัน (บาท)	457,442,913.20
มูลค่า GDP จากการจัดการแข่งขัน (บาท)	211,913,900.38
จำนวนการจ้างงาน (เต็มปี) จากการจัดการแข่งขัน (คน)	405
ผลกระทบทางตรง (การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรง)	219
ผลกระทบทางอ้อม (การจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทาน)	76
ผลกระทบเชิงชักนำ (การจ้างงานที่เป็นผลจากการอุปโภคบริโภค)	110
จำนวนการจ้างงาน (ช่วงจัดงาน) จากการจัดการแข่งขัน (คน)	1,532
ผลกระทบทางตรง (การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรง)	828
ผลกระทบทางอ้อม (การจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทาน)	287
ผลกระทบเชิงชักนำ (การจ้างงานที่เป็นผลจากการอุปโภคบริโภค)	416
รายรับภาษีจากการจัดการแข่งขัน (บาท)	38,728,425.41
Return on Investment (ROI) (%)	606.38
Multiplier (เท่า)	1.56

BANGSAEN 42
CHONBURI MARATHON
2023



รายการแข่งขัน “วิ่งมาราธอน Bangsaen 42” วันที่ 4 - 5 พฤศจิกายน 2566



**BANG
SAEN 42**
CHONBURI MARATHON 2023



จำนวนผู้เข้าร่วมงาน
ตลอดระยะเวลาการจัดงาน



30,000 คน

ต้นทุนในการจัดกิจกรรม



30 ล้านบาท

ภาครัฐได้รับรายได้ในรูปแบบภาษี



38.73 ล้านบาท

ภาครัฐได้รับคืนเงินในรูปแบบของภาษีในทุก ๆ รอบของกิจกรรมทางเศรษฐกิจ

การใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงาน



263.34 ล้านบาท

การใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงานเพื่อรับชมการแข่งขัน เช่น ค่าโรงแรมที่พัก ค่าอาหาร ค่าตั๋วเข้าชม และค่าของที่ระลึก เป็นต้น

จำนวนการจัดงาน (ช่วงจัดงาน)
จากการจัดการแข่งขัน



1,532 คน

เงินหมุนเวียนที่เกิดขึ้นจากการแข่งขัน



293.34 ล้านบาท

เงินหมุนเวียนเกิดขึ้นจากการใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงานรวมกับต้นทุนในการจัดงาน

Multiplier (เท่า)



1.56

ตัวคูณทวีของรายจ่าย

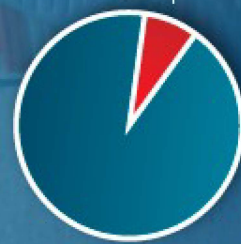
มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการ
จัดการแข่งขัน



457.61 ล้านบาท

ผู้เข้าร่วมชาวไทย
ในจังหวัดชลบุรี

2,408 คน



ผู้เข้าร่วมชาวไทย
จากพื้นที่อื่น ๆ

27,592 คน

ที่มา : กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

สรุปผลการจัดการแข่งขันกีฬา

“Phuket Spartan 2023”



(25-26 พฤศจิกายน 2566)

ค่าตัวแปร

จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด (คน)	14,235
ผู้เข้าร่วมชาวไทยในจังหวัดแม่ฮ่องสอน	4,791
ผู้เข้าร่วมชาวไทยจากพื้นที่อื่น ๆ	9,444
ค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขัน (บาท)	10,568,500.00
ค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมทั้งหมด (บาท)	223,939,753.82
ผู้เข้าร่วมชาวไทยในจังหวัดแม่ฮ่องสอน	18,122,919.20
ผู้เข้าร่วมชาวไทยจากพื้นที่อื่น ๆ	205,816,834.62
มูลค่าเงินหมุนเวียนจากการจัดการแข่งขัน (บาท)	234,508,253.82
มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดการแข่งขัน (บาท)	376,420,171.10
มูลค่า GDP จากการจัดการแข่งขัน (บาท)	168,455,716.68
จำนวนการจ้างงาน (เต็มปี) จากการจัดการแข่งขัน (บาท)	328
ผลกระทบทางตรง (การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรง)	174
ผลกระทบทางอ้อม (การจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทาน)	67
ผลกระทบเชิงชักนำ (การจ้างงานที่เป็นผลจากการอุปโภคบริโภค)	87
จำนวนการจ้างงาน (ช่วงจัดงาน) จากการจัดการแข่งขัน (คน)	2,353
ผลกระทบทางตรง (การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรง)	1,248
ผลกระทบทางอ้อม (การจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทาน)	481
ผลกระทบเชิงชักนำ (การจ้างงานที่เป็นผลจากการอุปโภคบริโภค)	624
รายรับภาษีจากการจัดการแข่งขัน (บาท)	30,786,204.43
Return on Investment (ROI) (%)	1,493.94
Multiplier (เท่า)	1.61

SPARTAN



RACE

รายการแข่งขัน "Phuket Spartan Race 2023"

วันที่ 25 - 26 พฤศจิกายน 2566



จำนวนผู้เข้าร่วมงาน
ตลอดระยะเวลาการจัดงาน



14,235 คน

ภาครัฐได้รับรายได้ในรูปแบบภาษี



30.79 ล้านบาท

ภาครัฐได้รับคืนเงินในรูปแบบของภาษีในทุก ๆ รอบของกิจกรรมทางเศรษฐกิจ

จำนวนการจัดงาน (ช่วงจัดงาน)
จากการจัดการแข่งขัน



2,353 คน

ต้นทุนในการจัดกิจกรรม



10.57 ล้านบาท

การใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงาน



223.94 ล้านบาท

การใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงานเพื่อรับชมการแข่งขัน เช่น ค่าโรงแรมที่พัก ค่าอาหาร ค่าตัวเข้าชม และค่าของที่ระลึก เป็นต้น

เงินหมุนเวียนที่เกิดขึ้นจากการแข่งขัน



234.51 ล้านบาท

เงินหมุนเวียนเกิดจากการใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงานรวมกับต้นทุนในการจัดงาน

Multiplier (เท่า)



1.61

ตัวคูณทวีของรายจ่าย

มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการ
จัดการแข่งขัน



376.42 ล้านบาท

ผู้เข้าร่วมชาวไทย
จากพื้นที่อื่น ๆ



4,791 คน

ผู้เข้าร่วมชาวไทย
ในจังหวัดภูเก็ต

9,444 คน



SPARTAN
THAILAND

ที่มา : กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

สรุปผลการจัดการแข่งขันกีฬาวิ่งเทรล

“Doi Inthanon Thailand” by UTMB

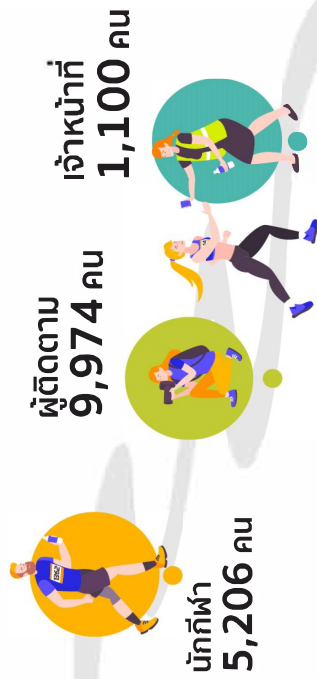
ระหว่างวันที่ 7 – 10 ธันวาคม 2566

	ค่าตัวแปร
จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด (คน)	16,280
นักกีฬา	5,206
ผู้ติดตาม	9,974
เจ้าหน้าที่	1,100
ค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขัน (บาท)	65,000,000
ค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมทั้งหมด (บาท)	293,000,000.00
มูลค่าเงินหมุนเวียนจากการจัดการแข่งขัน (บาท)	358,000,000.00
มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดการแข่งขัน (บาท)	831,000,000.00
จำนวนการจ้างงาน (เต็มปี) จากการจัดการแข่งขัน (คน)	1,093
รายรับภาษีจากการจัดการแข่งขัน	32,000,000.00
Multiplier (เท่า)	2.32



จำนวนผู้เข้าร่วมการแข่งขัน

16,280 คน



ที่มา : จากข้อมูลของการกีฬาแห่งประเทศไทย

by UTMB Doi Inthanon Thailand

การจ้างงาน

1,093 ตำแหน่งงาน

มูลค่าทางเศรษฐกิจโดยรวมที่เกิดขึ้นก่อให้เกิดการจ้างงาน/รักษาตำแหน่งงานในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว 12 สาขา

* เป็นการประเมินการจ้างงาน ตามหลักการ full-time equivalent หรือ จำนวนการจ้างงานเทียบเท่ากับการจ้างงานเต็มเวลา ในช่วงระยะเวลา 1 ปี

ผลกระทบด้านเศรษฐกิจโดยรวมจากการจัดงาน

มูลค่าทางเศรษฐกิจโดยรวมในจังหวัดเชียงใหม่ และจังหวัดอื่น ๆ

831 ล้านบาท

เงินหมุนเวียนที่เกิดขึ้นจากการจัดงานก่อให้เกิดกิจกรรมการผลิตสินค้าและบริการอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและอุตสาหกรรมอื่น ๆ ต่อเนื่องในช่วงใช้อุปทาน รวมถึงการหมุนเวียนของเงินในทุก ๆ รอบของระบบเศรษฐกิจ



งบประมาณในการจัดงาน

65 ล้านบาท

+

มูลค่าการใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงาน

293 ล้านบาท

การใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงาน กระตุ้นการเดินทางท่องเที่ยวและธุรกิจเชื่อมโยง เช่น โรงแรม อาหาร สปา จำหน่ายสินค้า/ของที่ระลึก เป็นต้น

ภาษีมูลค่าเพิ่ม และภาษีการผลิตอื่น ๆ

32 ล้านบาท

ภาครัฐได้รับเงินคืนในรูปแบบของภาษีในทุก ๆ รอบของกิจกรรมทางเศรษฐกิจ

** เป็นการประเมินรายได้ของภาครัฐ จากภาษีมูลค่าเพิ่มและภาษีรายได้

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาอุตสาหกรรม

การกีฬาของประเทศไทย

ประเด็นที่ 1

ค่าเสื้อผ้ากีฬา รองเท้ากีฬา และอุปกรณ์กีฬา เป็นค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาส่วนใหญ่ของประชาชน โดยคิดเป็นกว่าร้อยละ 47 ของค่าใช้จ่ายทั้งหมด ในปี 2565 ก่อนที่จะเพิ่มเป็นร้อยละ 55 ในปี 2566 ดังนั้น หน่วยงานภาครัฐควรเร่งส่งเสริมผลิตภัณฑ์เสื้อผ้ากีฬา รองเท้ากีฬา และอุปกรณ์กีฬาแบรนด์ไทยให้สามารถแข่งขันได้เพื่อให้มูลค่าผลผลิตในอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยเติบโตมากยิ่งขึ้น โดยต้องมียุทธศาสตร์ส่งเสริมทั้งด้านการผลิตและการบริโภค

ประเด็นที่ 3

ค่าใช้จ่ายของที่ระลึกกิจกรรมกีฬายังมีมูลค่าต่ำกว่า โดยสัดส่วนไม่ถึงร้อยละ 1 ของค่าใช้จ่ายทั้งหมด สะท้อนให้เห็นช่องว่างของธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับสินค้าของที่ระลึกที่เกี่ยวกับกิจกรรมกีฬา โดยเฉพาะในธุรกิจกีฬาอาชีพของประเทศไทย ซึ่งอาจยังไม่ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาผลผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเกี่ยวกับกีฬามากนัก ตลอดจน Engagement ของผู้บริโภคที่มีต่อทีมกีฬาอาชีพที่ยังไม่มากพอที่จะทำให้ตัดสินใจซื้อของที่ระลึกต่าง ๆ เช่น ดังนั้น หน่วยงานภาครัฐต้องมียุทธศาสตร์ในการส่งเสริมการพัฒนาธุรกิจของที่ระลึกเกี่ยวกับกีฬาให้แก่ผู้ประกอบการ โดยอาจเริ่มต้นจากสโมสรกีฬาอาชีพและผู้จัดการแข่งขันกีฬาต่าง ๆ การทำการตลาดดิจิทัลอย่างเหมาะสม การสร้าง Online Content กับแฟนกีฬาและผู้บริโภคให้มากขึ้น

ประเด็นที่ 2

ค่าอาหารและเครื่องดื่มเป็นอีกหนึ่งหมวดค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาที่สำคัญของประชาชนทั่วไป คิดเป็นสัดส่วนกว่าร้อยละ 15 ของค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาทั้งหมด โดยจะเป็นค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นเมื่อประชาชนไปเล่นกีฬา ออกกำลังกาย แข่งขันกีฬา หรือไปชมการแข่งขันกีฬา ขณะที่ค่าโรงแรมที่พักเป็นค่าใช้จ่ายสำคัญที่จะเกิดขึ้นเมื่อประชาชนไปแข่งขันกีฬาหรือไปชมกีฬานอกพื้นที่อยู่อาศัย จึงถือได้ว่าธุรกิจบริการอาหารและโรงแรมที่พักถือเป็น Ecosystem สำคัญของอุตสาหกรรมกีฬา ดังนั้น หน่วยงานภาครัฐควรมีนโยบายในการสำรวจความพร้อมของธุรกิจบริการอาหารและโรงแรมในพื้นที่เป้าหมายสำหรับการจัดกิจกรรมกีฬาต่างๆ เพื่อให้การส่งเสริมและพัฒนาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม เพื่อให้สามารถใช้กิจกรรมกีฬายกระดับเศรษฐกิจในพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประเด็นที่ 4

จากการเปรียบเทียบค่าตัว/บัตรเข้าชม/ค่าสมัครเข้าร่วมแข่งขัน ระหว่างค่าใช้จ่ายจริงและค่าใช้จ่ายที่ยินดีจ่ายสูงสุดพบว่าประชาชนส่วนใหญ่มีค่าใช้จ่ายจริงสูงกว่าค่าใช้จ่ายที่ยินดีจ่ายสูงสุด ในเชิงเศรษฐศาสตร์ถือได้ว่ามีส่วนเกินผู้บริโภคติดลบ สะท้อนให้เห็นว่าประชาชนส่วนใหญ่เห็นคุณค่าการจ่ายเงินเพื่อเข้าไปชมการแข่งขันกีฬาค่อนข้างน้อย ถือเป็นอุปสรรคสำคัญในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศ ดังนั้น หน่วยงานภาครัฐต้องมียุทธศาสตร์ที่เหมาะสมในการดึงดูดให้ประชาชนสนใจเข้ามาชมการแข่งขันกีฬาให้มากขึ้น ในกรณีของกีฬาอาชีพ การกีฬาแห่งประเทศไทยมีการกำกับดูแลและส่งเสริมให้การแข่งขันเป็นไปอย่างมีคุณภาพ หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องควรส่งเสริมให้สโมสรกีฬาอาชีพทำความร่วมมือกับองค์กรส่วนท้องถิ่นเพื่อโปรโมทและสร้าง Engagement กับพื้นที่ ในขณะที่ให้การส่งเสริมและสนับสนุนสโมสรกีฬาอาชีพให้ทำการตลาดผ่านการทำ Storytelling ให้มากขึ้น ในกรณีของกีฬาเพื่อความเป็นเลิศและกีฬาเพื่อมวลชน ควรมีการวิเคราะห์พื้นที่เพื่อให้สามารถเลือกจัดการแข่งขันกีฬาได้อย่างเหมาะสมกับพื้นที่และช่วงเวลา รวมทั้งทำการประชาสัมพันธ์และการตลาดอย่างมีประสิทธิภาพผ่านช่องทางที่สอดคล้องกับไลฟ์สไตล์ของประชาชนกลุ่มเป้าหมาย



สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา

กลุ่มสถิติ ดัชนีเศรษฐกิจและสารสนเทศการท่องเที่ยวและกีฬา

ภายใต้โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Account : SSA)

เลขที่ 4 ถนน ราชดำเนินนอก แขวงวัดโสมนัส เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย กรุงเทพฯ 10100



02-283-1605



ets.mots@gmail.com



<https://www.facebook.com/ETSMOTS/>



02-283-1638



สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา