



Amazing Thailand
Grand Tourism
and Sports Year
2025

Review 1/2568

SPORT ECONOMY

รายงานภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาครั้งที่ 1
(มกราคม - พฤษภาคม 2568)



Amazing Thailand

Grand Tourism and Sports Year 2025

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา
กลุ่มสถิติและสารสนเทศการท่องเที่ยวและกีฬา

☎ 02-283-1605
✉ sport.mots@gmail.com
🌐 <https://secretary.mots.go.th/policy/>
📘 <https://www.facebook.com/ETSMOTS/>



Sport Economy Review 1/2568

รายงานภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาครั้งที่ 1
(มกราคม - พฤษภาคม 2568)



THAILAND

2025





Sport Economy Review 1/2568

รายงานภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาครั้งที่ 1

(มกราคม - พฤษภาคม 2568)

สารบัญ

01

สถานการณ์อุตสาหกรรมการกีฬของโลก

10

สถานการณ์ด้านการกีฬาของประเทศไทย

20

มูลค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรม
การกีฬาของประเทศไทยปี 2568

38

ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนในปี 2568

57

ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของ
กิจกรรมกีฬาที่สำคัญ

63

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อพัฒนา
อุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย

AUG 22 - SEP 7
Find out more on VolleyballWorld.com

2025 MotoGP R.1
GRAND PRIX OF THAILAND
GRAND PRIX RE

1 98 M NEZ +25 30

2

จัดทำโดย

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา
กลุ่มสถิติและสารสนเทศการท่องเที่ยวและกีฬา



บรรณาธิการแถลง

ช่วงครึ่งปีแรกของปี 2568 เป็นช่วงที่อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยมีการเติบโตต่อเนื่องจากปี 2567 อย่างน่ายินดีอีกครั้ง โดยเติบโตในอัตราที่สูงกว่าเศรษฐกิจในภาพรวมของประเทศไทยอันเป็นผลสืบเนื่องมาจากปัจจัยส่งเสริมหลายประการ ทั้งปัจจัยภายในประเทศและปัจจัยภายนอก ไม่ว่าจะเป็นความสำเร็จจากการเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติในประเทศไทย กระแสความนิยม และการเติบโตของกีฬาสมัครเล่น การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาของภาครัฐ การผลักดันปี Amazing Thailand Grand Tourism and Sports Year 2025 และการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมไปสู่การเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน SEA Games and the 13th ASEAN Para Games in 2025 ส่งผลทำให้มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยในช่วงครึ่งปีแรกของปี 2568 มีการเติบโตในอัตราร้อยละ 6.34 จากปี 2567 ขณะที่มูลค่า GDP และจำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาก็มีการเติบโตในอัตราร้อยละ 6.01 และ 6.28 ตามลำดับ อีกทั้งยังคาดว่ามูลค่าผลผลิต มูลค่า GDP และจำนวนการจ้างงานจะยังคงเติบโตอย่างต่อเนื่องตลอดทั้งปี 2568

รายงานภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาดังนี้ จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอภาวะเศรษฐกิจ การกีฬาของประเทศไทยในช่วงครึ่งปีแรกของปี 2568 โดยมีเนื้อหาครอบคลุมสถานการณ์อุตสาหกรรมกีฬาของโลกลสถานการณ์ความเคลื่อนไหวในกิจกรรมด้านการกีฬาต่าง ๆ ของประเทศไทย นโยบาย มาตรการ และปัจจัยต่าง ๆ ของภาครัฐและภาคเอกชนที่ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมกีฬาไทย และปัจจัยที่ส่งผลในเชิงบวกให้เกิดการเติบโต พร้อมแนวทางการส่งเสริมให้เกิดการเติบโตของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย ในช่วงครึ่งปีแรกของปี 2568 ตลอดจนการคาดการณ์มูลค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาปี 2568 ในภาพรวม

นอกจากนี้ จะมีการนำเสนอผลการสำรวจพฤติกรรมผู้บริโภคกีฬากีฬา การเดินทางไปชมกีฬา การเล่นกีฬา และการออกกำลังกาย และการใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนในช่วงครึ่งปีแรกของปี 2568 และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ จำนวน 2 กิจกรรม ได้แก่ (1) การแข่งขันรถจักรยานยนต์รายการ MotoGP 2025 และ (2) การแข่งขันแบดมินตันระดับนานาชาติรายการ TOYOTA Phuket International Series 2025 รวมถึงข้อเสนอแนะเชิงนโยบายต่อหน่วยงานภาครัฐเพื่อการพัฒนา และส่งเสริมอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย โดยคาดหวังว่ารายงานฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินการเพื่อการพัฒนาและยกระดับความได้เปรียบทางการแข่งขันให้กับทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมกีฬา รวมถึงจะเป็นแนวทางในการดำเนินนโยบายที่เหมาะสมต่อการส่งเสริมอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยต่อไป

กองบรรณาธิการ

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา

กลุ่มสถิติและสารสนเทศการท่องเที่ยวและกีฬา

พฤษภาคม 2568

สถานการณ์อุตสาหกรรม การกีฬาของโลก

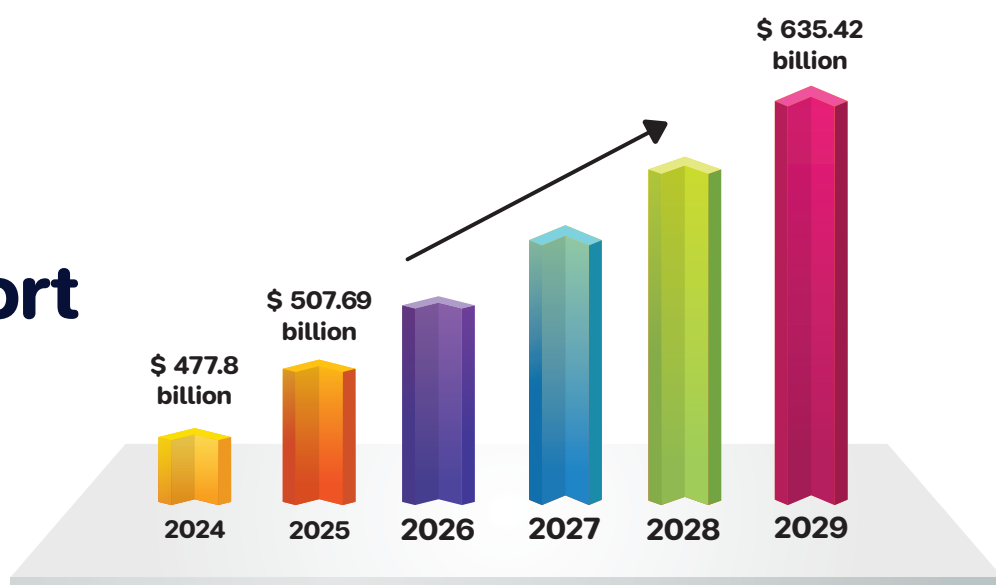


สถานการณ์อุตสาหกรรมกีฬาของโลก

อุตสาหกรรมกีฬาโลกปี 2568

อุตสาหกรรมกีฬาโลกมีมูลค่าประมาณ 507.69 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยมีการคาดการณ์ว่าจะขยายตัวอย่างต่อเนื่องไปถึง 635.42 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ ภายในปี พ.ศ. 2572 ด้วยอัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปี (CAGR) ที่ 5.8% (Research and Markets, 2025; StartUs Insights, 2025) การเติบโตนี้ได้รับการสนับสนุนจากผลการดำเนินงานทางเศรษฐกิจที่แข็งแกร่งในตลาดเกิดใหม่ การเพิ่มขึ้นของการใช้อุปกรณ์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต และการเพิ่มขึ้นของการท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Research and Markets, 2025) ซึ่งส่วนนี้มีการจ้างงานมากกว่า 400,000 คนทั่วโลก โดยเพิ่มตำแหน่งงานใหม่มากกว่า 29,000 ตำแหน่ง ในปีที่ผ่านมา และได้รับการสนับสนุนจากสตาร์ทอัพเกือบ 900 แห่ง และการระดมทุนมากกว่า 6,000 รอบ โดยเฉลี่ยแล้วมากกว่า 16 ล้านดอลลาร์สหรัฐต่อรอบ (StartUs Insights, 2025)

Sports Global Report 2025

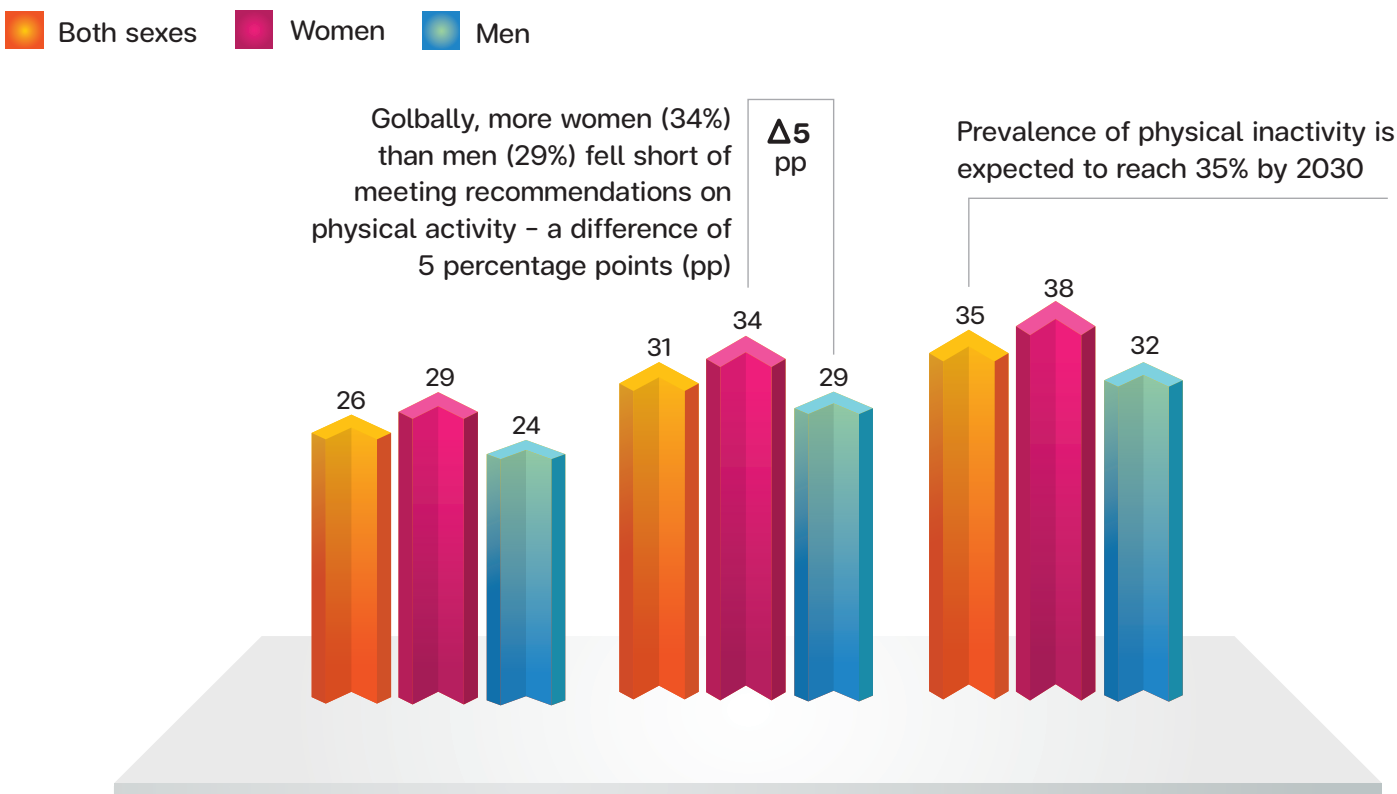


ภาพที่ 1 : มูลค่าตลาดของอุตสาหกรรมกีฬาโลก ปี พ.ศ. 2567 - 2572
ที่มา : The Business Research Company (2025)



ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีกำลังกำหนดนิยามใหม่ทั้งในการมีส่วนร่วมของแฟนกีฬา และสมรรถนะของนักกีฬา ปัญญาประดิษฐ์ และเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนกำลังสร้างประสบการณ์ที่น่าตื่นตาตื่นใจ และเป็นส่วนตัวให้กับผู้ชม ขณะที่การวิเคราะห์ข้อมูล และอุปกรณ์สวมใส่กำลังช่วยปรับปรุงการฝึกซ้อมและลดการบาดเจ็บ (TREUPartners, 2025; StartUs Insights, 2025) อุตสาหกรรมนี้ยังถือครองสิทธิบัตรมากกว่า 220 ฉบับ และได้รับทุนสนับสนุนมากกว่า 450 ทุน โดยมีสหรัฐอเมริกา และจีนเป็นผู้นำในด้านนวัตกรรม (StartUsInsights, 2025)

แม้จะมีโอกาสเหล่านี้ แต่อุตสาหกรรมการกีฬาโลกยังเผชิญกับความท้าทายหลายประการ รวมถึงภาวะเงินเฟ้อที่ยังคงอยู่ การใช้ยาที่ผู้บริโภคมีความประหยัดยมากขึ้น และกิจกรรมการออกกำลังกายของประชากรที่ลดลง ซึ่งปัจจุบันประชากรทั่วโลก 31% ขาดการออกกำลังกาย และตัวเลขนี้คาดว่าจะเพิ่มเป็น 35% ภายในปี พ.ศ. 2573 (McKinsey & Company, 2025) ความยั่งยืนและความรับผิดชอบต่อสังคมก็กำลังได้รับความสำคัญมากขึ้น เนื่องจากองค์กรต่าง ๆ ลงทุนในการดำเนินงานที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และนักกีฬาเริ่มออกมาแสดงจุดยืนในเรื่องนี้มากขึ้น (TREU Partners, 2025) โดยรวมแล้ว ช่วงครึ่งแรกของปี พ.ศ. 2568 แสดงให้เห็นถึงอุตสาหกรรมการกีฬาที่มีความยืดหยุ่น มีนวัตกรรม และมีแนวโน้มที่ดีสำหรับการเติบโตและการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง



ภาพที่ 2 : ร้อยละของประชากรทั่วโลกที่ขาดการออกกำลังกาย
ที่มา : McKinsey & Company (2025)

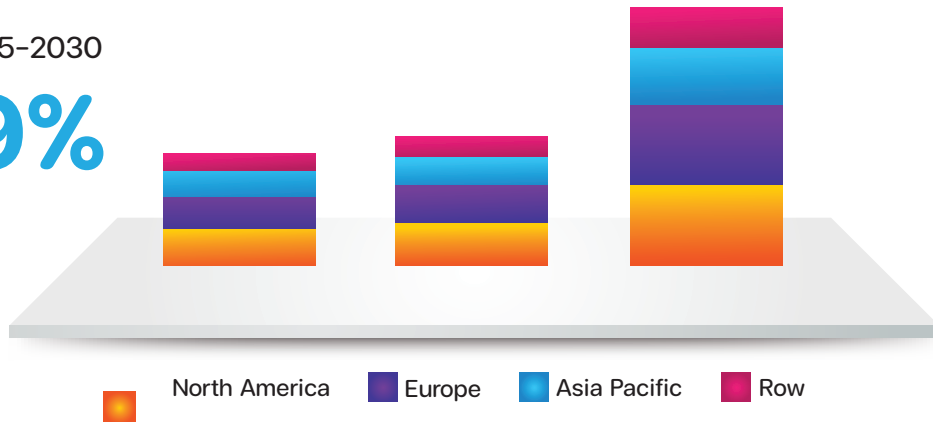
อุตสาหกรรมการกีฬาโลกในปี 2568 คาดว่าจะเติบโตจากปัจจัยสำคัญ เช่น รายได้ที่เพิ่มขึ้น ความตระหนักด้านสุขภาพที่เพิ่มสูงขึ้น และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งที่เพิ่มการเข้าถึงและการมีส่วนร่วมของแฟนกีฬา (Deloitte, 2025) อเมริกาเหนือยังคงเป็นภูมิภาคที่มีรายได้สูงสุดจากลีกอาชีพสกีส์ฮ็อกกี และสبونเซอร์รองมาเป็นยุโรปที่มีวัฒนธรรมกีฬาที่ฝังรากลึกและงานกีฬาระดับนานาชาติที่สำคัญส่วนเอเชีย-แปซิฟิกเติบโตเร็วที่สุดจากชนชั้นกลางที่ขยายตัว การลงทุนภาครัฐ และการบริโภคเนื้อหากีฬาดิจิทัลเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว (Research And Markets.com, 2025) ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีกีฬา เช่น AI, IoT และ Big Data กำลังมีบทบาทสำคัญในอุตสาหกรรม โดยตลาดคาดว่าจะมีมูลค่า 34.25 พันล้านดอลลาร์ในปี 2568 และเติบโตต่อเนื่องที่อัตรา CAGR 14.9% จนถึงปี 2573 (Markets and Markets, 2025) เมื่ออุตสาหกรรมกีฬามีความเป็นมืออาชีพมากขึ้น องค์กรต่าง ๆ จึงลงทุนในบุคลากร การวิเคราะห์และประสบการณ์แฟนกีฬาเพื่อเพิ่มผลตอบแทน และรักษาความสามารถในการแข่งขันในโลกที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา (Deloitte, 2025)

SPORTS TECHNOLOGY MARKRT

Market Size, Market Dynamics & Ecosystem

CAGR of 2025-2030

14.9%



MARKET SIZE (USD BILLION)

ภาพที่ 3 : มูลค่าตลาดเทคโนโลยีกีฬาโลก ปี พ.ศ. 2567 - 2573

ที่มา : Markets and Markets, 2025)

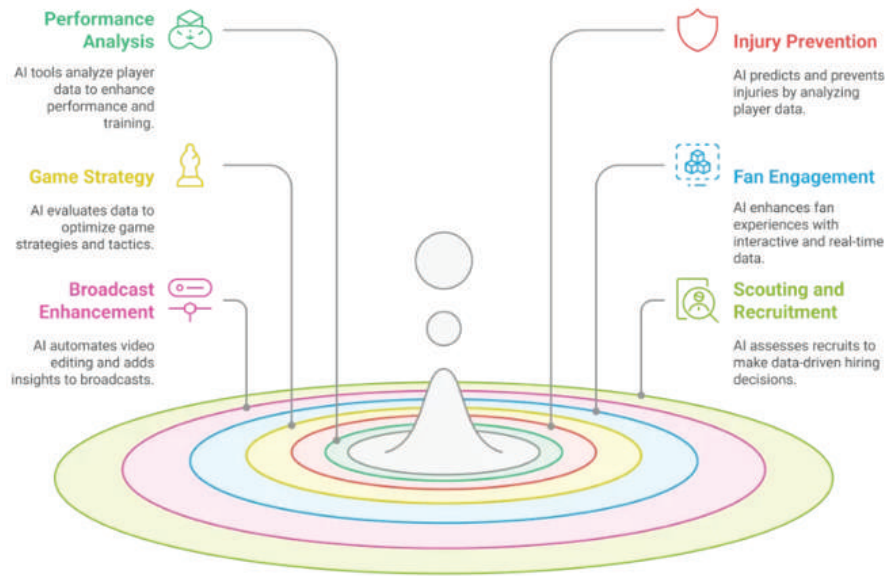
เทคโนโลยี และนวัตกรรมในวงการกีฬา

เทคโนโลยีและนวัตกรรม โดยเฉพาะ AI และการวิเคราะห์ข้อมูล มีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงวงการกีฬา ช่วยทีมและโค้ชประมวลผลข้อมูลการเล่น ทำนายผลลัพธ์ ป้องกันการบาดเจ็บ และวางแผนยุทธวิธีอย่างแม่นยำยิ่งขึ้น (Lee, 2025; IdeaUsher, 2025) ตัวอย่างเช่น แพลตฟอร์ม AI สามารถวิเคราะห์ข้อมูลจากอุปกรณ์ติดตามต่าง ๆ เพื่อให้คำแนะนำแบบเรียลไทม์เกี่ยวกับความพร้อมของนักกีฬา ปรับแผนฝึกเฉพาะบุคคล และตรวจจับสัญญาณเสี่ยงจากการฝึกหนักหรือบาดเจ็บล่วงหน้า (SportsFirst, 2025; Lee, 2025) เทคโนโลยีสวมใส่ได้ (wearable technology) ได้กลายเป็นมาตรฐานในวงการกีฬาระดับสูง โดยอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น เสื้อกั๊ก GPS เซ็นเซอร์การเคลื่อนไหว และเสื้อผ้าอัจฉริยะช่วยเก็บข้อมูลทางสรีรวิทยา เช่น ความแปรปรวนของอัตราการเต้นของหัวใจ และแรงเร่งเพื่อออกแบบโปรแกรมฝึกซ้อมที่เหมาะสมกับแต่ละบุคคลและบริหารจัดการการฝึกซ้อมได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Catapult, 2024; Lee, 2025) การผสาน AI เข้ากับเทคโนโลยีสวมใส่ได้ช่วยให้โค้ชสามารถติดตามนักกีฬาหลายคนพร้อมกัน ปรับการดูแลให้เหมาะกับแต่ละบุคคล และเพิ่มประสิทธิภาพในกระบวนการฟื้นฟูร่างกาย ส่งผลให้สมรรถภาพทางกายดีขึ้นและอัตราการบาดเจ็บลดลงอย่างชัดเจน (KINEXON Sports, 2025; Lee, 2025)



Virtual Reality (VR) และ Augmented Reality (AR) ปฏิวัติวงการกีฬา โดย VR ช่วยให้ นักกีฬาฝึกทักษะการตัดสินใจ และความแข็งแกร่งทางจิตใจผ่านการจำลองการแข่งขันในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยสำหรับการฝึกทำที่เสี่ยงสูง (Simbott, 2024; Immersive Learning News, 2025) AR และ VR เพิ่มประสบการณ์แฟนกีฬาด้วยการถ่ายทอดสดแบบโต้ตอบ มุมกล้องหลากหลาย และข้อมูลเกมแบบเรียลไทม์ (Blocksport, 2025; Immersive Learning News, 2025) เทคโนโลยีเหล่านี้ทำให้กีฬาน่าสนใจขึ้นและเข้าถึงได้ง่ายสำหรับทุกคน รวมถึงผู้มีข้อจำกัดทางร่างกายหรืออยู่ในพื้นที่ห่างไกล

โดยรวมแล้ว การผสาน AI การวิเคราะห์ข้อมูล และเทคโนโลยีผสมผลิตภัณฑ์กีฬาเข้าสู่ยุคใหม่ ด้วยการฝึกที่แม่นยำ กลยุทธ์ที่ชาญฉลาด และการมีส่วนร่วมของแฟน ๆ ที่มากขึ้นในปี 2568 (Lee, 2025; IdeaUsher, 2025; Catapult, 2024)

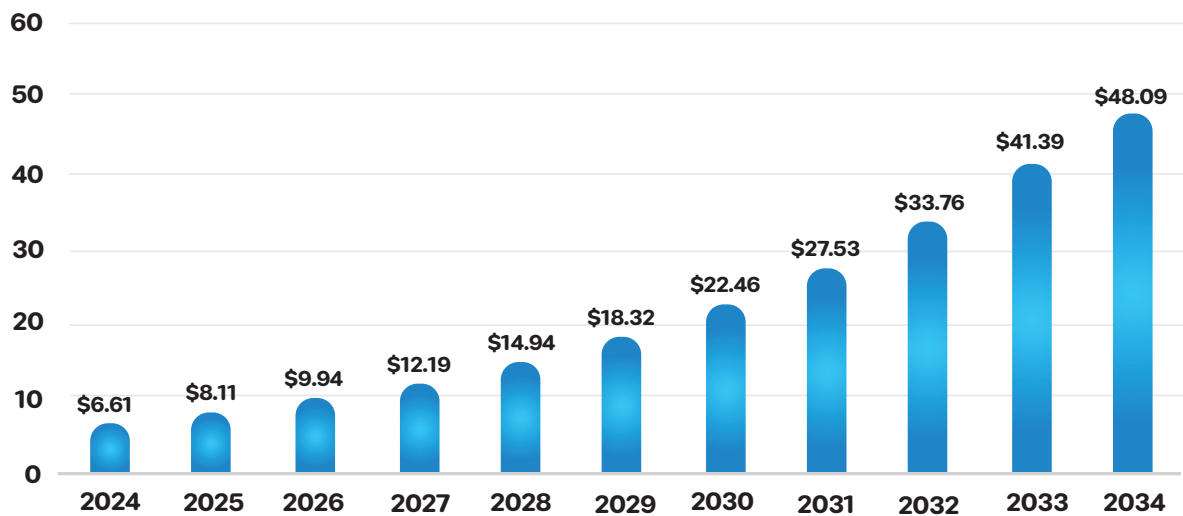


ภาพที่ 4 : การประยุกต์ใช้ Ai ในกีฬา
ที่มา : IdeaUsher (2025)

กีฬาอีสปอร์ตและกีฬาดิจิทัล

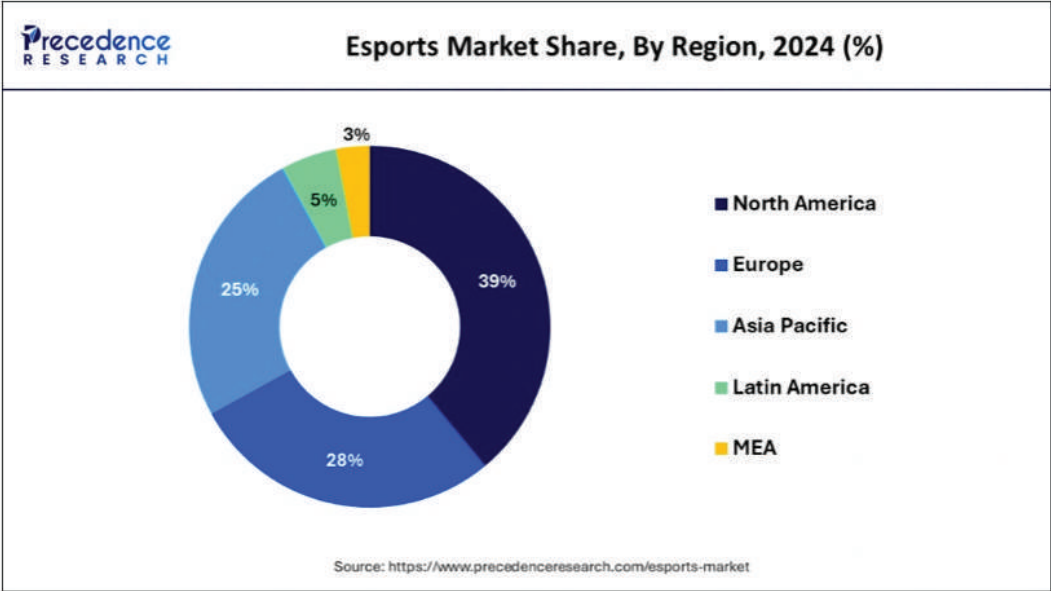
ภาคอีสปอร์ตและกีฬาดิจิทัลกำลังเติบโตอย่างที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน และเริ่มผสานเข้ากับกีฬารูปแบบดั้งเดิมอย่างชัดเจน โดยมูลค่าตลาดอีสปอร์ตทั่วโลกในปี พ.ศ. 2568 อยู่ที่ประมาณ 8.11 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ และคาดว่าจะเติบโตอย่างต่อเนื่องในอัตราเฉลี่ยต่อปี (CAGR) ประมาณ 22% ในทศวรรษหน้า ปัจจัยที่ผลักดันการเติบโตนี้ ได้แก่ จำนวนผู้ชมที่เพิ่มขึ้น การเล่นเกมผ่านมือถือที่แพร่หลาย และการมีส่วนร่วมผ่านช่องทางดิจิทัลที่ขยายตัวขึ้น (Precedence Research, 2025)

Esports Market Size 2024 to 2034 (USD Billion)



ภาพที่ 5 : ขนาดและการเติบโตของตลาดอีสปอร์ตตั้งแต่ปี 2567 - 2577
ที่มา : Precedence Research (2025)

ปัจจุบัน ทวีปอเมริกาเหนือยังคงครองส่วนแบ่งตลาดสูงสุด แต่อาเซียนและภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกกำลังเติบโตอย่างรวดเร็วจากวัฒนธรรมการเล่นเกมบนมือถือ และการลงทุนจากทั้งภาครัฐและเอกชน (Precedence Research, 2025; Data Insights Market, 2024)



ภาพที่ 6 : ส่วนแบ่งตลาดอีสปอร์ต จำแนกตามภูมิภาค ปี พ.ศ. 2567
ที่มา : Precedence Research (2025)

แนวโน้มสำคัญในปี 2568 คือ การผสมผสานที่เพิ่มขึ้นกับกีฬาดิจิทัลอย่างลึกซึ้ง เช่น The World Games ที่จัดอีสปอร์ตควบคู่กีฬาทั่วไป สะท้อนความร่วมมือระหว่างสมาคมกีฬานานาชาติ (IWGA) และสหพันธ์อีสปอร์ตโลก (GEF) เพื่อสร้างประสบการณ์แบบไฮบริด (The World Games, 2024) โดยได้รับแรงหนุนจากเทคโนโลยี AR และ VR ที่ทำให้การเล่นและรับชมน่าสนใจยิ่งขึ้น (BusinessWire, 2025) ขณะเดียวกัน การลงทุนในอีสปอร์ตยังเติบโตอย่างต่อเนื่อง ด้วยการสนับสนุนจากแบรนด์ใหญ่อย่าง Red Bull, Intel และ Nike ผ่านการถ่ายทอดโฆษณาและคอนเทนต์ (Future Market Insights, 2025)



ระบบเศรษฐกิจของอีสปอร์ตยังขยายตัวผ่านการซื้อไอเทม ความร่วมมือกับอินฟลูเอนเซอร์ และแพลตฟอร์มเดิมพัน (Data Insights Market, 2024) ส่งผลให้อีสปอร์ตกลายเป็นมาตรฐานใหม่ด้านการมีส่วนร่วมและความสำเร็จในอุตสาหกรรมกีฬา (Esports Insider, 2025; Global Esports Federation, 2025)

ภาพที่ 7 : การเชื่อมโยงนวัตกรรมและการมีส่วนร่วมด้วยการสร้างกระแสกีฬาอีสปอร์ตระดับโลก
ที่มา : Global Esports Federation (2025)

ความยั่งยืนในอุตสาหกรรมกีฬา

ความยั่งยืนกลายเป็นแนวทางหลักของอุตสาหกรรมกีฬา โดยงานระดับโลกอย่างโอลิมปิก ปารีส 2024 และโอลิมปิกฤดูหนาว ปักกิ่ง 2022 มุ่งลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมด้วยการใช้สนามเดิม เทคโนโลยีพลังงานสะอาด และพลังงานหมุนเวียน ผู้จัดงานเน้นควบคุมคาร์บอนฟุตพริ้นท์ ส่งเสริมการเดินทางที่ยั่งยืน เช่น รถไฟฟ้าและจักรยาน สนามกีฬาหลายแห่ง เช่น สนาม Forest Green Rovers (UK) และสนามในเกาสง (ไต้หวัน) ใช้วัสดุรีไซเคิล แผงโซลาร์เซลล์ และระบบประหยัดพลังงาน ขณะที่ องค์กรกีฬาได้นำแนวคิดความรับผิดชอบต่อสังคม (CSR) มาใช้เพื่อส่งเสริมสิ่งแวดล้อม และสังคมทั้งระดับท้องถิ่นและระดับโลกผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น โครงการฝึกสอนในชุมชน การทำความสะอาดสิ่งแวดล้อม สนับสนุนพลังงานหมุนเวียน และยกระดับกีฬาให้เป็นพลังขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงเพื่อความยั่งยืนอย่างเป็นระบบ



ภาพที่ 8 : สนามฟุตบอลสาธารณะ "Forest Green Rovers Eco Park Stadium"

ที่มา : The Cloud (2025)

ความหลากหลายและการมีส่วนร่วม

อุตสาหกรรมกีฬา มีความก้าวหน้าอย่างชัดเจนด้านความหลากหลายและการมีส่วนร่วม โดยเฉพาะในกีฬาผู้หญิงที่เติบโตอย่างรวดเร็ว คาดว่าปี พ.ศ. 2568 จะเป็นปีสำคัญ ด้วยกิจกรรมหลัก การลงทุนเพิ่มขึ้นและผู้ชมทั่วโลกสูงขึ้น การสนับสนุนกีฬาหญิงเติบโตเร็วกว่าเพศชายถึง 50% ขณะที่การรายงานข่าว และการถ่ายทอดสด เช่น บาสเกตบอลหญิงของ ESPN มีผู้ชมเป็นประวัติการณ์ ความพยายามสร้างความเท่าเทียมด้านเงินรางวัล และการเปิดตัวลีกใหม่ยังคงดำเนินต่อไป โดย โอลิมปิกฤดูหนาว มิลาน-คอร์ตินา 2569 จะเป็นโอลิมปิกที่สมดุลทางเพศที่สุดในประวัติศาสตร์ (Forbes, 2025; Sport Social Podcast Network, 2025) การเปิดตัวลีกใหม่และความพยายามสร้างความเท่าเทียมด้านเงินรางวัลตามเพศยังคงขับเคลื่อนความก้าวหน้า โดยโอลิมปิกฤดูหนาว มิลาน-คอร์ตินา 2569 จะเป็นโอลิมปิกที่มีความสมดุลทางเพศที่สุดในประวัติศาสตร์ (Olympics.com, 2025)



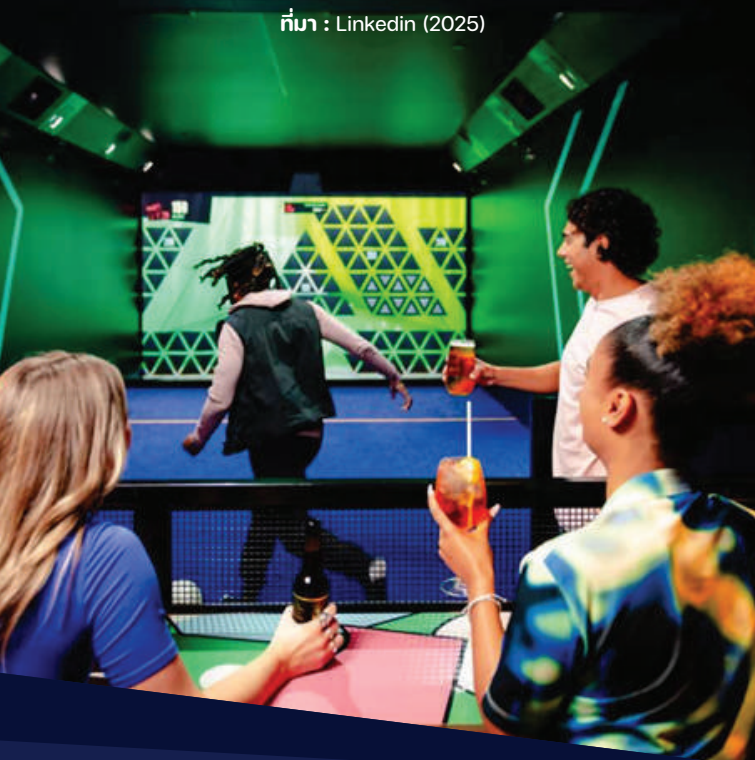
การพัฒนากีฬาและกีฬาเฉพาะคนพิการเติบโตอย่างรวดเร็ว โดยกิจกรรมอย่าง World Abilitysport 2568 ที่จาการ์ตา ขยายโอกาสให้นักกีฬาพิการเข้าร่วมกีฬาใหม่ ๆ และสร้างแรงบันดาลใจให้คนรุ่นใหม่ (World Abilitysport, 2025) ขณะเดียวกัน โครงการระดับชาติ เช่น Dwarf Sports National Games และ LimbPower Games ส่งเสริมการเข้าถึงกีฬาในราคาที่เหมาะสมภายใต้การดูแลของผู้เชี่ยวชาญ (Activity Alliance, 2025) และองค์กรกีฬาให้ความสำคัญกับความหลากหลายและการมีส่วนร่วมผ่านแผนงานเชิงกลยุทธ์ เช่น DIAP ของ Uk Sport (2564 - 2570) ที่มุ่งสร้างวัฒนธรรมการยอมรับความแตกต่าง สนับสนุนผู้นำที่หลากหลาย และจัดอุปสรรคในทุกระดับของกีฬา (UN Women, 2025)



ภาพที่ 9 : ประชาสัมพันธ์การแข่งขัน LimbPower Games 2025 สำหรับคนพิการของสหราชอาณาจักร
ที่มา : LimbPower (2025)

ภาพที่ 10 : สนามกีฬาจำลองเสมือนจริงที่ผู้ชมมีส่วนร่วมโดยใช้เทคโนโลยี AI

ที่มา : LinkedIn (2025)

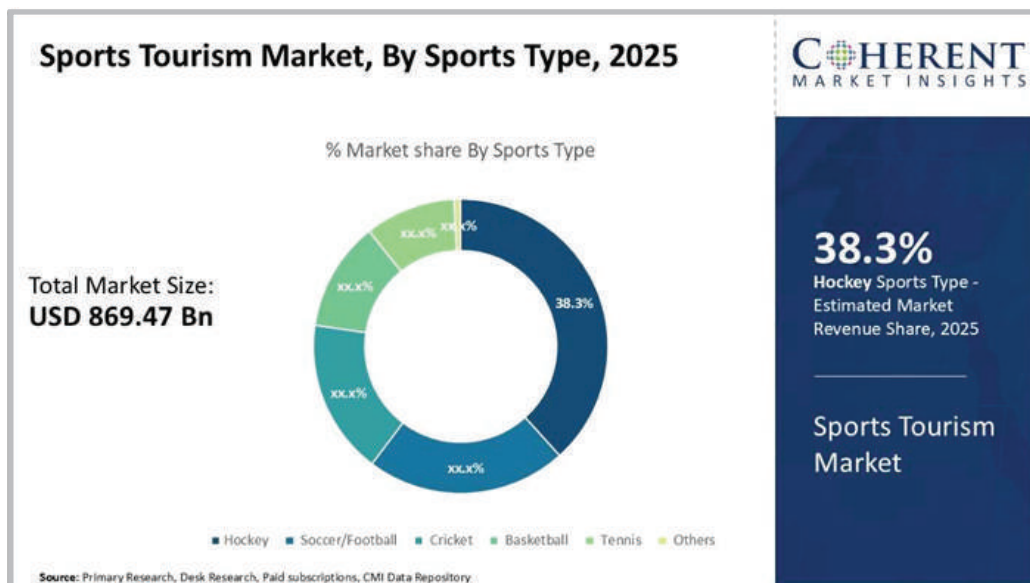


การลงทุนและการสนับสนุน

อุตสาหกรรมกีฬากำลังเปลี่ยนแปลงอย่างลึกซึ้งจากลงทุนของกองทุน Private Equity (PE) ที่เข้าถือหุ้นในทีมกีฬา สร้างโครงสร้างความเป็นเจ้าของใหม่และผลักดันให้ตลาดมีความเป็นมืออาชีพมากขึ้น ทั้งในแฟรนไชส์ระดับพรีเมียม และลีกทางเลือก เช่น กีฬาผู้หญิงและอีสปอร์ต (Deloitte, 2025; Fuller, 2025) ขณะเดียวกัน กลยุทธ์การสนับสนุนทางการตลาดปรับสู่รูปแบบดิจิทัลมากขึ้น ด้วยการใช้โซเชียลมีเดีย สตรีมมิงและ AI เพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเน้นผลลัพธ์และความยั่งยืน (Lumency, 2025; LinkedIn, 2025) นอกจากนี้ การเติบโตของ NFT และสินทรัพย์ดิจิทัลยังเปิดช่องทางรายได้ใหม่ และสร้างประสบการณ์แฟนที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น เช่น สนามกีฬาเสมือน และของสะสมดิจิทัล ทำให้วัฒนธรรมและข้อมูลกลายเป็นหัวใจการลงทุน และสนับสนุนกีฬาในปี 2568 (Deloitte, 2025; LinkedIn, 2025; Lumency, 2025)

การท่องเที่ยวเชิงกีฬา

การท่องเที่ยวเชิงกีฬาเป็นหนึ่งในภาคส่วนที่เติบโตเร็วที่สุดในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวโลก ด้วยมูลค่าตลาดราว 869.47 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ และคาดว่าจะเกิน 2 ล้านล้านภายในปี 2575 โดยมีอัตราเติบโตเฉลี่ย 13% ต่อปี (Coherent Market Insights, 2025) การแข่งขันระดับโลก เช่น โอลิมปิก ฟุตบอลโลก และยูฟ่าแชมเปียนส์ลีก มีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นเศรษฐกิจ ตัวอย่างเช่น ลอนดอนเจ้าภาพเกมใหญ่ในปี 2567 สร้างรายได้กว่า 230 ล้านปอนด์ ดึงดูดแฟนกีฬากว่า 500,000 คน และมีผู้ชมทั่วโลกกว่า 200 ล้านคน (BBC, 2025; London Stadium, 2025)



ภาพที่ 11 : ตลาดการท่องเที่ยวเชิงกีฬา แยกตามชนิดกีฬาในปี 2568

ที่มา : Coherent Market Insights (2025)

การท่องเที่ยวเชิงกีฬาเติบโตอย่างรวดเร็ว คิดเป็น 10% ของการใช้จ่ายด้านการท่องเที่ยวทั่วโลก และคาดว่าจะสูงถึง 1.3 ล้านล้านดอลลาร์ภายในปี 2575 (Expedia Group, 2025) นักท่องเที่ยวเชิงกีฬาใช้จ่ายเฉลี่ยกว่า 1,500 ดอลลาร์ต่อทริป ไม่เพียงแต่บัตรเข้าชมและที่พัก แต่ยังรวมถึงธุรกิจท้องถิ่น เมืองเจ้าภาพได้รับประโยชน์จากกิจกรรมตลอดปี โครงสร้างพื้นฐานและการสร้างแบรนด์ (Youth Sports Business Report, 2025) แนวโน้มเด่น ในปี 2568 ได้แก่ การเดินทางอย่างยั่งยืน แพ็กเกจหลากหลายกีฬา และการใช้ AI มอบประสบการณ์เฉพาะบุคคลพร้อมกระแสกีฬาหญิง อีสปอร์ต และกิจกรรมเชิงสุขภาพที่ตอบโจทย์ Millennials และ Gen Z (Sports Tourism News, 2025; Mylighthouse, 2025)



ความท้าทายและโอกาสในอนาคต

ในปี 2568 อุตสาหกรรมกีฬาทัวโลกเผชิญความท้าทายจากการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศซึ่งส่งผลกระทบต่อการแข่งขันทุกรูปแบบ ตั้งแต่กีฬาระดับท้องถิ่นจนถึงโอลิมปิก อุณหภูมิที่สูงขึ้นและเหตุการณ์สภาพอากาศสุดขั้วส่งผลกระทบต่อการแข่งขัน (Earth.org, 2024; Greenly, 2025) โดยเฉพาะกีฬากลางแจ้งที่เสี่ยงต่อการยกเลิกกิจกรรม ฤดูกาลที่สั้นลง และต้นทุนบำรุงรักษาที่สูงขึ้น ส่วนกีฬาฤดูหนาวเผชิญกับปริมาณหิมะที่ลดลงและต้องพึ่งหิมะเทียม นักกีฬาก็เสี่ยงต่อปัญหาสุขภาพจากโรคที่เกี่ยวข้องกับความร้อน (Earth.org, 2024; Greenly, 2025) องค์กรกีฬายังได้ดำเนินโครงการความยั่งยืน ลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานที่ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงภูมิอากาศ และปรับกำหนดการกิจกรรมเพื่อความยั่งยืนในระยะยาว (Earth.org, 2024) รวมถึงผู้บริโภคให้ความสำคัญกับประสบการณ์กีฬาที่มีคุณค่า เชื่อมโยงกับชุมชน และผสมผสานการมีส่วนร่วมทั้งแบบพบหน้าจริง ดิจิทัล (McKinsey & Company, 2025) ความต้องการประสบการณ์สดเพิ่มขึ้น ส่งผลให้กีฬาความบันเทิง และค้าปลีกผสมผสานกัน ขณะเดียวกันกีฬาแบบผสมผสาน และ phygital ตอบสนองผู้บริโภคกลุ่มใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (StartUs Insights, 2025; Deloitte, 2025) แพลตฟอร์มและองค์กรกีฬาที่ใช้เทคโนโลยีการปรับแต่งเฉพาะบุคคลและข้อเสนอที่จะได้เปรียบในการแข่งขันใหม่ (TREU Partners, 2025)

กีฬารูปแบบใหม่ เช่น พิกเคิลบอล, พาเดล, และกอล์ฟ phygital กำลังเปลี่ยนแปลงการมีส่วนร่วม และการรับชม (Glimpse, 2025; Deloitte, 2025) โดยกีฬาเสมือนจริงและเทคโนโลยี AR/VR ดึงดูดผู้ชมรุ่นใหม่และสร้างรายได้ใหม่ (StartUs Insights, 2025; TREU Partners, 2025) อุตสาหกรรมกีฬาจะเติบโต และยืดหยุ่นขึ้นผ่านการบรรจบกันของเทคโนโลยี ความยั่งยืน และกลยุทธ์ที่เน้นผู้บริโภคเป็นศูนย์กลาง

สถานการณ์ด้านการกีฬา ของประเทศไทย



AUG 22 - SEP 7

Find out more on  VolleyballWorld.com

สถานการณ์ด้านการกีฬาของประเทศไทย

นโยบาย มาตรการ และปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมการกีฬาไทย

ในช่วงครึ่งแรกของปี พ.ศ. 2568 สถานการณ์อุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยมีการขับเคลื่อนอย่างเข้มข้นจากทั้งภาครัฐและภาคเอกชน โดยมีนโยบายและมาตรการสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อการเล่นกีฬาของอุตสาหกรรมกีฬาอย่างชัดเจน

ภาครัฐโดยกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา และการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ได้กำหนดนโยบายหลักในการพัฒนากีฬาเพื่อความเป็นเลิศและการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน วิสัยทัศน์ของแผนวิสาหกิจการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2568 - 2572 คือ “พัฒนากีฬาให้ประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติและบริหารจัดการองค์กรอย่างมีมาตรฐาน เพื่อสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและสังคมให้กับประเทศอย่างยั่งยืน”(การกีฬาแห่งประเทศไทย, 2568) โดยมีการส่งเสริมการจัดการแข่งขันกีฬาระดับชาติ และนานาชาติ เช่น กีฬาแห่งชาติ กีฬาเยาวชนแห่งชาติ กีฬาคนพิการแห่งชาติ กีฬาอาวุโสแห่งชาติ รวมถึงการเตรียมความพร้อมในการเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันกีฬาซีเกมส์ครั้งที่ 33 และอาเซียนพาราเกมส์ ครั้งที่ 13 ซึ่งถือเป็นโอกาสในการแสดงศักยภาพและสร้างรายได้จากการท่องเที่ยวเชิงกีฬา (ก้องศักดิ์ ยอดมณี, 2568)

นโยบายสำคัญอีกประการหนึ่งคือการผลักดันกีฬาไทยสู่เวทีโลกผ่านการนำ Soft Power มาใช้โดยเฉพาะกีฬามวยไทยที่ได้รับการสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้านการจัดกิจกรรม การแข่งขันระดับนานาชาติและการสร้างแบรนด์มวยไทยให้เป็นที่รู้จักในระดับโลก (โปรดปราน สมานมิตร, 2568) นอกจากนี้ ยังมีการส่งเสริมการจัดเมกะอีเวนต์ เช่น MotoGP, Honda LPGA Thailand, Jet Ski World Series, และการวิ่งเทรลระดับโลก รวมถึงการแข่งขันระดับนานาชาติอื่น ๆ อาทิ ไตรกีฬา Ironman 70.3, แบดมินตัน Thailand Open, วอลเลย์บอลหญิงเนชันส์ลีก (VNL) และการจัดซีเกมส์ ครั้งที่ 33 ที่กำลังจะมาถึง ซึ่งล้วนแต่ส่งผลกระทบต่อกระตุ้นเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวควบคู่ไปกับการพัฒนางานการกีฬา (ฐานเศรษฐกิจ, 2568)

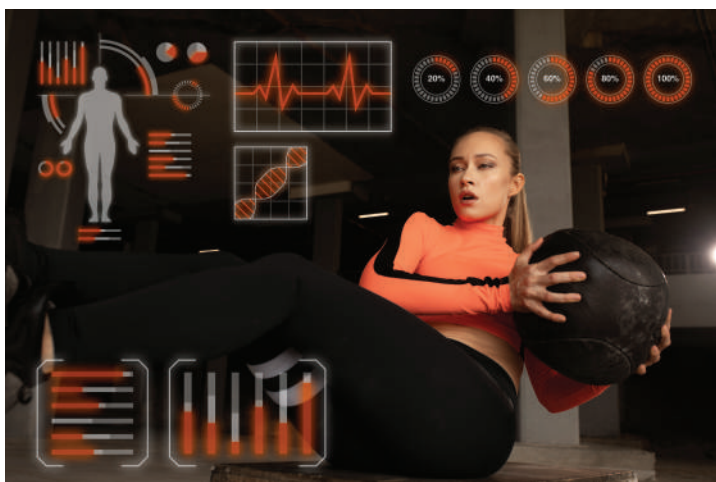


ภาพที่ 10 : การจัดการแข่งขัน MotoGP สนามที่ 1 ปี 2025 ณ สนามช้างอินเตอร์เนชันแนล เซอร์กิต จังหวัดบุรีรัมย์
ที่มา: ฐานเศรษฐกิจ (2568)

มาตรการด้านเศรษฐกิจและการลงทุนก็เป็นอีกปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่ออุตสาหกรรมกีฬาไทย โดยรัฐบาลมีการบูรณาการความร่วมมือกับภาคเอกชน อาทิ การบิน โรงแรม แพลตฟอร์มท่องเที่ยวออนไลน์ (OTA) และผู้ประกอบการในภาคบริการ เพื่อจัดทำแพ็คเกจสิทธิพิเศษและส่วนลดต่าง ๆ สำหรับนักท่องเที่ยวและผู้เข้ากิจกรรมกีฬา เช่น การแข่งขันมอเตอร์สปอร์ต กอล์ฟ หรือวิ่งมาราธอน ทั้งนี้เพื่อจูงใจให้เกิดการเดินทางการเข้าพัก และการจับจ่ายใช้สอยมากขึ้นในพื้นที่จัดงาน นอกจากนี้ ภาครัฐยังอยู่ระหว่างการเตรียมมาตรการส่งเสริมการท่องเที่ยวภายในประเทศเพิ่มเติม เช่น โครงการรัฐช่วยค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยว 50% สำหรับที่พักร้านอาหาร และกิจกรรมท่องเที่ยวในท้องถิ่น ซึ่งไม่เพียงแต่ช่วยลดภาระค่าใช้จ่ายของประชาชน แต่ยังเป็นกลไกสำคัญในการกระตุ้นเศรษฐกิจระดับฐานราก และสร้างรายได้หมุนเวียนให้กับชุมชนในพื้นที่ต่าง ๆ โดยเฉพาะจังหวัดที่เป็นเจ้าภาพจัดกิจกรรมกีฬาระดับใหญ่ (สรวงศ์ เทียนทอง, 2568)



ในส่วนของภาคเอกชน มีบทบาทสำคัญในการร่วมลงทุน และสาธารณูปโภคด้านกีฬา เช่น การปรับปรุงสนามกีฬา การสร้างสปอร์ตคอมเพล็กซ์ในพื้นที่ระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก (EEC) และการเปิดประมูลให้เอกชนเข้ามาร่วมลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานต่าง ๆ เพื่อรองรับการแข่งขันและกิจกรรมกีฬาระดับนานาชาติ(ฐานเศรษฐกิจ, 2568)



ปัจจัยอื่น ๆ ที่ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมกีฬาไทย ได้แก่ การนำวิทยาศาสตร์การกีฬามาใช้ในการพัฒนานักกีฬา การบูรณาการระหว่างหน่วยงานรัฐและเอกชนในการจัดกิจกรรมกีฬา การส่งเสริมกีฬาอาชีพ และการพัฒนาบุคลากรด้านกีฬาอย่างต่อเนื่อง (ฐานเศรษฐกิจ, 2568)



โดยสรุป นโยบายและมาตรการของภาครัฐที่เน้นการบูรณาการกับภาคเอกชน การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานการจัดเมกะอีเวนต์กีฬา และการใช้ Soft Power ล้วนเป็นปัจจัยสำคัญที่ขับเคลื่อนและส่งผลกระทบต่อ การเติบโตของอุตสาหกรรมกีฬาไทยในช่วงครึ่งแรกของปี 2568

แนวโน้มสถานการณ์เศรษฐกิจการกีฬาของไทยปี 2568

ในปี 2568 อุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยมีแนวโน้มเติบโตอย่างต่อเนื่อง จากข้อมูลทางสถิติพบว่า มูลค่า GDP จากอุตสาหกรรมกีฬาทั้งทางตรงและทางอ้อม คาดการณ์ว่าจะมีมูลค่า 2.18 แสนล้านบาท ขยายตัวร้อยละ 6.01 เมื่อเทียบกับปี 2567 โดยแบ่งเป็นมูลค่าทางตรง 1.58 แสนล้านบาท จาก 20 อุตสาหกรรมหลัก เช่น การผลิตอุปกรณ์กีฬาและการจัดการแข่งขัน และมูลค่าทางอ้อม 6.07 หมื่นล้านบาท จาก 28 อุตสาหกรรมทางอ้อม (ฐานเศรษฐกิจ, 2568)

ด้านการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬามีจำนวน 3.93 แสนคน เพิ่มขึ้น 6.28% จากปีก่อนหน้า โดยภาคบริการ โรงแรม และร้านอาหารมีมูลค่าสูงสุดที่ 1.23 แสนล้านบาท ตามด้วยการค้าปลีก/ค้าส่งด้านกีฬา 7.48 หมื่นล้านบาท (ฐานเศรษฐกิจ, 2568) ส่วนการท่องเที่ยวเชิงกีฬามีส่วนสำคัญต่อการเติบโต โดยในเดือน มกราคม 2568 มีนักท่องเที่ยวต่างชาติเข้ามามากกว่า 3.7 ล้านคน เพิ่มขึ้น 19.46% จากปีก่อนหน้า โดยตลาดจีนนำอันดับ 1 ด้วยจำนวน 6.62 แสนคน (สรองศ์ เทียนทอง, 2568)

การจัดเมกะอีเวนต์กีฬาระดับโลก เช่น การแข่งขัน MotoGP ประเทศไทย การวิ่งเทรลระดับโลกที่เบตง การแข่งขันไตรกีฬา (Triathlon) ที่พิทยาส และกิจกรรมกีฬาทางน้ำ เช่น เซิร์ฟสเก็ต และกระดานโต้คลื่นในจังหวัด ชายทะเล รวมถึงการเตรียมเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันซีเกมส์ ครั้งที่ 33 และอาเซียนพาราเกมส์ ครั้งที่ 13 ในปลายปี คาดว่าจะสร้างรายได้จากการท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น โดยรัฐบาลตั้งเป้ารายได้รวมจากการท่องเที่ยวไว้ที่ 3.5 ล้านล้านบาท (สรองศ์ เทียนทอง, 2568)



ภาพที่ 12 : โครงการก่อสร้างศูนย์กีฬานานาชาติ (Thailand International Sports Park)
ที่มา : กรุงเทพมหานคร (2567)

จากปัจจัยดังกล่าว คาดว่าภายในสิ้นปี 2568 อุตสาหกรรมกีฬาจะสร้างมูลค่าผลผลิตรวม 5 แสนล้านบาท ขยายตัว 7.5% จากปีก่อนหน้า โดยมีแรงหนุนหลักจากการบริโภคภายในประเทศที่เพิ่มขึ้น 3% การฟื้นตัวของ การส่งออกอุปกรณ์กีฬา 4.2% และการเติบโตของการท่องเที่ยวเชิงกีฬา 8.1% (ฐานเศรษฐกิจ, 2568)



THAILAND
2025

9th - 20th December 2025
Bangkok, Chonburi
and Songkhla,
Thailand.

การผลักดันปี Amazing Thailand Grand Tourism and Sports Year 2025 Road to Thailand will host the 33rd SEA Games and the 13th ASEAN Para Games in 2025

ในช่วงครั้งแรกของปี 2568 ประเทศไทยได้เดินทางผลักดันโครงการ “Amazing Thailand Grand Tourism and Sports Year 2025” อย่างเต็มที่ โดยมีเป้าหมายสำคัญในการยกระดับประเทศไทยสู่ศูนย์กลางการท่องเที่ยวและกีฬาในภูมิภาคอาเซียน โดยมีการกิจกรรมกีฬาขนาดใหญ่ที่สำคัญหลายรายการ เช่น MotoGP, Honda LPGA Thailand, Jet Ski World Series, World Trail Running Series, ไตรกีฬา Ironman 70.3, แบดมินตัน Thailand Open, วอลเลย์บอลหญิงเนชันส์ลีก (VNL) และการเตรียมความพร้อมสำหรับการเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันกีฬาซีเกมส์ ครั้งที่ 33 และอาเซียนพาราเกมส์ ครั้งที่ 13 ซึ่งถือเป็นโอกาสสำคัญในการแสดงศักยภาพของประเทศในเวทีนานาชาติ (TNA, 2024) รัฐบาลไทยได้อนุมัติงบประมาณรวม 2.05 พันล้านบาท สำหรับการจัดงาน โดยแบ่งเป็นงบประมาณจากรัฐ 1.68 พันล้านบาท และรายได้จากสิทธิประโยชน์ต่าง ๆ ตัวเข้าชม และค่าลงทะเบียนนักกีฬาและเจ้าหน้าที่ (TNA, 2024)

การจัดการแข่งขันกีฬาซีเกมส์ ครั้งที่ 33 จะจัดขึ้นใน 3 จังหวัดหลัก ได้แก่ กรุงเทพมหานคร ชลบุรี สงขลา และเชียงใหม่ใช้แข่งขันฟุตบอล ระหว่างวันที่ 9 - 20 ธันวาคม 2568 โดยมีการแข่งขันกีฬาอย่างเป็นทางการจำนวนทั้งหมด 50 ชนิดกีฬา พร้อมด้วยกีฬาสาธิต 3 ชนิด และกีฬาในรูปแบบเอ็กซ์ซิชั่น 1 รายการ รวมทั้งสิ้นมีการชิงชัยเหรียญทองจำนวน 574 เหรียญ

สำหรับการจัดการแข่งขันอาเซียนพาราเกมส์ ครั้งที่ 13 จะจัดขึ้นที่จังหวัดนครราชสีมาและกรุงเทพมหานคร ระหว่างวันที่ 20 - 26 มกราคม 2569 โดยในปีนี้จะมีการจัดแข่งขันกีฬาถึง 19 ชนิดกีฬา เช่น กรีฑาคนพิการ ว่ายน้ำ เทเบิลเทนนิส วอลเลย์บอลชายหาด และอีสปอร์ต ซึ่งนับเป็นการจัดแข่งขันที่มีจำนวนชนิดกีฬามากที่สุดในประวัติศาสตร์ของอาเซียนพาราเกมส์ (Bangkok Post, 2568; Nation Thailand, 2567) ทั้งนี้ การจัดงานจะเน้นแนวคิด “Create Pride Together” และการเป็น Green Games เพื่อส่งเสริมความยั่งยืนและความครอบคลุมในสังคม (Nation Thailand, 2567; APSF, 2568)

การผลักดันปีแห่งการท่องเที่ยวและกีฬารวมถึงการเป็นเจ้าภาพการแข่งขันกีฬาระดับภูมิภาคนี้ ไม่เพียงแต่สร้างรายได้ และกระตุ้นเศรษฐกิจในประเทศ แต่ยังช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ของประเทศไทยในฐานะศูนย์กลางกีฬา และการท่องเที่ยวระดับอาเซียน เสริมสร้างความร่วมมือและความภาคภูมิใจในภูมิภาค (Bangkok Post, 2025; Nation Thailand, 2024)

สำหรับการเตรียมความพร้อมในการจัดซีเกมส์ ครั้งที่ 33 และอาเซียนพาราเกมส์ครั้งที่ 13 นั้น

ประเทศไทยเตรียมความพร้อมอย่างเต็มที่ในการเป็นเจ้าภาพการแข่งขันกีฬาซีเกมส์ ครั้งที่ 33 (SEA Games Thailand 2025) ซึ่งจะจัดขึ้นระหว่างวันที่ 9 - 20 ธันวาคม 2568 และอาเซียนพาราเกมส์ ครั้งที่ 13 จะแข่งขันระหว่างวันที่ 20 - 26 มกราคม 2569 ภายใต้แนวคิด "Green SEA Games" และ "Sustainable Paralympics" โดยจะเป็นเจ้าภาพที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมมากที่สุด ทั้งนี้ ประเทศไทยพร้อมสร้างมาตรฐานใหม่ให้กับการแข่งขันกีฬาระดับภูมิภาค ผสานวัฒนธรรมไทย ความหลากหลาย และความเป็นเลิศของนักกีฬาสู่เวทีโลก โดยมีการวางแผนและดำเนินการในหลายด้านเพื่อให้การแข่งขันเป็นไปอย่างราบรื่นและมีมาตรฐานสากล ดังนี้ (SEA GAMES Thailand 2025, 2568)

•สถานที่จัดการแข่งขัน

การแข่งขันจะจัดขึ้นใน 3 จังหวัดหลัก ได้แก่ กรุงเทพมหานคร ชลบุรี สงขลา และเชียงใหม่ใช้แข่งขันฟุตบอล ซึ่งเป็นจังหวัดที่มีโครงสร้างพื้นฐานและสถานที่แข่งขันที่พร้อมใช้งาน โดยไม่จำเป็นต้องก่อสร้างสนามใหม่ เพียงแค่ปรับปรุงและพัฒนาสถานที่เดิมให้มีความพร้อมสำหรับการแข่งขัน ส่วนอาเซียนพาราเกมส์ ครั้งที่ 13 จะจัดการแข่งขันที่จังหวัดนครราชสีมา และกรุงเทพมหานคร

ด้านความพร้อมในด้านพิธีเปิดกีฬาซีเกมส์ ครั้งที่ 33 ที่จะจัดที่ท้องสนามหลวงนั้น ได้เริ่มเตรียมการจัดวางผังและระบบต่าง ๆ ได้แก่ การเข้าใช้สถานที่ การวางผังสำหรับจัดพิธีการการจัดระบบขนส่งในช่วงของวันพิธีการรวมถึงการปิดการจราจร เป็นต้น ส่วนอีก 2 จังหวัด ก็ได้เริ่มมีการตกแต่งเมืองให้เป็นบรรยากาศของการแข่งขันซีเกมส์ และอาเซียนพาราเกมส์แล้ว





การกำหนดสนามจัดการแข่งขันซีเกมส์แต่ละจังหวัด ได้แก่ กรุงเทพมหานคร 34 กีฬา ชลบุรี 18 กีฬา สงขลา 9 กีฬา เชียงใหม่ จะร่วมจัดแข่งฟุตบอลด้วย โดยเดินทางปรับปรุงให้มาตรฐาน พร้อมเปิดให้ทัพนักกีฬาไทยเข้าซ้อมล่วงหน้า ขณะเดียวกัน คณะกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาซีเกมส์ ครั้งที่ 33 นี้ได้สรุปสถานที่ และสนามแข่งขันต่าง ๆ ที่จะใช้ในการแข่งขันกีฬาซีเกมส์ ดังนี้

1) กรุงเทพมหานครและจังหวัดใกล้เคียง 31 กีฬา (42 สนาม) และ 4 กีฬาสาธิต (3 สนาม) : กีฬาทางน้ำ (ว่ายน้ำ กระโดดน้ำ ระบายน้ำ โปโลน้ำ) ฮอกกี้น้ำแข็ง ฟลอร์บอล สควอช เนตบอล บาสเกตบอล เทเบิลเทนนิส ยิงปืน-ยิงเป้าบิน เซปักตะกร้อ ตะกร้อ เทนนิส ยูยิตสู โบว์ลิ่ง แบดมินตัน ยิมนาสติก เปตอง เบสบอล-ซอฟต์บอล ฟันดาบ รักบี้ฟุตบอล เทควันโด จักรยานบีเอ็มเอ็กซ์-ลู่ คริกเก็ต จานร่อน ชีมาโปโล คิกบ็อกซิ่ง สเก็ตน้ำแข็ง ฟุตบอล วอลเลย์บอลในร่ม-ชายหาด ยิงธนู กรีฑา มวยสากล ฮีลสปอร์ต ชกเย่อ ปีนหน้าผา ศิลปะการต่อสู้แบบผสม

2) ชลบุรี 17 กีฬา (20 สนาม) และ 1 กีฬา สาธิต (1 สนาม) : กีฬา ทางอากาศว่ายน้ำมารารอน เจ็ตสกี ปัญจกีฬาสมัยใหม่ เรือใบ วินด์เซิร์ฟ บิลเลียด และสนุกเกอร์ เรือพาย จักรยานเสือภูเขา ชีมา ฟุตบอล ฮอกกี ยิงปืนรณยุทธ เทกบอล ยกน้ำหนัก ไตรกีฬา วู้ดบอล กอล์ฟ และ **3) สงขลา** 9 กีฬา (10 สนาม) : ปั่นจักสีลัด กาบัดดี หมากรุก ยูโด วูซู ฟุตบอล มวย มวยปล้ำ คาราเต้ และ**เชียงใหม่** : ฟุตบอล

หลักในการเลือกสนามกีฬาในการแข่งขันซีเกมส์ครั้งนี้ ได้มีการเลือกสนามที่ทำการปรับปรุงน้อยที่สุดก่อนเพื่อให้ได้มาตรฐานการจัดแข่งขันกีฬาซีเกมส์ ซึ่งโดยภาพรวมไม่มีการซ่อมใหญ่ และดำเนินการเป็นไปตามแผนที่กำหนดไว้

• การประชาสัมพันธ์การแข่งขัน

การเตรียมความพร้อมด้านประชาสัมพันธ์การแข่งขันกีฬาซีเกมส์ ครั้งที่ 33 และกีฬาอาเซียนพาราเกมส์ ครั้งที่ 13 นี้ ปัจจุบันเริ่มมีกิจกรรมผ่านทางโซเชียลมีเดีย และมีการเพิ่มการประชาสัมพันธ์มากขึ้นเรื่อย ๆ โดยเน้นการสร้าง ความสนใจผ่านอินฟลูเอนเซอร์ในแพลตฟอร์มต่าง ๆ รวมถึงผ่านทางป้ายบิลบอร์ด และการโฆษณาต่าง ๆ ที่จะกระจายให้กับจังหวัดเจ้าภาพนำไปโปรโมทต่อไปการถ่ายทอดสดการแข่งขัน ทางมนตรีซีเกมส์ เจ้าของลิขสิทธิ์การแข่งขันซีเกมส์ได้ให้การกีฬาแห่งประเทศไทยไปบริหารจัดการในเรื่องนี้ ซึ่งจะมีการร่วมมือกับโทรทัศน์รวมการเฉพาะกิจแห่งประเทศไทย และเอ็นบีทีในการถ่ายทอดสดประมาณ 20 - 25 ชนิดกีฬา ซึ่งเป็นกีฬาที่เป็นที่นิยมของไทย และในอาเซียน แต่ก็พร้อมจะร่วมมือกับภาคเอกชนในการถ่ายทอดสด เพื่อประหยัดค่าใช้จ่ายให้ได้มากที่สุด

•รายการแข่งขัน

การแข่งขันซีเกมส์ 2025 ครั้งนี้ จะมีการแข่งขันกีฬาอย่างเป็นทางการทั้งหมด 50 ชนิดกีฬา พร้อมด้วย กีฬาสาธิต 3 ชนิด และกีฬาในรูปแบบเอ็กซ์ซิชั่น 1 รายการ รวมทั้งสิ้นมีการชิงชัยเหรียญทองจำนวน 574 เหรียญ (แบ่งเป็น 278 รายการชาย 241 รายการหญิง และ 55 รายการผสม) ครอบคลุม 105 สาขาวิชา รวมถึงกีฬาฤดูหนาว เช่น สเก็ตน้ำแข็ง และฮอกกี้น้ำแข็ง ซึ่งสะท้อนถึงการเติบโตของกีฬาฤดูหนาวในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

จุดเด่นของการแข่งขันในปีนี้ คือการบรรจุชนิดกีฬาสากลที่มีอยู่ในมหกรรมกีฬาโอลิมปิก ครบทั้ง 37 ชนิดกีฬานับเป็นการยกระดับการแข่งขันให้สอดคล้องกับมาตรฐานสากล และเป็นเวทีสำคัญสำหรับนักกีฬาจากภูมิภาคอาเซียนในการเตรียมความพร้อมสู่เวทีโลก



สำหรับ 50 ชนิดกีฬาที่จัดชิงชัยในกีฬาซีเกมส์ ครั้งที่ 33 ซึ่งจะมีขึ้นระหว่าง 9 - 20 ธ.ค. นี้ ที่กรุงเทพฯ ชลบุรี สงขลา และเชียงใหม่ ประกอบด้วย 1.กีฬาทางน้ำ 2.กรีฑา 3.ยิมนาสติก 4.แบดมินตัน 5.บาสเกตบอล 6.เรือแคนู และกรรเชียง 7.จักรยาน 8.ขี่ม้า 9.ฟันดาบ 10.ฟุตบอล และฟุตซอล 11.กอล์ฟ 12.ยิมนาสติก 13.แฮนด์บอล 14.ฮอกกี้น้ำแข็ง 15.ยูโด 16.รักบี้ 17.เรือใบ 18.ยิงปืน 19.เทเบิลเทนนิส 20.เทควันโด 21.เทนนิส 22.ไตรกีฬา 23.วอลเลย์บอล 24.มวยปล้ำ 25.ไอซ์สเก็ต 26.ไอซ์ฮอกกี้ 27.ปัญจกีฬา 28.ยกน้ำหนัก 29.เบสบอลและซอฟท์บอล 30.บิลเลียด และสนุกเกอร์ 31.มวยสากล 32.ฟลอร์บอล 33.อีสปอร์ต 34.มวย 35.เน็ตบอล 36.ปันจักสีลัต 37.เปตอง 38.เซปักตะกร้อ 39.สควอช 40.โบว์ลิ่ง 41.เอ็กซ์ตรีม 42.คาราเต้ 43.ยูยิตสู 44.คริกเก็ต 45.วูซู 46.กอล์ฟ 47.เทกบอล 48.คิกบ็อกซิ่ง 49.วูดบอล และ 50.หมากรุกสากล ส่วนกีฬาสาธิต 3 ชนิด ได้แก่ กีฬาทางอากาศ ชกมวย และจากร่อน โดยมี MMA หรือ มิกซ์มาเชียลอาร์ต เป็นกีฬาเอ็กซ์ซิชั่นซีเกมส์

• ความยั่งยืนและสิ่งแวดล้อม

การจัดการแข่งขันจะเน้นหลักการ "Green Sports Event" ภายใต้ธีม "ซีเกมส์สีเขียว" กิจกรรมจะมุ่งลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์พลังงาน โดยแนวทางการเป็นเจ้าภาพกีฬาซีเกมส์ ตามนโยบาย กรีนซีเกมส์ของรัฐบาลก็คือ จะต้องมีการสร้างความเข้าใจและตระหนักรู้เรื่องการดูแลสิ่งแวดล้อมกับทุกภาคส่วนที่มีส่วนร่วมในการเป็นเจ้าภาพในครั้งนี้ โดยต้องใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า ทั้งในด้านการใช้พลังงานสะอาด การลดขยะพลาสติก ระบบขนส่ง สนามกีฬา การอำนวยความสะดวกต่าง ๆ เพื่อช่วยเสริมสร้างเมืองให้มีความยั่งยืน และยังมี การวางแผนเป้าหมายสำคัญในการปล่อยก๊าซเรือนกระจกสุทธิเป็นศูนย์ หรือ Net Zero ทั้งจากการขนส่ง หรือการใช้วัสดุที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม จัดสนามแข่งขันที่ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม หรือมีผลกระทบต่อให้น้อยที่สุด สามารถใช้พลังงานลม พลังงานแสงอาทิตย์ หรือพลังงานอื่น ๆ ที่ลดการปล่อยก๊าซคาร์บอนให้ได้มากที่สุด เช่น การใช้รถไฟฟ้าในการขนส่งต่าง ๆ หรือการใช้ระบบขนส่งสาธารณะในการเดินทางของนักกีฬา และเจ้าหน้าที่ รวมทั้งผู้ชมเอง และต้องใช้วัสดุต่าง ๆ ในการจัดการแข่งขันที่ย่อยสลายง่าย สามารถนำมารีไซเคิล หรือใช้ซ้ำได้ในอนาคต นอกจากนี้ รัฐบาลยังมีอีก เป้าหมายของการเป็นเจ้าภาพกีฬาซีเกมส์ ครั้งที่ 33 รวมทั้งกีฬาอาเซียนพาราเกมส์ ครั้งที่ 13 ที่จะเน้นการเผยแพร่ซอฟต์แวร์ของประเทศไทยออกไปสู่ภูมิภาคอาเซียนและทั่วโลกให้มากขึ้น โดยเริ่มต้นจากพิธีเปิดการแข่งขันกีฬาซีเกมส์ ที่มีแผนจะใช้สนามหลวงในการเป็นสถานที่จัด ซึ่งสื่อถึงความเป็นไทยได้อย่างดี รวมทั้งกีฬาอาเซียนพาราเกมส์ ที่จะนำเสนอความเป็นโคราชเมืองเจ้าภาพในหลากหลายแง่มุม ซึ่งจะมีกิจกรรมสร้างความรับรู้ให้กับประชาชนในพื้นที่ เพื่อการมีส่วนร่วมของชุมชน และสร้างความประทับใจให้กับผู้มาเยือนให้ได้มากที่สุด (ผู้จัดการออนไลน์, 2568)

• งบประมาณและการสนับสนุน

รัฐบาลไทยได้จัดสรรงบประมาณกว่า 2,055 ล้านบาท สำหรับการจัดการแข่งขันซีเกมส์และอาเซียนพาราเกมส์ ในเรื่องของโรงแรมที่พักและอาหาร เพื่อเป็นที่พักนักกีฬาที่จะต้องจ่ายล่วงหน้า เพราะช่วงแข่งขันนั้นเป็นฤดูกาลท่องเที่ยวของประเทศไทย โดยรัฐบาลจะมุ่งเน้นการใช้จ่ายอย่างโปร่งใสและมีประสิทธิภาพเพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากลและสร้างประโยชน์สูงสุดแก่ประเทศ



• การเตรียมนักกีฬาไทย

การเตรียมความพร้อมของนักกีฬาไทยเป็นสิ่งสำคัญ โดยมีการคัดเลือกและฝึกซ้อมอย่างเข้มข้น เพื่อให้สามารถแข่งขันได้อย่างมีประสิทธิภาพในทุกชนิดกีฬา ทั้งนี้ยังมีการสนับสนุนด้านจิตวิทยาและสุขภาพ เพื่อให้นักกีฬามีความพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจส่วนความคืบหน้าของกีฬาอาเซียนพาราเกมส์นั้น ที่ประชุมได้สรุปว่าจะใช้หอพักนักกีฬาในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี (มทส.) เป็นที่พักนักกีฬาทั้งหมด รวมทั้งศูนย์อาหารของนักกีฬาระหว่างแข่งขัน นอกจากนี้ จะมีการจัดกิจกรรมเพื่อให้นักกีฬาและเจ้าหน้าที่ทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างแข่งขัน ทั้งหมดจะอยู่ใน มทส. อีกด้วย ซึ่งทาง มทส. ให้ความร่วมมือในการเป็นเจ้าภาพนี้อย่างเต็มที่



ปัจจัยที่ส่งผลในเชิงบวกต่ออุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย

ปัจจัยที่ส่งผลในเชิงบวกต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยในช่วงครึ่งแรกของปี 2568 มีหลายประการ โดยเฉพาะการบูรณาการระหว่างภาครัฐและเอกชนในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมกีฬาให้เป็นหนึ่งในกลไกหลักของเศรษฐกิจประเทศ ปัจจัยสำคัญได้แก่ การจัดเมกะอีเวนต์กีฬาและการท่องเที่ยวระดับโลก เช่น การแข่งขันซีเกมส์ อาเซียนพาราเกมส์ วอลเลย์บอลหญิงชิงแชมป์โลก การวิ่งมาราธอนระดับนานาชาติ การแข่งขันมอเตอร์ไซด์ทางเรียบระดับโลก (MotoGP), Honda LPGA Thailand, Jet Ski World Series, World Trail Running Series, ไตรกีฬา Ironman 70.3 และแบดมินตัน Thailand Open ซึ่งช่วยกระตุ้นการเดินทาง การใช้จ่าย และสร้างรายได้ให้กับภาคบริการ โรงแรม ร้านอาหาร และธุรกิจที่เกี่ยวข้อง (ฐานเศรษฐกิจ, 2568; กรุงเทพธุรกิจ, 2568) นอกจากนี้ การนำ Soft Power โดยเฉพาะมวยไทยมาใช้เป็นเครื่องมือสร้างมูลค่า และเผยแพร่วัฒนธรรมไทยสู่สายตาชาวโลก ส่งเสริมให้เกิดกิจกรรมและเทศกาลที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวต่างชาติและสร้างรายได้หมุนเวียนในประเทศ (ไทยโพสต์, 2567)

อีกปัจจัยสำคัญคือ การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานด้านกีฬา เช่น การปรับปรุงสนามกีฬา การสร้างสปอร์ตคอมเพล็กซ์ในพื้นที่เศรษฐกิจสำคัญ และการดึงเอกชนเข้ามาร่วมลงทุน ซึ่งช่วยเพิ่มศักยภาพการจัดแข่งขันและรองรับกิจกรรมขนาดใหญ่ในอนาคต (ฐานเศรษฐกิจ, 2568) ภาครัฐยังสนับสนุนการพัฒนานักกีฬารายการเป็นระบบครบวงจร ทั้งด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา การพัฒนาบุคลากร และการส่งเสริมกีฬาอาชีพ เพื่อยกระดับขีดความสามารถของนักกีฬาไทยสู่มาตรฐานสากล (ผู้จัดการออนไลน์, 2567) แนวทางการส่งเสริมให้เกิดการเติบโตอย่างยั่งยืนของอุตสาหกรรมกีฬาประเทศไทย ได้แก่ การจัดกิจกรรมกีฬาและอีเวนต์ระดับนานาชาติอย่างต่อเนื่อง การพัฒนากีฬา Soft Power เช่น มวยไทย ให้เป็นแบรนด์ระดับโลก การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sports Tourism) และการสร้างความร่วมมือกับภาคเอกชน เพื่อระดมทุนและนวัตกรรมใหม่ ๆ เข้ามาสู่ระบบกีฬาไทยรวมถึงการพัฒนาสาธารณูปโภคและระบบโลจิสติกส์ ให้ทันสมัย เพื่อรองรับการเติบโตของอุตสาหกรรมกีฬาในระยะยาว (ฐานเศรษฐกิจ, 2568; กรุงเทพธุรกิจ, 2568; ไทยโพสต์, 2567)



ภาพที่ 13 : กีฬามวยไทย
ที่มา: กรุงเทพธุรกิจ (2567)

UTMB
(Amazon Jungle Thailand by UTMB)

1 – 4 พฤษภาคม
ฮิลล์แดนงูคอกรักษ์ ฮิลล์แดนงูคอกรักษ์ ฮิลล์แดนงูคอกรักษ์ ฮิลล์แดนงูคอกรักษ์

**2027 AFC Asian Cup
qualification – third round**

25 มี.ค. 68 – 31 มี.ค. 69
ราชมังคลาภิเษก

Honda LPGA Thailand 2025

28 ก.พ. - 2 มี.ค.

20 - 26 มกราคม 100 บาท

9 - 20 ธันวาคม
กระทรวงพาณิชย์ และ สวทช.

4-7 ตุลาคม
ขอนแก่น

23 - 25 กันยายน
หากสมิหลา จังหวัดสงขลา

22 ส.ค. - 7 ก.ย.

19 - 20 กรกฎาคม
เทอร์มินอล 21 พัทยา

4 มิ.ย. - 27 ก.ค.
ประเทศจีน, ประเทศ

26 - 27
BITEC

 20 - 24 มีนาคม
จอมเทียน บีช อารีนา พัทยา

25 มี.ค. 68 - 31 มี.ค. 69
ราชบัณฑิตยสถาน

26 - 30 เมษายน
จังหวัดขอนแก่น

1-4 พฤษภาคม 2565

AM

4-7 ธันวาคม
เชียงใหม่

17 - 21 ธันวาคม
ภาคเหนือตอนบน เมืองพุกาย จังหวัดขอนแก่น

30 พฤศจิกายน
กรุงเทพ



สิงหาคม

1-10 สิงหาคม

24 - 27 กันยายน

1-10 สิงหาคม

ที่มา : โดย กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

มูลค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจ
ของอุตสาหกรรมการกีฬา
ของประเทศไทยปี 2568



มูลค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของ อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยปี 2568

โครงสร้างอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย

อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยประกอบด้วย (1) อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรงจำนวน 20 สาขา (Direct) และ (2) อุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่ทำหน้าที่เป็นห่วงโซ่อุปทานให้แก่กิจกรรมกีฬาจำนวน 28 สาขา (Indirect) ทั้งนี้ อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรงจำนวน 20 สาขา ดังนี้

อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรงจำนวน 20 อุตสาหกรรม

ที่	สาขาการผลิต	หมายเหตุ
1	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการปลูกพืช การเพาะพันธุ์ การขยายพันธุ์พืชอื่นๆ เพื่อใช้ในการกีฬา เช่น หญ้าสนามฟุตบอล สนามกอล์ฟ
2	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการแข่งขัน	สาขานี้ประกอบด้วยการเลี้ยงสัตว์ที่ใช้ในการกีฬา เช่น ม้าแข่ง
3	การผลิตเครื่องดื่มน้ำสำหรับนักกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตเครื่องดื่มเกลือแร่และเครื่องดื่มต่างๆ สำหรับนักกีฬาและผู้ออกกำลังกาย
4	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตชุดกีฬาและรองเท้ากีฬา
5	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตหนังสือพิมพ์ วารสาร และสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา ทั้งออฟไลน์และออนไลน์
6	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตยา และเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา เช่น เวียโปรตีน ครีมนวดนักกีฬา น้ำมันมวย ผ้าเทปนักกีฬา เป็นต้น
7	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิต และซ่อมยานยนต์ยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา
8	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตเครื่องกีฬาและอุปกรณ์กีฬานิตต่าง ๆ
9	การก่อสร้างสนามกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการก่อสร้าง ตกแต่ง วางระบบไฟฟ้า ประปา และสาธารณูปโภค สนามกีฬาและสถานที่สำหรับออกกำลังกาย ตลอดจนที่พักในสนามกีฬา
10	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการค้าส่งและค้าปลีก เครื่องแต่งกายกีฬา รองเท้ากีฬา อุปกรณ์กีฬา รวมทั้งยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา



ที่	สาขาการผลิต	หมายเหตุ
11	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	สาขานี้ประกอบด้วยการให้บริการอาหารและเครื่องดื่มและบริการที่พักอันเป็นผลมาจากกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา
12	บริการการเดินทางและการขนส่ง	สาขานี้ประกอบด้วยบริการการเดินทางทางรถไฟ การเดินทางทางบกทุกรูปแบบ การเดินทางทางชายฝั่ง และทางน้ำ และการเดินทางทางอากาศอันเป็นผลมาจากกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา
13	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยบริการการศึกษาและการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกีฬา เช่น โรงเรียนกีฬา สถาบันการศึกษาที่สอนด้านพลศึกษา วิทยาศาสตร์การกีฬา การจัดการการกีฬา การวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกีฬา และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง
14	บริการทางการแพทย์เกี่ยวกับกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยคลินิกกีฬา บริการทางการแพทย์ เวชศาสตร์ฟื้นฟู และการทำกายภาพบำบัดที่เกี่ยวข้องกับกีฬา
15	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตรายการเกี่ยวกับกีฬาที่เผยแพร่ผ่านสื่อต่างๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ สื่อดิจิทัล สื่อสตรีมมิ่ง เป็นต้น ทั้งรายการฟรีและที่ต้องสมัครสมาชิก
16	การจัดการแข่งขันกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยกิจกรรมของผู้จัดและผู้ผลิตการแข่งขันกีฬา ทั้งชนิดมีและไม่มีอำนาจความสะดวก
17	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการดำเนินงานของสถานที่ออกกำลังกาย ซึ่งมีสิ่งอำนวยความสะดวกที่จำเป็นต่อการทำกิจกรรมสร้างสุขภาพ เช่น การออกกำลังกาย การเรียนกีฬา เป็นต้น
18	สโมสรและสมาคมกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยกิจกรรมด้านสโมสรกีฬา สมาคมกีฬา และสมาพันธ์กีฬา ทั้งระดับอาชีพ กึ่งอาชีพ หรือสมัครเล่น รวมทั้งการให้โอกาสเหล่าสมาชิกในการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมกีฬาต่างๆ
19	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการซ่อมและบำรุงรักษาอุปกรณ์กีฬาทุกประเภท ยกเว้นเรือ รถยนต์ รถจักรยานยนต์ และจักรยานสำหรับการกีฬา
20	บริการเกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	สาขานี้ประกอบด้วยการดำเนินงานเกี่ยวกับสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการแข่งขันกีฬาในร่มและกลางแจ้ง การบริหารและการจัดหาบุคลากรเพื่อปฏิบัติหน้าที่ประจำสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ และกิจกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา ซึ่งมีได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น

สำหรับอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่เป็นห่วงโซ่อุปทานให้แก่กิจกรรมกีฬาจำนวน 28 อุตสาหกรรม ได้แก่ (1) พืช ป่าไม้ ปศุสัตว์ ประมง และบริการทางการแพทย์ (2) เมืองถ่านหิน ปิโตรเลียม ก๊าซธรรมชาติ และเหมืองแร่ (3) การผลิตอาหาร (4) การผลิตเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ (5) การผลิตยาสูบ (6) การผลิตสิ่งทอ ยกเว้นเครื่องแต่งกาย (7) การผลิตเครื่องหนัง (8) โรงเลื่อยและการผลิตผลิตภัณฑ์ไม้ (9) การผลิตผลิตภัณฑ์กระดาษ (10) การผลิตเคมีภัณฑ์ (11) โรงกลั่นและการผลิตผลิตภัณฑ์จากปิโตรเคมี (12) การผลิตผลิตภัณฑ์ยาง (13) การผลิตผลิตภัณฑ์พลาสติกและผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่ไม่ใช่เหล็ก (14) การผลิตผลิตภัณฑ์เหล็กและโลหะ (15) การผลิตเครื่องจักร (16) การผลิตอุปกรณ์ไฟฟ้า (17) การผลิตยานพาหนะอื่นๆ (18) การผลิตผลิตภัณฑ์อื่น ๆ (19) การผลิตไฟฟ้า ก๊าซ และประปา (20) การก่อสร้างงานบริการสาธารณะ (21) บริการขนส่งสินค้า และคลังสินค้า (22) การสื่อสาร (23) สถาบันการเงิน (24) อสังหาริมทรัพย์ (25) บริการธุรกิจ (26) บริการสาธารณะ (27) บริการอื่นๆ และ (28) กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาการผลิตได้

มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬา

ปี 2567 - 2568

มูลค่าผลผลิตปี 2567

เนื่องจาก ณ เวลาปัจจุบันยังไม่ถึงช่วงเวลาที่บริษัทต่าง ๆ ต้องส่งงบการเงินประจำปี 2567 ให้แก่กรมพัฒนาธุรกิจการค้า ทำให้มูลค่าผลผลิตของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยในปี 2567 ยังไม่สามารถสรุปได้อย่างชัดเจน ทั้งนี้ การสำรวจข้อมูลรายได้กิจการจากผู้ประกอบการกลุ่มตัวอย่างจำนวนน้อยเพื่อนำมาอนุมานรายได้ของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมในภาพรวมมีโอกาสสูงมากที่จะเกิดความคลาดเคลื่อนของข้อมูล ดังนั้น การคาดประมาณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาประจำปี 2567 นี้จะยังอาศัยอัตราการเติบโตของมูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมในสาขาที่ตรงกันหรือใกล้เคียงเป็นหลัก จากข้อมูลมูลค่า GDP รายอุตสาหกรรมตามรายงานของสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สามารถสรุปอัตราการเติบโตของมูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมในสาขาที่ตรงกันหรือใกล้เคียงกับอุตสาหกรรมกีฬาประจำปี 2567 ดังนี้

อัตราการเติบโตของมูลค่า GDP ในปี 2567 เปรียบเทียบกับปี 2566

สาขาการผลิต	I-O กีฬา ที่สอดคล้อง	GDP 2566 (บาท)	GDP 2567 (บาท)	% การเติบโต
เกษตรกรรม ป่าไม้ และประมง	28 - 29	1,537,418.00	1,619,152.00	5.32
การผลิต	30 - 35	4,484,947.00	4,518,921.00	0.76
การก่อสร้าง	36	439,685.00	448,178.00	1.93
การค้าส่งค้าปลีก	37	2,833,934.00	2,964,868.00	4.62
การขนส่ง	39	899,288.00	983,957.00	9.42
โรงแรมที่พักและการบริการอาหาร	38	958,759.00	1,090,353.00	13.73
การศึกษา	40	757,329.00	781,940.00	3.25
บริการสุขภาพ	41	472,871.00	502,980.00	6.37
ศิลปะ บันเทิง และนันทนาการ	42 - 47	118,248.00	124,919.00	5.64
GDP รวมทั้งประเทศ		17,954,668.00	18,578,916.00	3.48

หากกำหนดให้มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาในปี 2567 มีการเติบโตในอัตราเดียวกับมูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมในสาขาที่ตรงกันหรือใกล้เคียงในปี 2567 จะสามารถนำมาคาดประมาณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาในปี 2567 ดังนี้

มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยปี 2567

รหัส IO	สาขาการผลิต	สาขาอ้างอิง	มูลค่าผลผลิต (พันบาท)		
			2566	อัตราการเติบโต (%)	2567
28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	เกษตรกรรมฯ	30,509.85	5.32	32,131.85
29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	เกษตรกรรมฯ	16,287.01	5.32	17,152.88
30	การผลิตเครื่องดื่มนักกีฬา	การผลิต	5,326,000.00	0.76	5,366,345.08
31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา		4,156,070.59	0.76	4,187,553.31
32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา		386,178.14	0.76	389,103.48
33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา		3,042,761.21	0.76	3,065,810.48
34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา		17,309,038.73	0.76	17,440,156.73
35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา		24,999,979.34	0.76	25,189,357.12
36	การก่อสร้างสนามกีฬา	การก่อสร้าง	1,550,875.00	1.93	1,580,831.86
37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	การค้าส่งค้าปลีก	70,896,476.35	4.62	74,172,049.89
38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	โรงแรมที่พัก/บริการอาหาร	96,326,832.28	13.73	109,548,124.77
39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	การขนส่ง	19,186,360.75	9.42	20,992,778.69
40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	การศึกษา	3,742,773.41	3.25	3,864,402.71
41	บริการทางการแพทย์เกี่ยวกับกีฬา	บริการสุขภาพ	9,344,134.3	6.37	9,939,101.12
42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลเกี่ยวกับกีฬา	ศิลปะ/บันเทิง/และนันทนาการ	963,171.43	5.64	1,017,509.06
43	การจัดการแข่งขันกีฬา		3,203,565.13	5.64	3,384,295.32
44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา		11,090,506.17	5.64	11,716,180.74
45	สโมสรและสมาคมกีฬา		5,758,616.16	5.64	6,083,490.39
46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา		22,499.43	5.64	23,768.74
47	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่นๆ		19,076,723.10	5.64	20,152,942.74
รวมทั้งหมด			296,429,358.41	7.33	318,163,086.97

มูลค่าผลผลิตปี 2568

เนื่องจากมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยในช่วงปี 2562 - 2566 มีความผันผวนเป็นอย่างมาก อันเป็นผลมาจากสถานการณ์โรคระบาด COVID-19 ซึ่งถือเป็นเหตุการณ์ที่ผิดปกติ ทำให้ข้อมูลอัตราการเติบโตของมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาในอดีตไม่เหมาะสมสำหรับการวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงอนุमान เพื่อคาดประมาณอัตราการเติบโตของมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิต ในปี 2568 อีกทั้ง ณ เวลาปัจจุบัน ก็ยังมีไม่รายงานข้อมูล GDP ของประเทศไทยในไตรมาสที่ 1 ปี 2568 เพื่อใช้อ้างอิงในการคาดประมาณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬา ดังนั้น จึงจะใช้อัตราการเติบโตของมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาและอัตราการเติบโตของเศรษฐกิจในภาพรวมในปี 2567 เป็นฐานในการคาดประมาณโดยจะทำการเปรียบเทียบสัดส่วนอัตราการเติบโตของอุตสาหกรรมกีฬากับอัตราการเติบโตของเศรษฐกิจในภาพรวม

ทั้งนี้ จากรายงานของกระทรวงการคลัง ณ วันที่ 30 มกราคม 2568 คาดการณ์ว่าเศรษฐกิจไทยในปี 2568 จะเติบโตในอัตราร้อยละ 3.00 (กระทรวงการคลัง, 2568) (ช่วงคาดการณ์ร้อยละ 2.5 - 3.5) อย่างไรก็ตาม จากสงครามการค้าและการขึ้นภาษีนำเข้าของประเทศสหรัฐอเมริกา ทำให้สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (TDRI) ปรับลดการคาดการณ์อัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศไทยเหลือเพียงร้อยละ 2.8 (นารีนทิพย์, 2568) ดังนั้น อัตราการเติบโตของมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาในปี 2568 จะคาดประมาณจากอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ระดับร้อยละ 2.8 ดังนี้



การคาดประมาณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาปี 2568

รหัส IO	สาขาการผลิต	ปี 2567		ปี 2568	
		อัตราการเติบโต (%)	มูลค่าผลผลิต (พันบาท)	อัตราการเติบโต (%)	มูลค่าผลผลิต (พันบาท)
	GDP ในภาพรวมของประเทศ	3.48	18,578,916,000	2.80	N/A
28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	5.32	32,131.85	4.28	33,507.24
29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	5.32	17,152.88	4.28	17,887.10
30	การผลิตเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	0.76	5,366,345.08	0.61	5,399,159.97
31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	0.76	4,187,553.31	0.61	4,213,159.96
32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	0.76	389,103.48	0.61	391,482.83
33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	0.76	3,065,810.48	0.61	3,084,557.73
34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	0.76	17,440,156.73	0.61	17,546,802.29
35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	0.76	25,189,357.12	0.61	25,343,388.59
36	การก่อสร้างสนามกีฬา	1.93	1,580,831.86	1.55	1,605,380.18
37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	4.62	74,172,049.89	3.72	76,929,204.02
38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	13.73	109,548,124.77	11.05	121,650,044.62
39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	9.42	20,992,778.69	7.58	22,583,886.54
40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	3.25	3,864,402.71	2.61	3,965,454.62
41	บริการทางการแพทย์เกี่ยวกับกีฬา	6.37	9,939,101.12	5.13	10,448,508.61
42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลเกี่ยวกับกีฬา	5.64	1,017,509.06	4.54	1,063,682.92
43	การจัดการแข่งขันกีฬา	5.64	3,384,295.32	4.54	3,537,872.31
44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	5.64	11,716,180.74	4.54	12,247,852.94
45	สโมสรและสมาคมกีฬา	5.64	6,083,490.39	4.54	6,359,554.99
46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	5.64	23,768.74	4.54	24,847.35
47	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่นๆ	5.64	20,152,942.74	4.54	21,067,469.38
	รวมทั้งหมด	7.33	318,163,086.97	6.08	337,513,704.19

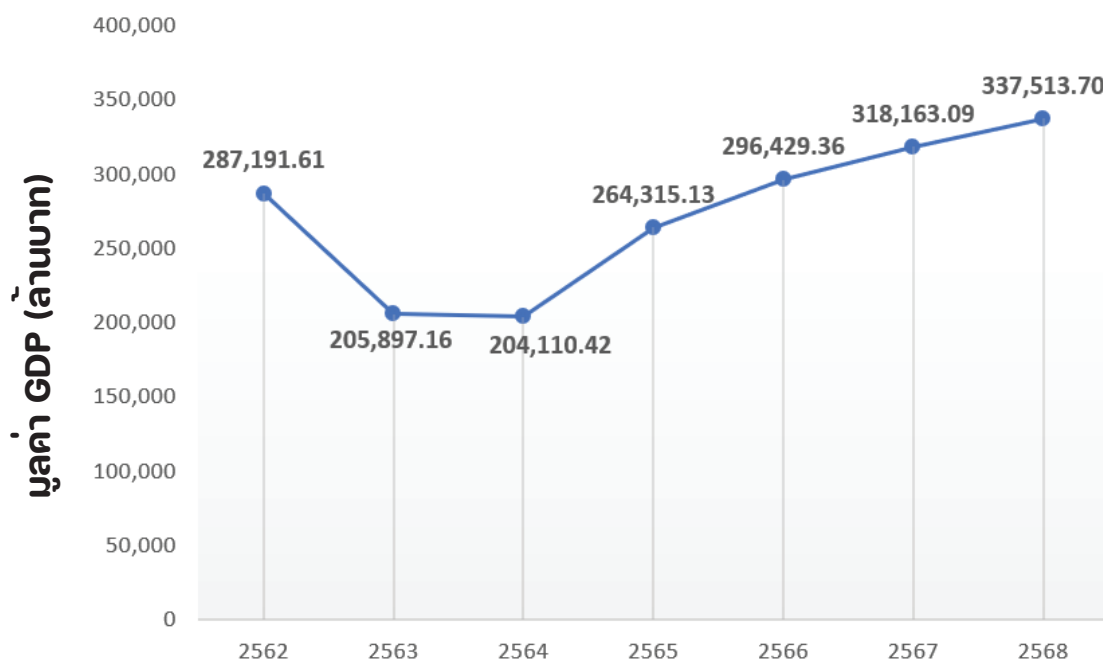
จากการคาดประมาณสามารถแสดงมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬา (Direct) ระหว่างปี 2562 - 2568 พบว่า มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬามีการเติบโตอย่างต่อเนื่องนับตั้งแต่ปี 2565 เป็นต้นมา โดยจะเพิ่มขึ้นจาก 296,429.36 ล้านบาท ในปี 2566 เป็น 318,163.09 ล้านบาท ในปี 2567 และจากการพยากรณ์คาดว่ามูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยทั้ง 20 อุตสาหกรรมจะเติบโตต่อเนื่องเป็น 337,513.70 ล้านบาท ในปี 2568 ซึ่งเติบโตในอัตราที่ต่ำกว่าปี 2567 ที่ผ่านมามีเป็นผลมาจากปัจจัยเชิงลบหลายประการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งอุปสรรคในการส่งออกจากสงครามการค้า และกำแพงภาษีนำเข้าของประเทศสหรัฐอเมริกา

มูลค่าผลผลิตของ 20 อุตสาหกรรมกีฬา (Direct) ปี 2562 - 2568

รหัส IO	สาขาการผลิต	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท)						
		2562	2563	2564	2565	2566	2567 ^E	2568 ^E
28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	19.03	17.54	17.28	19.43	30.51	32.13	33.51
29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	20.63	10.02	7.26	10.97	16.29	17.15	17.89
30	การผลิตเครื่องดื่มนักกีฬา	5,500.00	5,225.00	4,962.11	4,714.00	5,326.00	5,366.35	5,399.16
31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	4,221.60	3,603.21	4,990.97	6,762.62	4,156.07	4,187.55	4,213.16
32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	516.38	413.57	427.59	467.74	386.18	389.10	391.48
33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	1,200.00	1,230.69	1,232.93	1,596.11	3,042.76	3,065.81	3,084.56
34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	25,465.90	22,307.98	26,281.68	23,993.48	17,309.04	17,440.16	17,546.80
35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	20,828.13	18,671.36	23,104.41	27,739.76	24,999.98	25,189.36	25,343.39
36	การก่อสร้างสนามกีฬา	671.32	600.23	614.69	1,081.64	1,550.88	1,580.83	1,605.38
37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	63,777.76	53,402.09	53,296.00	63,775.88	70,896.48	74,172.05	76,929.20
38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	86,520.55	51,532.84	43,806.84	70,786.98	96,326.83	109,548.12	121,650.04
39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	23,751.17	9,752.11	7,630.60	12,737.08	19,186.36	20,992.78	22,583.89
40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	4,101.75	3,868.76	3,733.59	3,728.07	3,742.77	3,864.40	3,965.45
41	บริการทางการแพทย์เกี่ยวกับกีฬา	7,417.92	6,401.09	7,985.20	9,375.99	9,344.13	9,939.10	10,448.51
42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลเกี่ยวกับกีฬา	1,056.46	920.90	1,034.96	1,095.44	963.17	1,017.51	1,063.68
43	การจัดการแข่งขันกีฬา	3,446.76	1,472.66	1,218.56	3,550.82	3,203.57	3,384.30	3,537.87
44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	10,016.86	7,196.82	5,405.44	6,292.61	11,090.51	11,716.18	12,247.85
45	สโมสรและสมาคมกีฬา	8,898.00	4,918.49	5,104.61	6,202.12	5,758.62	6,083.49	6,359.55
46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	33.80	15.00	12.18	63.55	22.50	23.77	24.85
47	บริการเกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	19,727.60	14,336.81	13,243.52	20,320.80	19,076.72	20,152.94	21,067.47
	รวมทั้งหมด	287,191.61	205,897.16	204,110.42	264,315.13	296,429.36	318,163.09	337,513.70

หมายเหตุ : E = ค่าคาดประมาณ และ P = ค่าพยากรณ์

มูลค่าผลผลิตของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬา (Direct) ปี 2562 - 2568P



เมื่อพิจารณามูลค่าผลผลิตทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย พบว่าในปี 2567 คาดว่าผลผลิตทั้งหมดจะมีมูลค่าเท่ากับ 470,843.40 ล้านบาท เติบโตจากปี 2566 คิดเป็นร้อยละ 7.63 อย่างไรก็ตามคาดว่าอัตราการเติบโตในปี 2568 จะมีอัตราต่ำกว่าปี 2567 โดยคาดว่าจะเติบโตในอัตราร้อยละ 6.34 ทำให้ในปี 2568 มูลค่าผลผลิตทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมจะมีค่าเท่ากับ 500,697.36 ล้านบาท

มูลค่าผลผลิตที่เกิดจากอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย (Direct + Indirect) ปี 2562 - 2568P

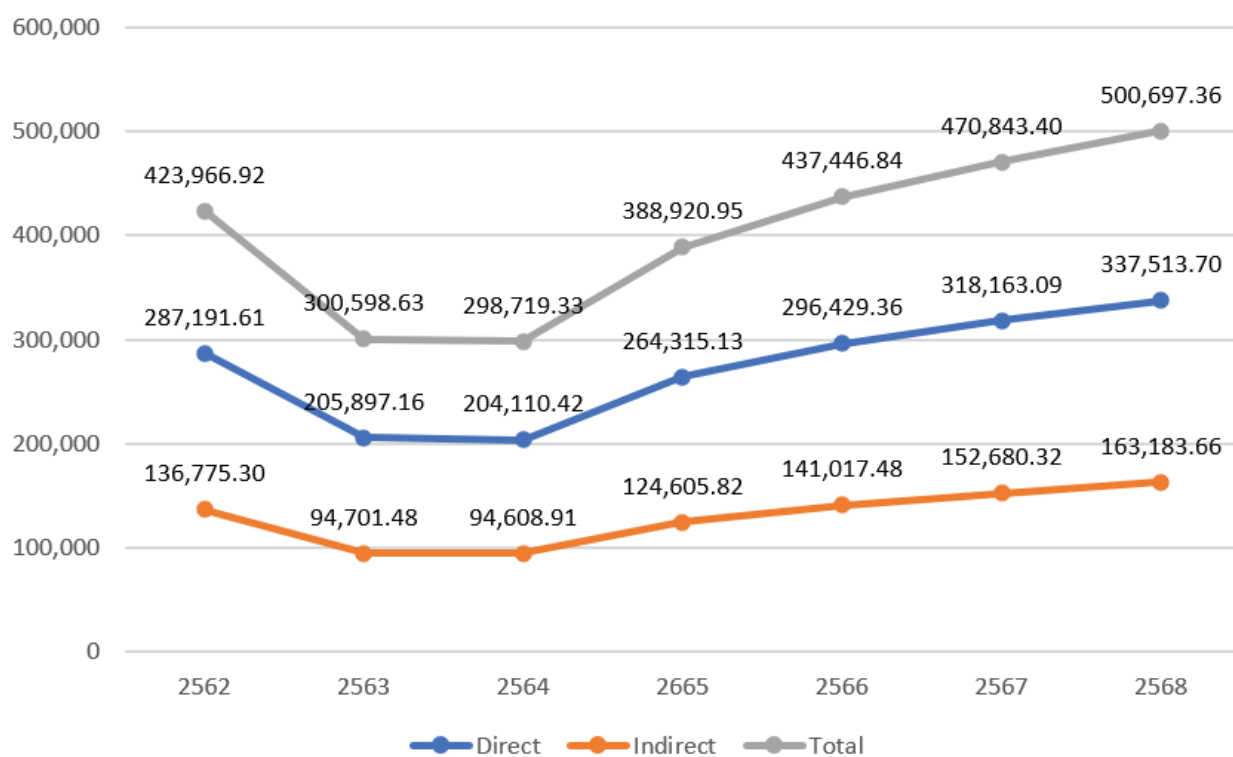
ปี	มูลค่า (ล้านบาท)			อัตราการเปลี่ยนแปลง (ร้อยละ)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	287,191.61	136,775.30	423,966.92			
2563	205,897.16	94,701.48	300,598.63	-28.31	-30.76	-29.10
2564	204,110.42	94,608.91	298,719.33	-0.87	-0.10	-0.63
2565	264,315.13	124,605.82	388,920.95	29.50	31.71	30.20
2566	296,429.36	141,017.48	437,446.84	12.15	13.17	12.48
2567 ^E	318,163.09	152,680.32	470,843.40	7.33	8.27	7.63
2568 ^P	337,513.70	163,183.66	500,697.36	6.08	6.88	6.34

หมายเหตุ:

1. Direct = อุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่นๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม
2. E = ค่าคาดประมาณ และ P = ค่าพยากรณ์



มูลค่าผลผลิตที่เกิดจากอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย (Direct + Indirect)
ปี 2562 - 2568^P
 (ล้านบาท)



ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาปี 2567 - 2568

ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาในปี 2567 - 2568 จะวัดจากปัจจัยเศรษฐกิจ 2 ตัว ได้แก่ (1) มูลค่า GDP และ (2) จำนวนการจ้างงาน จากการคำนวณพบว่า ในปี 2567 มูลค่า GDP ที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงทั้ง 20 อุตสาหกรรม มีค่าเท่ากับ 149,799.07 ล้านบาท และคาดว่าจะเติบโตต่อเนื่องเป็น 158,124.27 ล้านบาท ในปี 2568 นอกจากนี้ คาดว่าอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงทั้ง 20 อุตสาหกรรมจะสามารถสร้างการจ้างงานเพิ่มเวลาในปี 2567 ได้มากถึง 273,352 คน และคาดว่าจะเพิ่มขึ้นเป็น 289,518 คน ในปี 2568

เมื่อพิจารณาผลกระทบทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมกีฬา ทั้งอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงจำนวน 20 อุตสาหกรรม และอุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจที่เป็นห่วงโซ่อุปทานจำนวน 28 อุตสาหกรรม พบว่าในปี 2567 อุตสาหกรรมกีฬาในภาพรวมจะสามารถสร้างมูลค่า GDP ได้มากถึง 206,470.62 ล้านบาท และคาดว่าจะเพิ่มเป็น 218,884.97 ล้านบาท ในปี 2568 นอกจากนี้ยังคาดว่าอุตสาหกรรมกีฬาจะสามารถสร้างการจ้างงานได้เท่ากับ 370,255 คน ในปี 2567 และจะเพิ่มขึ้นเป็น 393,498 คน ในปี 2568



ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยปี 2567 - 2568

I-O	สาขาการผลิต	มูลค่า GDP (ล้านบาท)		จำนวนการจ้างงาน (คน)	
		2567	2568	2567	2568
Direct					
28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	14.84	15.48	64	66
29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	7.28	7.59	49	52
30	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	2,052.66	2,065.21	3,694	3,717
31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	1,243.30	1,250.91	2,540	2,556
32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	114.77	115.47	233	235
33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	943.80	949.57	1,966	1,978
34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	4,782.25	4,811.50	7,537	7,583
35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	6,247.23	6,285.43	16,422	16,523
36	การก่อสร้างสนามกีฬา	707.45	718.43	1,510	1,534
37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	59,083.30	61,279.57	85,668	88,852
38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	37,444.81	41,581.38	82,923	92,083
39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	7,043.08	7,576.90	13,580	14,609
40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	2,103.63	2,158.63	5,161	5,296
41	บริการทางการแพทย์เกี่ยวกับกีฬา	4,497.59	4,728.10	11,956	12,569
42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลเกี่ยวกับกีฬา	379.62	396.84	959	1,002
43	การจัดการแข่งขันกีฬา	2,305.10	2,409.70	3,567	3,729
44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	8,426.26	8,808.64	12,765	13,344
45	สโมสรและสมาคมกีฬา	4,227.58	4,419.43	6,412	6,702
46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	12.50	13.07	25	26
47	บริการเกี่ยวกับกีฬาอื่นๆ	8,162.01	8,532.40	16,321	17,061
	รวม GDP จากผลกระทบทางตรง	149,799.07	158,124.27	273,352	289,518

I-O	สาขาการผลิต	มูลค่า GDP (ล้านบาท)		จำนวนการจ้างงาน (คน)	
		2567	2568	2567	2568
Indirect					
1	พืช ป่าไม้ ปศุสัตว์ ประมง และบริการทางการเกษตร	8,483.41	9,391.01	26,981	29,867
2	เหมืองถ่านหิน ปิโตรเลียม ก๊าซธรรมชาติ และเหมืองแร่	53.86	54.64	58	59
3	การผลิตอาหาร	5,805.55	6,402.16	9,961	10,985
4	การผลิตเครื่องดื่มแอลกอฮอล์	5,150.17	5,701.23	3,558	3,938
5	การผลิตยาสูบ	230.19	255.62	103	115
6	การผลิตสิ่งทอ ยกเว้นเครื่องแต่งกาย	1,870.83	1,941.76	3,670	3,809
7	การผลิตเครื่องหนัง	780.45	790.95	1,708	1,731
8	โรงเลื่อยและการผลิตผลิตภัณฑ์ไม้	1,153.33	1,168.04	2,651	2,685
9	การผลิตผลิตภัณฑ์กระดาษ	1,622.72	1,673.40	2,766	2,852
10	การผลิตเคมีภัณฑ์	2,945.06	3,063.78	5,414	5,632
11	โรงกลั่นและการผลิตผลิตภัณฑ์จากปิโตรเคมี	1,990.68	2,132.43	1,240	1,328
12	การผลิตผลิตภัณฑ์ยาง	704.16	710.19	1,153	1,163
13	การผลิตผลิตภัณฑ์พลาสติกและผลิตภัณฑ์อื่นๆ ที่ไม่ใช่เหล็ก	2,772.39	2,840.58	4,958	5,080
14	การผลิตผลิตภัณฑ์เหล็กและโลหะ	1,354.97	1,378.78	2,448	2,491
15	การผลิตเครื่องจักร	94.28	98.72	168	176
16	การผลิตอุปกรณ์ไฟฟ้า	689.04	728.73	886	937
17	การผลิตรถไฟและอากาศยาน	942.92	1,000.71	1,415	1,502
18	การผลิตผลิตภัณฑ์อื่นๆ	185.98	195.89	406	428
19	การผลิตไฟฟ้า ก๊าซ และประปา	4,963.57	5,412.49	5,486	5,982
20	การก่อสร้างงานบริการสาธารณะ	181.50	195.66	410	442
21	บริการขนส่งสินค้าและคลังสินค้า	1,262.68	1,343.78	2,325	2,474
22	การสื่อสาร	1,312.10	1,418.73	1,024	1,108
23	สถาบันการเงิน	3,971.86	4,219.78	4,190	4,452
24	อสังหาริมทรัพย์	1,658.98	1,758.82	1,110	1,176
25	บริการธุรกิจ	4,637.77	4,934.33	7,162	7,620
26	บริการสาธารณะ	552.98	588.20	1,845	1,962
27	บริการอื่นๆ	914.72	957.83	3,304	3,460
28	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้	385.40	402.45	504	526
	รวม GDP จากผลกระทบทางอ้อม	56,671.55	60,760.70	96,903	103,980
	รวม GDP ทั้งหมด	206,470.62	218,884.97	370,255	393,498

มูลค่า GDP ของ 20 อุตสาหกรรมกีฬาระหว่างปี 2562 - 2568

รหัส I-O	สาขาการผลิต	มูลค่า GDP (ล้านบาท)						
		2562	2563	2564	2565	2566	2567 ^E	2568 ^F
28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	8.79	8.10	7.98	8.98	14.09	14.84	15.48
29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	8.76	4.25	3.08	4.66	6.91	7.28	7.59
30	การผลิตเครื่องมือสำหรับนักกีฬา	2,103.78	1,998.60	1,898.04	1,803.13	2,037.23	2,052.66	2,065.21
31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	1,253.41	1,069.81	1,481.84	2,007.85	1,233.96	1,243.30	1,250.91
32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	152.31	121.99	126.12	137.96	113.91	114.77	115.47
33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	369.42	378.86	379.55	491.36	936.71	943.80	949.57
34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	6,982.99	6,117.06	7,206.68	6,579.24	4,746.30	4,782.25	4,811.50
35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	5,165.60	4,630.70	5,730.14	6,879.76	6,200.26	6,247.23	6,285.43
36	การก่อสร้างสนามกีฬา	300.42	268.61	275.08	484.05	694.04	707.45	718.43
37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	50,803.51	42,538.55	42,454.04	50,802.02	56,474.08	59,083.30	61,279.57
38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	29,573.72	17,614.52	14,973.68	24,195.80	32,925.62	37,444.81	41,581.38
39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	7,968.52	3,271.83	2,560.07	4,273.29	6,437.03	7,043.08	7,576.90
40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	2,232.83	2,106.00	2,032.42	2,029.41	2,037.42	2,103.63	2,158.63
41	บริการทางการแพทย์เกี่ยวกับกีฬา	3,356.72	2,896.59	3,613.42	4,242.77	4,228.36	4,497.59	4,728.10
42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลเกี่ยวกับกีฬา	394.15	343.57	386.13	408.69	359.34	379.62	396.84
43	การจัดการแข่งขันกีฬา	2,347.64	1,003.05	829.98	2,418.52	2,182.00	2,305.10	2,409.70
44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	7,204.11	5,175.95	3,887.58	4,525.64	7,976.28	8,426.26	8,808.64
45	สโมสรและสมาคมกีฬา	6,183.47	3,417.99	3,547.34	4,310.02	4,001.82	4,227.58	4,419.43
46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	17.78	7.89	6.41	33.43	11.83	12.50	13.07
47	บริการเกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	7,989.75	5,806.46	5,363.67	8,230.00	7,726.14	8,162.01	8,532.40
	รวมทั้งหมด	134,417.68	98,780.37	96,763.27	123,866.59	140,343.32	149,799.07	158,124.27



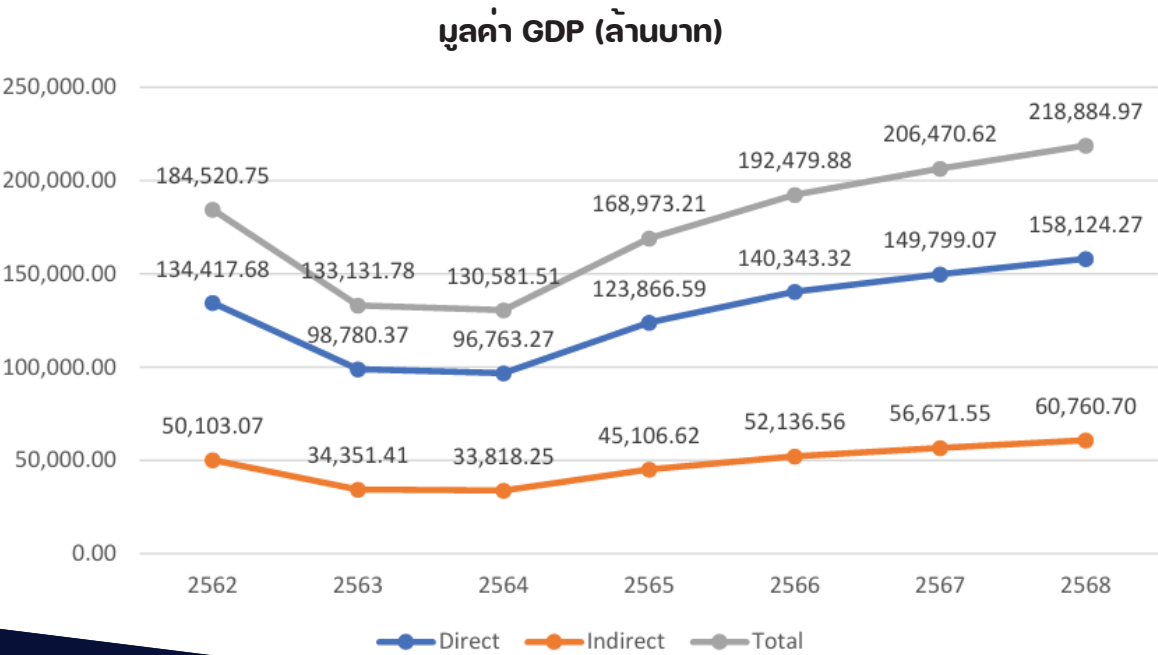
จากการคำนวณมูลค่า GDP ที่เกิดจากอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย พบว่ามูลค่า GDP ทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจที่เกิดจากอุตสาหกรรมกีฬา อันประกอบด้วยอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงทั้ง 20 อุตสาหกรรมและอุตสาหกรรมอื่นๆ บนห่วงโซ่อุปทานทั้ง 28 อุตสาหกรรม คาดว่าจะมีค่าเท่ากับ 206,470.62 ล้านบาท ในปี 2567 คิดเป็นการเติบโตในอัตราร้อยละ 7.27 เมื่อเปรียบเทียบกับปี 2566 นอกจากนี้จากการพยากรณ์ คาดว่ามูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาจะเติบโตในอัตราร้อยละ 6.01 ในปี 2568 โดยมีค่าเท่ากับ 218,884.97 ล้านบาท

มูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย (Direct + Indirect)
ปี 2562 - 2568^P

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	140,343.32	52,136.56	192,479.88	13.30	15.59	13.91
2567 ^E	149,799.07	56,671.55	206,470.62	6.74	8.70	7.27
2568 ^P	158,124.27	60,760.70	218,884.97	5.56	7.22	6.01

หมายเหตุ:
1. Direct = อุตสาหกรรมกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่นๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม
2. E = ค่าคาดประมาณ และ P = ค่าพยากรณ์

มูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย (Direct + Indirect)
ปี 2562 - 2568^P



การคาดประมาณมูลค่าผลผลิตและมูลค่า GDP รายไตรมาส ปี 2568

จากสถิติ GDP รายไตรมาสของประเทศไทยตลอดช่วงระยะเวลา 6 ปี นั่นคือปี 2562 - 2567 สามารถคาดประมาณมูลค่าผลผลิตและมูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยในปี 2568 ดังนี้

คาดประมาณมูลค่าผลผลิตและมูลค่า GDP กีฬา รายไตรมาส ปี 2568

ไตรมาส	สัดส่วน GDP	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท) (20 อุตสาหกรรม)	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท)		
			Direct	Indirect	Total
1	25.19	85,013.00	39,828.36	15,304.42	55,132.78
2	24.02	81,057.27	37,975.11	14,592.29	52,567.40
3	24.72	83,420.05	39,082.07	15,017.65	54,099.72
4	26.08	88,023.38	41,238.72	15,846.36	57,085.08
ตลอดปี	100.00	337,513.70	158,124.27	60,760.70	218,884.97



จำนวนการจ้างงานของ 20 อุตสาหกรรมกีฬาระหว่างปี 2562 - 2568

รหัส IO	สาขาการผลิต	งานจ้างงาน (คน)						
		2562	2563	2564	2565	2566	2567 ^E	2568 ^E
28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	252	48	45	150	69	64	66
29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	82	39	13	41	54	49	52
30	การผลิตเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	4,209	3,827	3,608	3,427	3,754	3,694	3,717
31	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	2,846	2,326	3,198	4,333	2,581	2,540	2,556
32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	344	264	271	296	237	233	235
33	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	855	840	835	1,081	1,997	1,966	1,978
34	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	12,232	10,258	11,995	10,951	7,658	7,537	7,583
35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	15,093	12,953	19,882	19,100	16,686	16,422	16,523
36	การก่อสร้างสนามกีฬา	787	663	560	1,173	1,559	1,510	1,534
37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	77,084	63,611	80,104	78,547	85,236	85,668	88,852
38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	75,893	47,555	24,757	63,351	73,062	82,923	92,083
39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	13,746	6,369	3,548	8,396	12,579	13,580	14,609
40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	5,318	4,938	5,711	4,660	4,857	5,161	5,296
41	บริการทางการแพทย์เกี่ยวกับกีฬา	9,851	8,530	15,576	12,060	11,718	11,956	12,569
42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลเกี่ยวกับกีฬา	1,103	980	1,031	1,091	954	959	1,002
43	การจัดการแข่งขันกีฬา	4,025	1,752	1,357	3,955	3,550	3,567	3,729
44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	12,093	8,852	6,224	7,245	12,703	12,765	13,344
45	สโมสรและสมาคมกีฬา	10,391	5,852	5,685	6,908	6,381	6,412	6,702
46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	39	18	14	71	25	25	26
47	บริการเกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	17,703	13,108	9,907	17,391	16,242	16,321	17,061
	รวมทั้งหมด	263,746	192,782	194,319	244,127	261,903	273,352	289,518

หมายเหตุ : E = ค่าคาดประมาณ และ P = ค่าพยากรณ์

ในปี 2567 จำนวนการจ้างงานรวมทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจที่เกิดจากการอุตสาหกรรมกีฬา ซึ่งประกอบด้วยอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงทั้ง 20 อุตสาหกรรมและอุตสาหกรรมอื่น ๆ บนห่วงโซ่อุปทานทั้ง 28 อุตสาหกรรม คาดว่าจะเพิ่มขึ้นเป็น 370,255 คน คิดเป็นการเติบโตร้อยละ 3.79 เมื่อเทียบกับการจ้างงาน 356,737 คน ในปี 2566 และจากการพยากรณ์ คาดว่าจำนวนการจ้างงานทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยจะเติบโตร้อยละ 6.28 เป็น 393,498 คน ในปี 2568

จำนวนการจ้างงานที่เกิดจากอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย ปี 2562 - 2568

ปี	จำนวน (คน)			อัตราการเปลี่ยนแปลง (ร้อยละ)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	263,746	90,580	363,326			
2563	192,782	66,730	259,512	-26.91	-32.99	-28.57
2564	194,319	65,610	259,929	0.80	-1.68	-0.16
2565	244,127	87,379	331,506	25.63	33.18	27.54
2566	261,903	94,834	356,737	7.28	8.53	7.61
2567 ^E	273,352	96,903	370,255	4.37	2.18	3.79
2568 ^P	289,518	103,980	393,498	5.91	7.30	6.28

หมายเหตุ:

1. Direct = อุตสาหกรรมกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่นๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม
2. E = ค่าคาดประมาณ และ P = ค่าพยากรณ์

การจ้างงานทั้งหมดที่เกิดขึ้นในปี 2567 จำนวน 370,255 คน คิดเป็นร้อยละ 0.9373 ของการจ้างงานทั้งประเทศ ณ ไตรมาสที่ 4 ของปี 2567 และหากกำหนดให้การจ้างงานทั้งประเทศในปี 2568 เท่ากับปี 2567 คาดว่าอุตสาหกรรมกีฬาจะสามารถสร้างการจ้างงานได้คิดเป็นร้อยละ 0.9962 ของการจ้างงานทั้งหมด

สัดส่วนการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาต่อการจ้างงานทั้งหมด

ปี	จำนวน (คน)			ร้อยละต่อการจ้างทั้งหมด		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	263,746	99,580	363,326	0.7003	0.2644	0.9647
2563	192,782	66,730	259,512	0.5035	0.1743	0.6778
2564	194,319	65,610	259,929	0.5127	0.1731	0.6859
2565	244,127	87,379	331,506	0.6442	0.2306	0.8747
2566	261,903	94,834	356,737	0.6562	0.2376	0.8938
2567 ^E	273,352	96,903	370,255	0.6920	0.2453	0.9373
2568 ^P	289,518	103,980	393,498	0.7329	0.2632	0.9962

หมายเหตุ:

1. Direct = อุตสาหกรรมกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่นๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม
2. E = ค่าคาดประมาณ และ P = ค่าพยากรณ์



ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬา ของประชาชนปี 2568

ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนปี 2568

การสำรวจค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนช่วงครึ่งปีแรกของปี 2568 ได้มีการลงพื้นที่เก็บข้อมูลครอบคลุมทุกภูมิภาค ได้แก่ กรุงเทพฯ และปริมณฑล ภาคกลาง (สุพรรณบุรี และราชบุรี) ภาคตะวันออก (ชลบุรี และจันทบุรี) ภาคเหนือ (เชียงราย และเชียงใหม่) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (บุรีรัมย์ และอุดรธานี) และภาคใต้ (กระบี่ และภูเก็ต) โดยกำหนดกลุ่มเป้าหมายในการสำรวจครั้งนี้เป็นบุคคลทั่วไป นักกีฬา (ทั้งนักกีฬาอาชีพ และนักกีฬาสมัครเล่น) และบุคลากรกีฬา (ได้แก่ ผู้ฝึกสอน ผู้ตัดสิน กรรมการ เทรนเนอร์ ฯลฯ) ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ไม่รวมประชากรที่อายุ 0 - 17 ปี จำนวนทั้งหมด 2,047 ตัวอย่าง ซึ่งผลการสำรวจมีดังนี้

ข้อมูลของประชาชนกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างมีสัดส่วนเพศชาย ร้อยละ 49.00 เพศหญิง ร้อยละ 47.60 และ LGBTQ+ ร้อยละ 3.40 ระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 51.50 ปริญญาตรี ร้อยละ 45.30 และสูงกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 3.10 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนส่วนใหญ่เป็นกลุ่มที่มีรายได้มากกว่า 10,000 แต่ไม่เกิน 30,000 บาท ร้อยละ 49.50 รองลงมาเป็นกลุ่มที่ไม่มีรายได้ / รายได้ไม่เกิน 10,000 บาท ร้อยละ 31.00 และกลุ่มที่มีรายได้มากกว่า 30,000 บาท แต่ไม่เกิน 50,000 บาท ร้อยละ 16.70 ตามลำดับ โดยสถานภาพสมรสของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะเป็นโสด ร้อยละ 64.2 ขณะที่ สมรสแล้ว มีร้อยละ 33.6 และหม้าย / หย่าร้าง / แยกกันอยู่ ร้อยละ 2.20 เมื่อพิจารณาตามสถานภาพการเป็นนักกีฬาและบุคลากรกีฬาแล้ว พบว่า ส่วนใหญ่มีสถานภาพที่ไม่เป็นทั้งนักกีฬาและบุคลากรกีฬา คิดเป็นร้อยละ 83.00 และเป็นนักกีฬาหรือบุคลากรกีฬา คิดเป็นร้อยละ 17.00 โดยเป็นประเภทนักกีฬาสโมสรเล่นไม่มีรายได้ ร้อยละ 67.20 รองลงมาเป็นผู้ฝึกสอน / ครูฝึก / โค้ช / เทรนเนอร์Part-time ร้อยละ 6.38 และเป็นนักกีฬาสโมสรเล่นมีรายได้ ร้อยละ 5.47 ตามลำดับ



ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชน ปี 2568

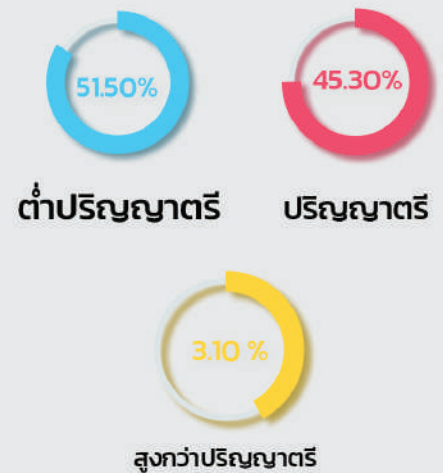
เพศ



สถานะสมรส



ระดับการศึกษา

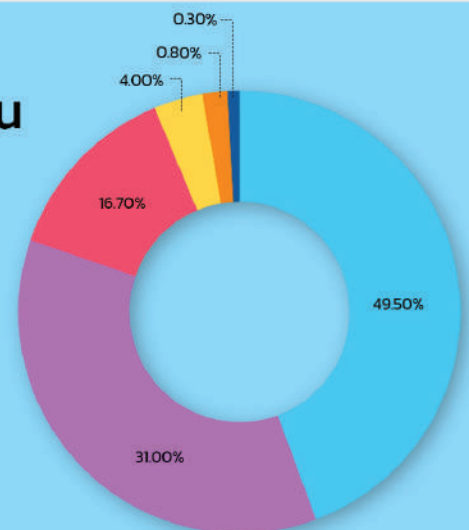


การเป็นนักกีฬาบุคคลากรกีฬา



รายได้เฉลี่ยต่อเดือน

- ไม่มีรายได้/รายได้ไม่เกิน 10,000 บาท
- รายได้มากกว่า 10,000 บาท แต่ไม่เกิน 30,000 บาท
- รายได้มากกว่า 30,000 บาท แต่ไม่เกิน 50,000 บาท
- รายได้มากกว่า 50,000 บาท แต่ไม่เกิน 80,000 บาท
- รายได้มากกว่า 80,000 บาท แต่ไม่เกิน 100,000 บาท
- รายได้มากกว่า 100,000 บาท



อาชีพ



รวมทั้งหมด
100%

พฤติกรรมและแนวโน้มการรับชม การแข่งขันกีฬาของประชาชน

หัวข้อ	พฤติกรรม	ร้อยละ (%)	
		ปี 2567	ปี 2568
พฤติกรรมการรับชม การแข่งขันกีฬา	✓ ชมการแข่งขันกีฬา	78.30	76.10
	✗ ไม่ได้ชมการแข่งขันกีฬา	21.60	23.90
ประเภทกีฬาที่เลือกรับชม การแข่งขันกีฬา	🏆 การแข่งขันกีฬาอาชีพ	66.21	65.46
	🏆 การแข่งขันกีฬาเพื่อ ความเป็นเลิศ	38.89	37.32

เหตุผลที่ไม่ชมการแข่งขันกีฬา (กรณีไม่ชมการแข่งขันกีฬา)

เหตุผล	ร้อยละ (%)
ไม่ชอบ / ชอบกิจกรรมอื่น ๆ มากกว่า	89.37
มีข้อจำกัดด้านเวลา	12.88
มีข้อจำกัดด้านสุขภาพหรือสภาพร่างกาย	0.82
มีข้อจำกัดด้านรายได้และทรัพยากร	2.45

ชนิดกีฬาที่ประชาชนเลือกรับชมการแข่งขัน

หมวดกีฬา	ปี2567	ปี2568
 ฟุตบอล	57.38	54.13
 ฟุตซอล	20.50	20.52
 บาสเกตบอล	18.83	19.54
 วอลเลย์บอล	41.62	38.30
 กอล์ฟ	2.05	2.10
 แบดมินตัน	19.30	18.42
 เทนนิส	5.18	5.03
 สควอช	0.25	0.15
 มวยไทย	13.18	13.97
 มวยสากล	8.51	9.48
 ตะกร้อ	8.10	8.11
 วิ่งถนน	3.32	2.98
 วิ่งเทรล	1.01	1.12
 วิ่งลู่วิ่ง/กรีฑา	5.69	5.32
 จักรยาน	1.65	1.56
 ว่ายน้ำ	7.43	6.69
 ยิมนาสติก	1.57	1.42
 สนุกเกอร์	2.87	3.13
 โบว์ลิ่ง	0.68	0.68
 รักบี้ฟุตบอล	0.63	0.68
 สเกตน้ำแข็ง	0.96	0.98
 ฮอกกี้น้ำแข็ง	0.55	0.44
 เบสบอล	0.51	0.54

หมวดกีฬา	ปี2567	ปี2568
 อีสปอร์ต	4.13	4.45
 เรือใบ	0.59	0.34
 เทเบิลเทนนิส	0.04	1.07
 มอเตอร์สปอร์ต	2.68	1.76
 จักรยานยนต์	1.63	1.42
 เจ็ตสกี	0.88	0.83
 ยกน้ำหนัก	1.79	1.66
 เทควันโด	3.75	3.76
 คาราเต้	0.98	0.78
 ยูโด	0.88	0.78
 ศิลปะการต่อสู้	1.45	1.71
 ชีม้า	0.66	0.44
 ยิงปืน	1.65	1.32
 ฟันดาบ	0.74	0.68
 ยิงธนู	1.20	1.07
 เปตอง	N/A	0.54
 กีฬาเอ็กซ์ตรีม	1.31	1.03
 เทคบอล	N/A	-
 เพาะกาย	N/A	0.54
 โรลเลอร์สเกต	N/A	0.15
 สเกตบอร์ด	N/A	0.34
 ฮอกกี้	N/A	0.05
 อื่นๆ	0.44	-

หมายเหตุ:

(1) เลือกได้มากกว่า 1 ชนิดกีฬา

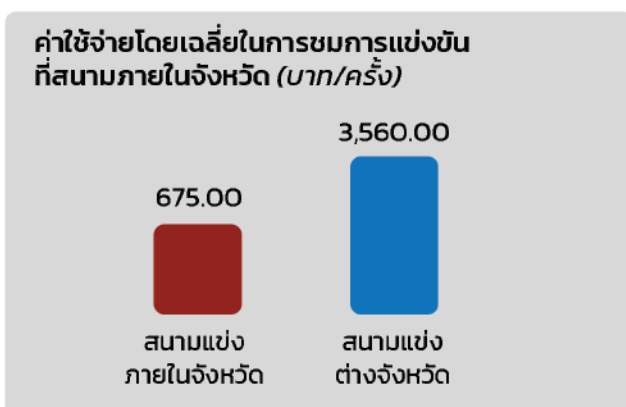
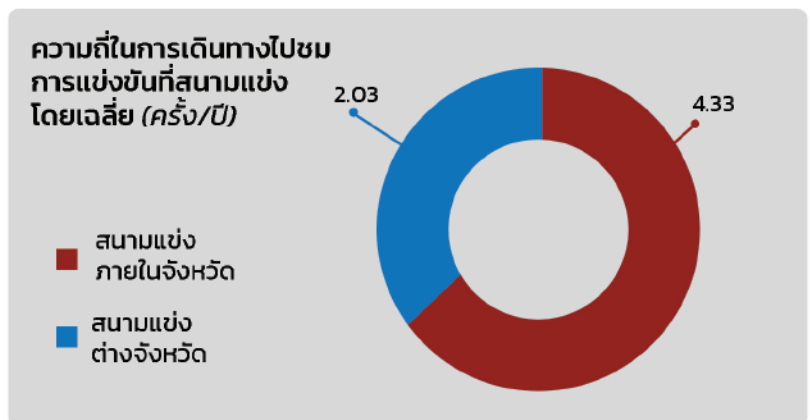
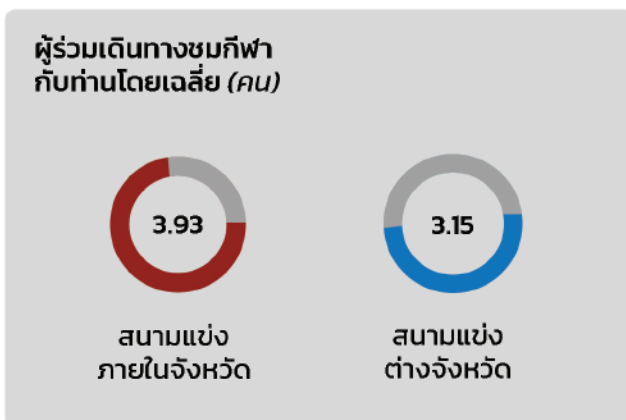
(2) กีฬาเอ็กซ์ตรีม ได้แก่ ปีนผา พริ้นนิง เวคบอร์ด ร่มร่อน กระโดดร่ม และกีฬาเอ็กซ์ตรีมอื่น ๆ ทั้งทางบก ทางอากาศ และทางน้ำ

ที่มา : โดย กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและการกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

รูปแบบการรับชมการแข่งขันกีฬา

ปัจจัย	กลุ่มย่อย	ร้อยละ (%)
ช่องทางการรับชมการแข่งขันกีฬา	เดินทางไปชมกีฬาที่สนามแข่งขัน	24.43
	ชมการแข่งขันกีฬาผ่านโทรทัศน์ / อุปกรณ์ดิจิทัล แบบมีค่าใช้จ่าย	14.02
	ชมการแข่งขันกีฬาผ่านโทรทัศน์ / อุปกรณ์ดิจิทัล แบบไม่มีค่าใช้จ่าย	69.27

พฤติกรรมในการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนามแข่งขัน



วิธีการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬา (โปรดเลือกวิธีที่ใช้บ่อยที่สุด) (ร้อยละ)

	สนามแข่งภายในจังหวัด	สนามแข่งต่างจังหวัด
รถยนต์ส่วนตัว	64.75	63.15
รถโดยสารสาธารณะ (รถบัส รถไฟ Taxi)	16.90	10.79
รถจักรยานยนต์	18.35	24.62
เครื่องบิน	-	1.44

ที่มา : โดย กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ความถี่และระยะเวลาการรับชมการแข่งขันกีฬาผ่านโทรทัศน์/อุปกรณ์ดิจิทัล

ปัจจัย	กลุ่มย่อย	ร้อยละ (%)
ความถี่ของการรับชมการแข่งขันกีฬา	ทุกวัน	9.80
	5 - 6 วัน/สัปดาห์	9.90
	3 - 4 วัน/สัปดาห์	28.80
	1 - 2 วัน/สัปดาห์	51.50
ระยะเวลาเฉลี่ยในการชมการแข่งขันกีฬา	ไม่เกิน 1 ชั่วโมง	18.70
	มากกว่า 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง	51.10
	มากกว่า 2 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 3 ชั่วโมง	25.30
	มากกว่า 3 ชั่วโมง	4.90

ที่มา : โดย กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา



การรับชมรายการกีฬา (รายการที่เกี่ยวข้องกับกีฬา แต่ไม่ใช้การแข่งขันกีฬา)



เหตุผลที่ไม่ชมรายการกีฬา (กรณีไม่ชมรายการกีฬา)



ที่มา : โดย กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ชนิดกีฬาที่ประชาชนเลือกรับชมรายการกีฬา

หมวดกีฬา	ค่าเฉลี่ย	หมวดกีฬา	ค่าเฉลี่ย
 ฟุตบอล	62.25	 อีสปอร์ต	4.86
 ฟุตซอล	8.62	 เรือใบ	-
 บาสเกตบอล	18.56	 เทเบิลเทนนิส	0.97
 วอลเลย์บอล	37.15	 มอเตอร์สปอร์ต	1.62
 กอล์ฟ	2.56	 จักรยานยนต์	1.65
 แบดมินตัน	3.10	 เจ็ตสกี	-
 เทนนิส	2.26	 ยกน้ำหนัก	0.71
 สควอช	-	 เทควันโด	3.29
 มวยไทย	13.13	 คาราเต้	0.70
 มวยสากล	11.28	 ยูโด	0.88
 ตะกร้อ	-	 ศิลปะการต่อสู้	1.19
 วิ่งถนน	1.25	 ขี่ม้า	0.18
 วิ่งเทรล	0.95	 ยิงปืน	1.12
 วิ่งลู่/กรีฑา	2.84	 ฟันดาบ	-
 จักรยาน	1.81	 ยิงธนู	-
 ว่ายน้ำ	4.68	 เปตอง	-
 ยิมนาสติก	1.02	 กีฬาเอ็กซ์ตรีม	0.38
 สนุกเกอร์	6.35	 เทคบอล	-
 โบว์ลิ่ง	-	 เพาะกาย	1.22
 รักบี้ฟุตบอล	0.77	 โรลเลอร์สเกต	-
 สเกตน้ำแข็ง	0.66	 สเกตบอร์ด	-
 ฮอกกี้น้ำแข็ง	0.16	 ฮอกกี	-
 เบสบอล	-	 อื่นๆ	-

หมายเหตุ:

(1) เลือกได้มากกว่า 1 ชนิดกีฬา

(2) กีฬาเอ็กซ์ตรีม ได้แก่ ปีนผา ฟรีรันนิ่ง เวคบอร์ด ร่มร่อน กระโดดร่ม และกีฬาเอ็กซ์ตรีมอื่น ๆ ทั้งทางบก ทางอากาศ และทางน้ำ

ที่มา : โดย กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและการกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

พฤติกรรมในการรับชมรายการกีฬา

ช่องทางในการรับชมรายการกีฬาที่ใช้เป็นประจำ

ชมรายการกีฬาผ่านโทรศัพท์/
อุปกรณ์ดิจิทัล



แบบมีค่าใช้จ่าย

92.45%

ชมรายการกีฬาผ่านโทรศัพท์/
อุปกรณ์ดิจิทัล

FREE แบบไม่มีค่าใช้จ่าย

7.55%

ช่องทาง/แพลตฟอร์มที่ท่านรับชมรายการกีฬาเป็นประจำ



52.33%



32.15%



24.63%



16.22%



3.06%

ความถี่ของการชมรายการกีฬา

1 - 2 วัน/สัปดาห์

62.85%

3 - 4 วัน/สัปดาห์

19.25%

5 - 6 วัน/สัปดาห์

9.32%

ทุกวัน

8.58%

ระยะเวลาเฉลี่ยในการชมรายการกีฬา

48.55%

ไม่เกิน 1 ชั่วโมง

39.95%

มากกว่า 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง

10.75%

มากกว่า 2 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 3 ชั่วโมง

0.75%

มากกว่า 3 ชั่วโมง

พฤติกรรม การเข้าร่วมแข่งขันกีฬาของประชาชน

พฤติกรรม	ร้อยละ (%)	
	ปี 2567	ปี 2568
✓ เข้าร่วมการแข่งขันกีฬา	27.74	25.70
✗ ไม่ได้เข้าร่วมการแข่งขันกีฬา	72.26	74.30

ประเภทของการแข่งขันกีฬาที่เข้าร่วม

ประเภทของการแข่งขันกีฬา	กลุ่มย่อย	ร้อยละ (%)	
		ปี 2567	ปี 2568
จำแนกตามระดับของการแข่งขัน	🏆 การแข่งขันกีฬาอาชีพ	12.86	12.00
	🏆 การแข่งขันกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ	40.60	39.05
	🏆 การแข่งขันกีฬามวลชน	29.86	28.76
	🏆 การแข่งขันกีฬาพื้นฐาน	44.63	52.00
จำแนกตามลักษณะของการจัดการแข่งขัน	🕒 การแข่งขันที่จัดเป็นประจำ	29.54	29.52
	🏆 การแข่งขันที่จัดเป็นโอกาสพิเศษ	67.59	72.76

หมายเหตุ: เฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่มีเข้าร่วมการแข่งขันกีฬา และเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ

ที่มา : โดย กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา



แนวโน้มพฤติกรรมการเล่นกีฬา และออกกำลังกายของประชาชน

พฤติกรรมการเล่นกีฬาและออกกำลังกาย	ร้อยละ (%)	
	ปี 2567	ปี 2568
เล่นกีฬาและออกกำลังกาย	87.26	89.70
ไม่เล่นกีฬาและออกกำลังกาย	12.47	10.30

เหตุผลที่ไม่เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย (กรณีที่ไม่เล่นกีฬาและไม่ออกกำลังกาย)

เหตุผล	ร้อยละ (%)
ไม่ชอบ / ชอบกิจกรรมอื่น ๆ มากกว่า	70.67
มีข้อจำกัดด้านเวลา	23.33
มีข้อจำกัดด้านสุขภาพหรือสภาพร่างกาย	13.81
มีข้อจำกัดด้านรายได้และทรัพยากร	4.76

จำนวนวัน/ระยะเวลาที่เล่นกีฬา/ ออกกำลังกาย

จำนวนวัน/ระยะเวลาที่เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย	ร้อยละ (%)	
	ปี 2567	ปี 2568
จำนวนวันโดยเฉลี่ยที่เล่นกีฬา/ ออกกำลังกาย (วันต่อสัปดาห์)	3.81	3.95
ระยะเวลาโดยเฉลี่ยที่เล่นกีฬา/ ออกกำลังกาย (ชั่วโมงต่อวัน)	1.95	1.98

หมายเหตุ: เฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย

ที่มา : โดย กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและการกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ชนิดกีฬาที่ประชาชนมีการเล่นกีฬา (กรณีการเล่นกีฬา)

หมวดกีฬา	ปี2567	ปี2568	หมวดกีฬา	ปี2567	ปี2568
 ฟุตบอล	23.67	23.40	 อีสปอร์ต	1.53	1.91
 ฟุตซอล	9.52	9.62	 เรือใบ	0.15	0.10
 บาสเกตบอล	7.56	8.06	 เทเบิลเทนนิส	0.12	0.24
 วอลเลย์บอล	9.60	9.33	 มอเตอร์สปอร์ต	0.30	0.24
 กอล์ฟ	0.85	0.34	 จักรยานยนต์	0.34	0.34
 แบดมินตัน	18.06	17.10	 เจ็ตสกี	0.06	0.05
 เทนนิส	1.63	1.81	 ยกน้ำหนัก	0.43	0.44
 สควอช	0.30	0.29	 เทควันโด	0.68	0.49
 มวยไทย	1.28	1.56	 คาราเต้	0.11	0.24
 มวยสากล	0.21	0.20	 ยูโด	0.12	0.15
 ตะกร้อ	2.92	3.47	 ศิลปะการต่อสู้	0.17	0.24
 วิ่งถนน	43.27	42.26	 ขี่ม้า	0.08	0.05
 วิ่งเทรล	1.75	1.66	 ยิงปืน	0.52	0.54
 วิ่งลู่/กรีฑา	12.59	11.77	 ฟันดาบ	0.10	0.05
 จักรยาน	3.11	2.83	 ยิงธนู	0.15	0.15
 ว่ายน้ำ	3.80	3.81	 เปตอง	N/A	0.10
 ยิมนาสติก	0.33	0.24	 กีฬาเอ็กซ์ตรีม	0.23	0.05
 สนุกเกอร์	0.88	1.32	 เทคบอล	N/A	0.29
 โบว์ลิ่ง	0.29	0.29	 เพาะกาย	N/A	0.68
 รักบี้ฟุตบอล	0.25	0.15	 โรลเลอร์สเกต	N/A	0.39
 สเกตน้ำแข็ง	0.17	0.10	 สเกตบอร์ด	N/A	0.54
 ฮอกกี้น้ำแข็ง	0.10	0.15	 ฮอกกี้	N/A	0.29
 เบสบอล	0.07	0.10	 อื่นๆ	5.14	0.74

หมายเหตุ:

(1) เลือกได้มากกว่า 1 ชนิดกีฬา

(2) กีฬาเอ็กซ์ตรีม ได้แก่ ปีนผา พริ้นนิง เวคบอร์ด ร่มร่อน กระโดดร่ม และกีฬาเอ็กซ์ตรีมอื่น ๆ ทั้งทางบก ทางอากาศ และทางน้ำ

ที่มา : โดย กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและการกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชน

ปี/เพศ	ชาย	หญิง	LGBTQ+	เฉลี่ย
ค่าใช้จ่ายจริงตลอดทั้งปี (บาท/คน)				
ปี 2567	8,793.93	7,187.66	10,372.24	8,075.44
ปี 2568	8,614.25	7,996.51	10,536.67	8,385.12
ค่าใช้จ่ายสูงสุดที่ยินดีจ่าย (บาท/คน)				
ปี 2567	11,407.42	8,606.75	11,346.74	10,047.71
ปี 2568	10,876.63	10,067.03	11,449.71	10,510.75

ที่มา: โดย กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชน ปี 2568 เปรียบเทียบ 2567

หมวดค่าใช้จ่าย	ปี 2567	ปี 2568	
	ค่าใช้จ่ายจริง ตลอดทั้งปี (บาท/คน)	ค่าใช้จ่ายจริง ตลอดทั้งปี (บาท/คน)	ค่าใช้จ่ายสูงสุด ที่ยินดีจ่าย (บาท/คน)
1. ค่าตัว/ บัตรเข้าชม/ ค่าสมัคร เข้าร่วมแข่งขัน	566.02	620.33	697.04
2. ค่าอุปกรณ์กีฬา/ เครื่องกีฬา	1,286.69	1,238.50	1,532.48
3. ค่ายานพาหนะที่ใช้ในการกีฬา เช่น รถยนต์ รถจักรยานยนต์ เรือ เป็นต้น	355.33	310.77	347.96
4. ค่าสัตว์ที่ใช้ในการกีฬา และค่าใช้จ่าย ในการเลี้ยง เช่น ม้าแข่ง	8.47	6.50	7.36
5. ค่าเสื้อผ้ากีฬา/ ชุดกีฬา	1,079.60	1,068.36	1,390.58
6. ค่ารองเท้ากีฬา	2,312.26	2,259.45	2,901.92
7. ค่าซื้อของที่ระลึกที่เกี่ยวกับกิจกรรมกีฬา	63.15	72.55	99.17
8. ค่าอาหารเสริม/ เครื่องดื่มนักกีฬา	251.18	261.17	341.61
9. ค่ายา และเวชภัณฑ์/ค่ารักษาพยาบาล	100.99	74.88	96.69
10. ค่าเรียนกีฬา/ อบรมกีฬา/ ค่าผู้สอนกีฬา	115.87	93.38	66.00
11. ค่าซ่อมแซมอุปกรณ์กีฬา	24.42	26.15	36.24
12. ค่าเช่าสนามกีฬา/ อุปกรณ์เกี่ยวกับกีฬา	206.76	209.80	228.01
13. ค่าเช่าอุปกรณ์กีฬา/ ค่าเช่ายานพาหนะ สำหรับแข่งกีฬา	32.59	18.23	25.89
14. ค่าเดินทางไปชมกีฬา/ เล่นกีฬา/แข่งกีฬา	412.63	395.10	473.37
15. ค่าวัสดุสิ้นเปลืองอื่นๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา	14.09	9.07	4.29
16. ค่าสินค้าอื่นๆ ที่ไม่เกี่ยวกับกีฬาที่เกิดขึ้น ระหว่างชมกีฬา/ เล่นกีฬา/ แข่งกีฬา	21.80	19.48	15.52
17. ค่าโรงแรม/ ค่าที่พักที่เกิดขึ้นระหว่างชม กีฬา/ เล่นกีฬา/ แข่งกีฬา	247.30	189.40	388.72
18. ค่าอาหาร/ เครื่องดื่มที่เกิดขึ้นระหว่างชม กีฬา/ เล่นกีฬา/ แข่งกีฬา	1,396.50	1,397.17	1,623.13
19. ค่ากิจกรรมการท่องเที่ยวและบันเทิงที่เกิด ขึ้นระหว่างชมกีฬา/ เล่นกีฬา/ แข่งกีฬา	58.58	74.33	113.54
20. ค่าใช้จ่ายอื่นๆ	35.49	40.53	36.94
รวมค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาทั้งหมด	8,589.70	8,385.12	10,426.46

หมายเหตุ: กลุ่มตัวอย่างที่มีค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในแต่ละหมวดเท่านั้น

ค่าใช้จ่ายจริงด้านการกีฬาของประชาชน ปี 2568

	หมวดค่าใช้จ่าย	ชาย (บาท/คน)	หญิง (บาท/คน)	LGBTQ+ (บาท/คน)	รวม (บาท/คน)
1.	ค่าตัว/ บัตรเข้าชม/ ค่าสมัคร เข้าร่วมแข่งขัน	680.22	532.10	994.35	620.33
2.	ค่าอุปกรณ์กีฬา/ เครื่องกีฬา	1,157.46	1,298.17	1,575.22	1,238.50
3.	ค่ายานพาหนะที่ใช้ในการกีฬา เช่น รถยนต์ รถจักรยานยนต์ เรือ เป็นต้น	394.44	127.45	1,681.01	310.77
4.	ค่าสัตว์ที่ใช้ในการกีฬา และค่าใช้จ่าย ในการเลี้ยง เช่น ม้าแข่ง	10.71	2.62	-	6.50
5.	ค่าเสื้อผ้ากีฬา/ ชุดกีฬา	1,075.53	1,047.44	1,259.28	1,068.36
6.	ค่ารองเท้ากีฬา	2,307.10	2,230.23	1,978.55	2,259.45
7.	ค่าซื้อของที่ระลึกที่เกี่ยวกับกิจกรรมกีฬา	85.78	61.81	31.59	72.55
8.	ค่าอาหารเสริม/ เครื่องดื่มนักกีฬา	327.27	199.92	163.91	261.17
9.	ค่ายา และเวชภัณฑ์/ ค่ารักษาพยาบาล	88.42	62.35	54.64	74.88
10.	ค่าเรียนกีฬา/ อบรมกีฬา/ ค่าผู้สอนกีฬา	76.23	117.67	-	93.38
11.	ค่าซ่อมแซมอุปกรณ์กีฬา	28.43	24.80	12.03	26.15
12.	ค่าเช่าสนามกีฬา/ อุปกรณ์เกี่ยวกับกีฬา	260.27	163.62	127.25	209.80
13.	ค่าเช่าอุปกรณ์กีฬา/ ค่าเช่ายานพาหนะ สำหรับแข่งกีฬา	14.23	21.20	34.49	18.23
14.	ค่าเดินทางไปชมกีฬา/ เล่นกีฬา/ แข่งกีฬา	376.48	407.03	497.39	395.10
15.	ค่าวัสดุสิ้นเปลืองอื่นๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา	4.61	14.30	-	9.07
16.	ค่าสินค้าอื่นๆ ที่ไม่เกี่ยวกับกีฬาที่เกิดขึ้น ระหว่างชมกีฬา/ เล่นกีฬา/ แข่งกีฬา	9.67	30.98	-	19.48
17.	ค่าโรงแรม/ ค่าที่พักที่เกิดขึ้นระหว่างชม กีฬา/ เล่นกีฬา/ แข่งกีฬา	141.74	226.58	357.97	189.40
18.	ค่าอาหาร/ เครื่องดื่มที่เกิดขึ้นระหว่าง ชมกีฬา/ เล่นกีฬา/ แข่งกีฬา	1,432.50	1,349.92	1,550.00	1,397.17
19.	ค่ากิจกรรมการท่องเที่ยว และบันเทิงที่เกิด ขึ้นระหว่างชมกีฬา/ เล่นกีฬา/ แข่งกีฬา	114.69	22.59	217.39	74.33
20.	ค่าใช้จ่ายอื่นๆ	28.47	55.71	1.59	40.53
	รวมค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาทั้งหมด	8,614.25	7,996.51	10,536.67	8,385.12

ค่าใช้จ่ายสูงสุดที่ยินดีจ่ายด้านการกีฬา ของประชาชนปี 2568

หมวดค่าใช้จ่าย	ชาย (บาท/คน)	หญิง (บาท/คน)	LGBTQ+ (บาท/คน)	รวม (บาท/คน)
1. ค่าตั๋ว/ บัตรเข้าชม/ ค่าสมัครเข้าร่วมแข่งขัน	833.59	582.33	1,031.56	720.72
2. ค่าอุปกรณ์กีฬา/ เครื่องกีฬา	1,513.45	1,550.65	1,552.90	1,532.50
3. ค่ายานพาหนะที่ใช้ในการกีฬา เช่น รถยนต์ รถจักรยานยนต์ เรือ เป็นต้น	596.07	111.14	1,878.88	408.86
4. ค่าสัตว์ที่ใช้ในการกีฬา และค่าใช้จ่ายในการเลี้ยง เช่น ม้าแข่ง	9.6	5.57	0	7.36
5. ค่าเสื้อผ้ากีฬา/ ชุดกีฬา	1,434.29	1,345.89	1,385.36	1,390.55
6. ค่ารองเท้ากีฬา	2,969.60	2,860.95	2,495.36	2,901.76
7. ค่าซื้อของที่ระลึกที่เกี่ยวกับกิจกรรมกีฬา	114.18	87.72	42.46	99.15
8. ค่าอาหารเสริม/ เครื่องดื่มนักกีฬา	414.34	266.37	345.36	341.56
9. ค่ายา และเวชภัณฑ์/ ค่ารักษาพยาบาล	107.62	80.4	167.54	96.7
10. ค่าเรียนกีฬา/ อบรมกีฬา/ ค่าผู้สอนกีฬา	72.35	64.13	0	65.98
11. ค่าซ่อมแซมอุปกรณ์กีฬา	31.36	42.02	25.65	36.24
12. ค่าเช่าสนามกีฬา/ อุปกรณ์เกี่ยวกับกีฬา	273.19	189.11	119.86	227.95
13. ค่าเช่าอุปกรณ์กีฬา/ ค่าเช่ายานพาหนะสำหรับแข่งกีฬา	21.91	28.9	41.16	25.89
14. ค่าเดินทางไปชมกีฬา/ เล่นกีฬา/ แข่งกีฬา	462.87	479.9	533.91	473.39
15. ค่าวัสดุสิ้นเปลืองอื่นๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา	3.45	5.46	0	4.29
16. ค่าสินค้าอื่นๆ ที่ไม่เกี่ยวกับกีฬาที่เกิดขึ้นระหว่างชมกีฬา/ เล่นกีฬา/ แข่งกีฬา	14.88	17.28	0	15.52
17. ค่าโรงแรม/ ค่าที่พักที่เกิดขึ้นระหว่างชมกีฬา/ เล่นกีฬา/ แข่งกีฬา	145.18	665.35	27.54	388.78
18. ค่าอาหาร/ เครื่องดื่มที่เกิดขึ้นระหว่างชมกีฬา/ เล่นกีฬา/ แข่งกีฬา	1,629.75	1,604.72	1,786.52	1,623.17
19. ค่ากิจกรรมการท่องเที่ยว และบันเทิงที่เกิดขึ้นระหว่างชมกีฬา/ เล่นกีฬา/ แข่งกีฬา	201.86	29.57	13.77	113.45
20. ค่าใช้จ่ายอื่นๆ	27.09	49.57	1.88	36.93
รวมค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาทั้งหมด	10,876.63	10,067.03	11,449.71	10,510.75

ข้อเสนอแนะจากการสำรวจค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชน

1. ประชาชนไทยประมาณ 5.4 ล้านคน (ร้อยละ 10) ไม่ออกกำลังกายหรือเล่นกีฬา โดยร้อยละ 70 ของกลุ่มนี้ (ราว 3.78 ล้านคน) ไม่เล่นกีฬาเพราะทัศนคติ ไม่ใช่ข้อจำกัดด้านร่างกาย สะท้อนโอกาสกระตุ้นพฤติกรรมผ่านการประชาสัมพันธ์ และสร้างกระแสความสนใจ ดังนั้นหน่วยงานรัฐควรวิเคราะห์พฤติกรรมเชิงลึกเพื่อดึงดูดให้กลุ่มนี้หันมาออกกำลังกาย สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจในภาคกีฬา
2. ประชาชนจำนวนมากออกกำลังกายด้วยการเดิน (ร้อยละ 72) และการเดิน (ร้อยละ 20) สะท้อนโอกาสในการกระตุ้นการใช้จ่ายด้านกีฬา โดยเฉพาะเสื้อผ้าและรองเท้ากีฬา ดังนั้น หน่วยงานรัฐควรร่วมมือกับท้องถิ่นจัดแคมเปญรณรงค์ให้ประชาชนตระหนักถึงความสำคัญของการเลือกใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม เพื่อความปลอดภัยและเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ
3. ถึงแม้ว่าเพศหญิงมีกำลังซื้อไม่ต่างจากเพศชาย แต่กลับมีค่าใช้จ่ายด้านกีฬาต่ำ สะท้อนความสนใจในกีฬาไม่มากนัก ดังนั้น หน่วยงานรัฐควรศึกษาพฤติกรรม และ Pain Point ของผู้หญิง เพื่อออกแบบแคมเปญและกิจกรรมที่สอดคล้องกับความสนใจ พร้อมพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและบริการรองรับ เช่น ห้องน้ำ ความปลอดภัย และการเดินทาง เพื่อกระตุ้นให้เพศหญิงรับชมและเล่นกีฬามากขึ้น
4. ประชาชนมีการซื้อรองเท้าและเสื้อผ้ากีฬาคิดเป็นร้อยละ 40 ของค่าใช้จ่ายด้านกีฬา ซึ่งถือเป็นโอกาสของแบรนด์ไทย ที่ราคาย่อมเยากว่าแบรนด์ต่างชาติ แต่เนื่องจากแบรนด์ไทยยังคงถูกแย่งตลาดจากสินค้าละเมิดลิขสิทธิ์ ดังนั้น หน่วยงานรัฐควรเร่งปราบปรามสินค้าผิดกฎหมาย ควบคู่กับส่งเสริมผู้ประกอบการไทยให้พัฒนาสินค้าคุณภาพตรงใจผู้บริโภค และสนับสนุนเงินทุนวิจัย การพัฒนามาตรฐาน และการตลาด เพื่อยกระดับแบรนด์ไทยสู่ตลาดในและต่างประเทศ
5. ประชาชนมีค่าใช้จ่ายในการชมกีฬาและซื้อของที่ระลึกน้อย สะท้อนว่าการแข่งขันกีฬาส่วนใหญ่ยังไม่สามารถสร้างความน่าสนใจหรือ Engagement ได้เพียงพอ ดังนั้น หน่วยงานรัฐควรวิเคราะห์ความคุ้มค่าและความสนใจของประชาชน ก่อนจัดกิจกรรมหรืออีเวนต์กีฬา พร้อมส่งเสริมศักยภาพผู้จัดการกีฬาและผู้จัดการสื่อให้สร้างแบรนด์ที่น่าดึงดูด ผู้ชมเข้าสนาม และส่งเสริมสนับสนุนผู้ประกอบการให้พัฒนาของที่ระลึกให้สอดคล้องกับความต้องการ และตรงกับไลฟ์สไตล์ผู้บริโภค เพื่อเพิ่มยอดขายจากการขายสินค้า
6. ค่าใช้จ่ายด้านอาหาร เครื่องดื่ม การเดินทาง และที่พักมักเกิดขึ้นทุกครั้งที่ประชาชนเข้าร่วมกิจกรรมหรือชมการแข่งขันกีฬา ดังนั้น ผู้จัดและภาครัฐควรวิเคราะห์พื้นที่และประเภทกิจกรรมกีฬาให้สอดคล้องกับความสนใจของประชาชน โดยเน้นจัดรายการกีฬานาฬาค้นคว้าคู่กิจกรรมท่องเที่ยวเชิงกีฬาในพื้นที่ที่มีศักยภาพ พร้อมพัฒนารูปร่างที่เกี่ยวข้องเนื่อง เช่น โรงแรม ร้านอาหาร และระบบขนส่ง เพื่อรองรับผู้ชมและส่งเสริมความยั่งยืนของกิจกรรมกีฬาในระยะยาว
7. หน่วยงานภาครัฐทั้งส่วนกลางและท้องถิ่นควรร่วมกันสำรวจความพร้อมของสนาม ลาน หรือพื้นที่จัดกิจกรรมกีฬา เพื่อวิเคราะห์ความต้องการและวางแนวทางพัฒนาให้เพียงพอและเหมาะสมกับชุมชน โดยสามารถของบประมาณรัฐ ขอร้องสนับสนุนจากภาคเอกชน หรือร่วมลงทุนแบบ Public-Private Partnerships (PPP) เพื่อพัฒนาสถานที่กีฬา ให้บริการประชาชนในรูปแบบธุรกิจ เช่น การเล่นกีฬา เรียนกีฬา และการท่องเที่ยวเชิงกีฬา ซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้ประชาชนสนใจเล่นกีฬาและส่งผลให้เกิดการใช้จ่ายในสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องเพิ่มขึ้น

พฤติกรรมและแนวโน้มการเล่นกีฬาและ/ หรือออกกำลังกายของประชาชน ในครึ่งปีแรกของปี 2568

เล่นกีฬา/ออกกำลังกาย (ร้อยละ)

ปี 2567	87.26
ปี 2568	89.70

จำนวนวันโดยเฉลี่ยที่เล่นกีฬา/ ออกกำลังกาย (วันต่อสัปดาห์)

ปี 2567	3.81
ปี 2568	3.95

ระยะเวลาโดยเฉลี่ยที่เล่นกีฬา/ ออกกำลังกาย (ชั่วโมงต่อวัน)

ปี 2567	1.95
ปี 2568	1.98

**ชนิดกีฬา 5 อันดับ
ที่ประชาชนนิยมเล่นกีฬา/
ออกกำลังกาย**

**ระยะเวลาโดยเฉลี่ยที่เล่นกีฬา/
ออกกำลังกาย (ชั่วโมงต่อวัน)**

วิ่งถนน



ปี 2567	43.27
ปี 2568	42.26

วิ่งลู่วิ่ง/กรีฑา



ปี 2567	12.59
ปี 2568	11.77

ฟุตบอล



ปี 2567	23.67
ปี 2568	23.40

ฟุตซอล



ปี 2567	9.52
ปี 2568	9.62

แบดมินตัน



ปี 2567	18.06
ปี 2568	17.10

เดิน/เดินเร็ว



เต้น



ฟิตเนสเทรนนิ่ง



โยคะ



เล่นเวท

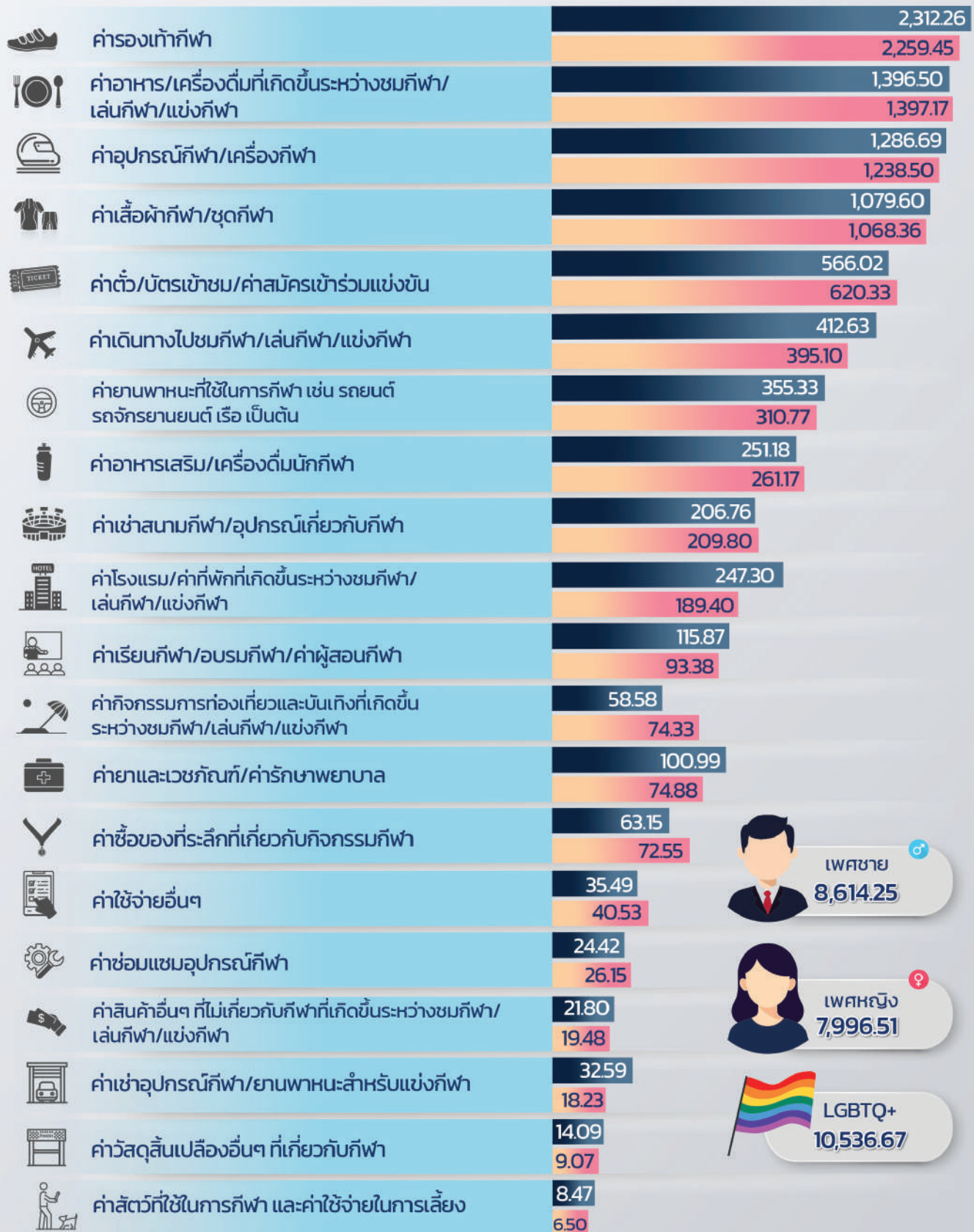


ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนในครึ่งปีแรกของปี 2568

ค่าใช้จ่ายจริงเฉลี่ยตลอดทั้งปี 8,385.12 (บาท/คน)

หมวดค่าใช้จ่าย

ค่าใช้จ่ายจริงตลอดทั้งปี



หมายเหตุ : ● คือ ข้อมูลปี 2567

● คือ ข้อมูลปี 2568

ผลกระทบทางเศรษฐกิจ
และความคุ้มค่าของกิจกรรม
กีฬาที่สำคัญ



ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดการแข่งขันรถจักรยานยนต์
รายการ MotoGP 2025 “PT Grand Prix of Thailand 2025”
ระหว่างวันที่ 28 กุมภาพันธ์ - 2 มีนาคม 2568

สรุปผลการจัดการแข่งขัน MotoGP 2025 “PT Grand Prix of Thailand 2025”

ตัวแปร	ค่าตัวแปร
จำนวนผู้ชมทั้งหมด	224,634
ผู้ชมชาวไทย	172,565
ผู้ชมชาวต่างชาติ	52,069
ค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขัน	775,000,000.00
ค่าใช้จ่ายของผู้ชมทั้งหมด	4,268,440,014.79
ผู้ชมชาวไทย	3,224,665,208.55
ผู้ชมชาวต่างชาติ	1,043,774,806.24
มูลค่าเงินหมุนเวียนจากการจัดการแข่งขัน	5,043,440,014.79
มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดการแข่งขัน	7,749,019,503.79
มูลค่า GDP จากการจัดการแข่งขัน	3,355,061,148.12
จำนวนการจ้างงาน (เต็มปี) จากการจัดการแข่งขัน	7,772
ผลกระทบทางตรง (การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรง)	4,387
ผลกระทบทางอ้อม (การจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทาน)	1,400
ผลกระทบเชิงชักนำ (การจ้างงานที่เป็นผลจากการอุปโภคบริโภค)	1,989
จำนวนการจ้างงาน (ช่วงจัดงาน) จากการจัดการแข่งขัน	28,375
ผลกระทบทางตรง (การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรง)	16,009
ผลกระทบทางอ้อม (การจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทาน)	5,109
ผลกระทบเชิงชักนำ (การจ้างงานที่เป็นผลจากการอุปโภคบริโภค)	7,257
รายรับภาษีจากการจัดการแข่งขัน	589,504,602.60
Return on Investment (ROI) (%)	332.91
Multiplier (เท่า)	1.54

PT GRAND PRIX OF THAILAND 2025

At 28 February - 02 March 2025

จำนวนผู้เข้าร่วม
การแข่งขัน
224,634 คน



ผู้เข้าร่วมงาน
ชาวไทย

172,565 คน



ผู้เข้าร่วมงาน
ชาวต่างชาติ

52,069 คน

ผลกระทบด้านเศรษฐกิจโดยรวมจากการจัดงาน
มูลค่าทาง
เศรษฐกิจโดยรวม **5,043 ล้านบาท**

เงินหมุนเวียนที่เกิดขึ้นจากการจัดงานก่อให้เกิดกิจกรรมการผลิตสินค้าและบริการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว
และอุตสาหกรรมอื่นๆต่อเนื่องในห่วงโซ่มูลค่า รวมถึงการหมุนเวียนของเงินในทุกๆ รอบของระบบเศรษฐกิจ

งบประมาณในการจัดงาน **775 ล้านบาท**

+

มูลค่าการใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงาน

4,268 ล้านบาท

การใช้จ่ายของผู้ร่วมงาน กระตุ้นการเติบโต
ของตลาดและธุรกิจท่องเที่ยว เช่น โรงแรม ร้านอาหาร
สินค้าจำพวกแฟชั่น ฯลฯ ของธุรกิจที่เกี่ยวข้อง

การจ้างงาน
7,772 คน

บุคลากรของธุรกิจโดยตรงที่เพิ่มขึ้น คือให้ภาค
การจ้างงานที่เพิ่มการประมาณ 1.0

ภาษีมูลค่าเพิ่ม
และภาษี
การผลิตอื่นๆ **589 ล้านบาท**

ภาครัฐได้รับเงินคืนในรูปแบบภาษีในทุกๆ รอบของ
กิจกรรมทางเศรษฐกิจ



ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย จากการจัดกิจกรรมการแข่งขัน

การแข่งขันรถจักรยานยนต์ MotoGP ถือเป็นหนึ่งในรายการกีฬาระดับโลกที่ได้รับความนิยมอย่างสูง ดึงดูดผู้ชมทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติกว่า 200,000 คน อย่างไรก็ตาม ปริมาณนักท่องเที่ยวที่หลั่งไหลเข้ามานั้นเกินกว่าศักยภาพของโครงสร้างพื้นฐานในจังหวัดบุรีรัมย์จะรองรับได้ ทั้งในด้านระบบขนส่งสาธารณะ ที่พัก โรงแรม และร้านอาหาร ซึ่งส่งผลกระทบต่อประสบการณ์และความพึงพอใจของผู้มาเยือน และอาจทำให้จังหวัดพลาดโอกาสในการต้อนรับนักท่องเที่ยวกลุ่มอื่นๆ ด้วยเหตุนี้ ภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องจึงควรร่วมมือกันพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน สิ่งอำนวยความสะดวก และบริการสนับสนุนต่าง ๆ ให้มีความเพียงพอ ทั้งในด้านปริมาณและคุณภาพ เพื่อรองรับความต้องการของผู้ชมกีฬาและนักท่องเที่ยวอย่างมีประสิทธิภาพ

หน่วยงานภาครัฐและเอกชนในจังหวัดควรร่วมมือกันยกระดับโครงสร้างพื้นฐาน สิ่งอำนวยความสะดวก และบริการสนับสนุนต่างๆ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถของจังหวัดบุรีรัมย์ในการรองรับนักท่องเที่ยวและผู้ชมกีฬาได้มากยิ่งขึ้น เพื่อให้การพัฒนาเหล่านี้ก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด หน่วยงานที่เกี่ยวข้องจากทั้งภาครัฐและภาคเอกชนจำเป็นต้องร่วมมือกันอย่างเป็นระบบและต่อเนื่องในการส่งเสริมกิจกรรมและอีเวนต์ที่น่าสนใจในพื้นที่อย่างสม่ำเสมอเพื่อกระตุ้นให้ธุรกิจในพื้นที่ เช่น โรงแรม ร้านอาหาร และบริการขนส่ง มีรายได้อย่างต่อเนื่องสามารถดำเนินธุรกิจได้อย่างมั่นคง และส่งผลให้เศรษฐกิจของจังหวัดเติบโตอย่างยั่งยืน

กลุ่มผู้ชมการแข่งขัน MotoGP ส่วนใหญ่เป็นนักท่องเที่ยวประเภท MICE ซึ่งมักมีกำลังซื้อสูงและมีแนวโน้มใช้จ่ายมากในแต่ละทริป ดังนั้น ผู้จัดงานจึงควรวางแผนกลยุทธ์ทางการตลาดที่ตอบโจทย์นักท่องเที่ยวกลุ่มนี้ เพื่อกระตุ้นการใช้จ่ายและสร้างความพึงพอใจในการเข้าร่วมงานมากยิ่งขึ้น ตัวอย่างหนึ่งของแนวทางที่สามารถดำเนินการได้คือ การจัดแพ็คเกจบริการแบบครบวงจร โดยคิดค่าบริการในลักษณะรวมทุกอย่าง เช่น การเดินทางไปกลับ การเดินทางภายในจังหวัด ที่พัก อาหาร รวมถึงกิจกรรมท่องเที่ยวที่เหมาะสมกับความสนใจและไลฟ์สไตล์ของนักท่องเที่ยวแต่ละกลุ่ม ซึ่งจะช่วยเพิ่มมูลค่าการใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมกิจกรรมและส่งเสริมให้มีผู้เข้าร่วมเพิ่มขึ้นในอนาคต

ในการจัดการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติขนาดใหญ่ที่มีผู้เข้าร่วมจำนวนมากผู้จัดงานควรให้ความสำคัญกับการศึกษาผลกระทบภายนอกในด้านลบ (Negative Externalities) ที่อาจส่งผลกระทบต่อประชาชนในพื้นที่ เช่น ปัญหาส่งแวดล้อม การจราจรติดขัด ปริมาณขยะที่เพิ่มขึ้น หรือราคาสินค้าที่ผันผวน เพื่อหาแนวทางในการลดผลกระทบเหล่านี้ให้น้อยที่สุดรวมถึงการพิจารณามาตรการเยียวยาหรือชดเชยให้กับประชาชนที่ได้รับผลกระทบอย่างเหมาะสมและเป็นธรรม



ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดการแข่งขันแบดมินตัน

รายการ "TOYOTA Phuket International Series 2025"

ระหว่างวันที่ 1 - 6 เมษายน 2568

สรุปผลการจัดการแข่งขันแบดมินตัน รายการ "TOYOTA Phuket International Series 2025"

ตัวแปร	ค่าตัวแปร
จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด	3,594
ผู้เข้าร่วมชาวไทยในพื้นที่จัดการแข่งขัน	1,317
ผู้เข้าร่วมชาวไทยจากพื้นที่ต่างจังหวัด	1,821
ผู้เข้าร่วมชาวต่างชาติ	456
ค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขัน	3,000,000.00
ค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมทั้งหมด	36,242,808.69
ผู้เข้าร่วมชาวไทยในพื้นที่จัดการแข่งขัน	1,308,939.96
ผู้เข้าร่วมชาวไทยจากพื้นที่ต่างจังหวัด	24,152,523.93
ผู้เข้าร่วมชาวต่างชาติ	10,781,344.80
มูลค่าเงินหมุนเวียนจากการจัดการแข่งขัน	39,242,808.69
มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดการแข่งขัน	65,802,149.50
มูลค่า GDP จากการจัดการแข่งขัน	28,150,149.70
จำนวนการจ้างงาน (เต็มปี) จากการจัดการแข่งขัน	53
ผลกระทบทางตรง (การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรง)	28
ผลกระทบทางอ้อม (การจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทาน)	11
ผลกระทบเชิงชักนำ (การจ้างงานที่เป็นผลจากการอุปโภคบริโภค)	13
จำนวนการจ้างงาน (ช่วงจัดงาน) จากการจัดการแข่งขัน	261
ผลกระทบทางตรง (การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรง)	139
ผลกระทบทางอ้อม (การจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทาน)	57
ผลกระทบเชิงชักนำ (การจ้างงานที่เป็นผลจากการอุปโภคบริโภค)	65
รายรับภาษีจากการจัดการแข่งขัน	4,946,152.12
Return on Investment (ROI) (%)	838.34
Multiplier (เท่า)	1.68

TOYOTA Phuket International Series 2025

ระหว่างวันที่ 1 - 6 เมษายน 2568

จำนวนผู้เข้าร่วมงาน
ตลอดระยะเวลาการแข่งขัน

3,594 คน

ผู้เข้าร่วมงาน
ชาวไทย

3,138 คน

ผู้เข้าร่วมงาน
ชาวต่างชาติ

456 คน



มูลค่าทางเศรษฐกิจ
จากการจัดการแข่งขัน

3 ล้านบาท

มูลค่าทางเศรษฐกิจ
จากการจัดการแข่งขัน

65 ล้านบาท

มูลค่าการใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมทั้งหมด



ค่าโรงแรม ที่พัก



ค่าอาหาร



ค่ารถแท็กซี่



ค่าซื้ออุปกรณ์กีฬา

รวมมูลค่าการใช้จ่าย
ของผู้เข้าร่วมทั้งหมด

36 ล้านบาท

จำนวนการจ้างงาน (ช่วงจัดงาน)
จากการจัดการแข่งขัน



261 คน

เงินหมุนเวียน
จากการจัดการแข่งขัน

39 ล้านบาท

ภาครัฐได้รับรายได้
ในรูปแบบภาษี

4 ล้านบาท



ภาครัฐได้รับคืนเงินในรูปแบบของภาษีต่างๆ
รอบของกิจกรรมทางเศรษฐกิจ

Multiplier
(เท่า)

1.68

ตัววัดมูลค่าของรายจ่าย

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย จากการจัดกิจกรรมการแข่งขัน

การจัดการแข่งขันมีผู้ชมเป็นจำนวนค่อนข้างน้อย สะท้อนให้เห็น ว่ายังมีข้อจำกัดในการประชาสัมพันธ์และการตลาด ดังนั้น ผู้จัดการแข่งขันควรทำความร่วมมือกับหน่วยงานในจังหวัดทั้งภาครัฐและภาคเอกชน ในการสร้างกระแสและการประชาสัมพันธ์การแข่งขันให้เป็นที่รับรู้ในวงกว้างผ่านเครือข่ายทั้งในประเทศและในต่างประเทศ เพื่อดึงดูดให้มีผู้ชมการแข่งขันมากขึ้น ทั้งผู้ชมในจังหวัดภูเก็ตผู้ชมจากต่างจังหวัดและผู้ชมจากต่างประเทศ



ควรเน้นการดำเนินกลยุทธ์การตลาดและการสร้างแบรนด์ในระดับสากลควบคู่ไปกับการจัดการแข่งขันที่มีคุณภาพและได้มาตรฐาน ทั้งนี้ เพื่อเพิ่มการรับรู้ของสาธารณะและเพิ่มโอกาสในการดึงดูดผู้ชมให้มากขึ้น นอกจากนี้ ยังควรเพิ่มทักษะของผู้จัดการในวิเคราะห์โมเดลธุรกิจและโมเดลทางการเงินของการแข่งขัน เพื่อให้การจัดการแข่งขันสามารถสร้างผลกระทบทางเศรษฐกิจได้อย่างมีนัยสำคัญและมีความคุ้มค่าอย่างแท้จริง

ควรทำความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในจังหวัดทั้งภาครัฐและภาคเอกชนในการพิจารณาจัดกิจกรรมหรืออีเวนต์การท่องเที่ยวที่น่าสนใจในช่วงเวลาการจัดการแข่งขันหรือช่วงเหลื่อมเวลาการแข่งขัน เช่น งาน Trade Show งานแสดงสินค้า งานท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม งานคอนเสิร์ต ฯลฯ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ ให้แก่ การแข่งขันช่วยให้ดึงดูดผู้ชมได้มากขึ้น กระตุ้นให้เกิดการท่องเที่ยวต่อในพื้นที่จัดการแข่งขันซึ่งจะช่วยให้เกิดการใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมการแข่งขันมากยิ่งขึ้น ส่งผลทำให้เกิดผลได้ทางเศรษฐกิจจากการแข่งขันมากขึ้น



จากการศึกษาพบว่า ผู้ชมมีการใช้จ่ายต่อคนสูงมาก โดยเฉพาะชาวไทยจากต่างจังหวัดและชาวต่างชาติ ทำให้มีค่าใช้จ่ายรวมของผู้เข้าร่วมการแข่งขันค่อนข้างสูง สาเหตุหลักมาจากการการที่นักท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ตมักเป็นกลุ่มที่มีกำลังซื้อสูง ดังนั้นในการจัดการแข่งขันกีฬาในจังหวัดภูเก็ต ผู้จัดการควรพิจารณาจัดแพ็คเกจท่องเที่ยวเชิงกีฬาที่มีทั้งการเข้าร่วมการแข่งขันและกิจกรรมการท่องเที่ยวเพื่อนำเสนอต่อกลุ่มเป้าหมาย โดยให้บริการแบบครบวงจรทั้งการจัดหาที่พักการเดินทางไปกลับและการท่องเที่ยวเพื่อเพิ่มค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมการแข่งขันให้สูงขึ้นช่วยให้สร้างผลได้ทางเศรษฐกิจได้มากขึ้น

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย เพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬา ของประเทศไทย



ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย

นโยบาย Quick Win

1. นโยบายส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาจากการจัด SEA Games และ ASEAN Para Games 2025

เป้าหมาย	เพื่อใช้ประโยชน์จากการเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันมหกรรมกีฬา SEA Games ครั้งที่ 33 และ ASEAN Para Games ครั้งที่ 13 ในปี 2568 ในการสร้างผลได้ทางเศรษฐกิจให้แก่จังหวัดที่จัดการแข่งขันและประเทศไทยผ่านการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา โดยจากการคาดการณ์ การจัดการแข่งขันจะสามารถสร้างเงินหมุนเวียนได้มากกว่า 10,000 ล้านบาท และสร้างมูลค่า GDP โดยรวมได้มากกว่า 7,700 ล้านบาท หากประเทศไทยสามารถบรรลุเป้าหมายการดำเนินงานที่สำคัญ ได้แก่ 1. ตั้งเป้าหมายจำนวนผู้เข้าร่วมชมการแข่งขัน เท่ากับ 500,000 คน ตลอดระยะเวลาการแข่งขัน (อ้างอิงจากจำนวนผู้ชมการแข่งขันกีฬา SEA Games 2015 ที่ประเทศสิงคโปร์ เว็บไซต์ https://www.redsports.sg/2015/06/19/post-seagames-media-conf/) 2. ตั้งเป้าหมายให้มีสัดส่วนผู้ชมชาวไทยเท่ากับร้อยละ 75 และสัดส่วนผู้ชมชาวต่างชาติเท่ากับร้อยละ 25 (อ้างอิงจากสัดส่วนผู้ชมการแข่งขัน MotoGP ดังนั้น คาดว่าจะมีผู้ชมชาวไทยประมาณ 375,000 คน และสัดส่วนผู้ชมชาวต่างชาติประมาณ 125,000 คน) 3. ตั้งเป้าหมายให้ผู้ชมชาวไทยมีค่าใช้จ่ายต่อทริปโดยเฉลี่ยเท่ากับ 3,190 บาท และผู้ชมชาวต่างชาติมีค่าใช้จ่ายต่อทริปโดยเฉลี่ยเท่ากับ 62,692 บาท (อ้างอิงจากสถิติ MICE ของ TCEB ประจำปี 2023)
แผนปฏิบัติการ	1. สร้างแคมเปญรณรงค์และส่งเสริมการตระหนักถึงของประชาชนไทย โดยเฉพาะประชาชนในพื้นที่จัดงาน ผ่านช่องทางออนไลน์และออฟไลน์ เพื่อสร้างกระแสและความสนใจให้แก่ประชาชนไทย ซึ่งช่วยกระตุ้นให้ประชาชนสนใจเข้าชมการแข่งขัน ตลอดจนเข้ามาจับตาท่าทีในการจัดการแข่งขันและให้บริการด้านต่าง ๆ แก่ผู้มาเยือน 2. สร้างแคมเปญการตลาดเพื่อดึงดูดให้ชาวต่างชาติ โดยเฉพาะในภูมิภาคอาเซียน สนใจเดินทางเข้ามาชมการแข่งขันในประเทศไทย โดยการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ และแผนการตลาดดิจิทัลในภาษาต่าง ๆ เพื่อเผยแพร่ให้เป็นที่รู้จักในระดับภูมิภาคผ่านช่องทางออนไลน์ที่เป็นที่นิยม พร้อมทั้งจัดทำแพ็คเกจชมกีฬาพร้อมท่องเที่ยวที่น่าสนใจโดยตัวแทนท่องเที่ยวที่ได้รับการรับรองเพื่อเสนอขายให้ชาวต่างชาติ โดยอาศัยความร่วมมือและความช่วยเหลือจากตัวแทนหน่วยงานภาครัฐในแต่ละประเทศ

แผนปฏิบัติการ	3. สร้างความร่วมมือกับผู้ประกอบการในพื้นที่ โดยเฉพาะผู้ให้บริการโรงแรมที่พัก ร้านอาหารและเครื่องดื่ม และการขนส่งสาธารณะ ให้พร้อมให้บริการแก่นักท่องเที่ยวที่มาเยือน ทั้งในด้านคุณภาพและปริมาณ ตลอดจนกระตุ้นให้ผู้ประกอบการในพื้นที่วางแผนและออกแบบแพ็คเกจท่องเที่ยวในพื้นที่ ทั้งการท่องเที่ยว บันเทิง สันทนาการ อาหาร และเครื่องดื่ม และช้อปปิ้ง เพื่อกระตุ้นการใช้จ่ายของผู้ชม นำไปสู่เงินหมุนเวียนตามคณะกรรมการ ราชภัฏเพชรบุรีในพื้นที่มากขึ้น 4. ประสานความร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐในพื้นที่จัดการแข่งขันเพื่อจัดกิจกรรมหรืออีเวนต์ประกอบในช่วงเวลาจัดการแข่งขันเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชม โดยเฉพาะอย่างยิ่งรายการกีฬาที่ไม่เป็นที่นิยมหรือไม่มีนักกีฬาที่มีชื่อเสียงเข้าร่วม เช่น การจัดคอนเสิร์ต การจัดงานแสดงสินค้าหรือตลาดนัดผลิตภัณฑ์ในพื้นที่ ทั้งนี้เพื่อเพิ่มโอกาสในการดึงดูดผู้ชมและกระตุ้นให้เกิดการใช้จ่ายในพื้นที่ให้มากขึ้น 5. ส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือของคนในพื้นที่โดยอาศัยการจ้างงานแรงงาน และธุรกิจในพื้นที่จัดการแข่งขัน ทั้งการเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการแข่งขันและการให้บริการกับผู้ชมที่เดินทางมาในพื้นที่ การดำเนินการดังกล่าวจะช่วยกระจายรายได้ให้แก่ประชาชนและธุรกิจในพื้นที่ นอกจากนี้ยังช่วยสร้างความตระหนักถึงการเป็นเจ้าภาพที่ดี ซึ่งจะช่วยให้การแข่งขันประสบความสำเร็จและสร้างผลได้ทางเศรษฐกิจได้อย่างมีนัยสำคัญ
---------------	---

2 . นโยบายส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาจากการจัดอีเวนต์และการแข่งขันกีฬา

เป้าหมาย	เพื่อจัดกิจกรรมกีฬาที่มีศักยภาพในการดึงดูดผู้เข้าร่วมทั้งนักกีฬา ผู้ชม และผู้ติดตาม และมีการจัดกิจกรรมอื่น ๆ ที่เอื้อต่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา เพื่อให้เกิดการใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
แผนปฏิบัติการ	1. จัดการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติในพื้นที่จังหวัดที่มีศักยภาพในการดึงดูดนักท่องเที่ยว โดยเฉพาะนักท่องเที่ยวต่างชาติ โดยบูรณาการเข้ากับกิจกรรม หรืออีเวนต์ด้านการท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงหรือน่าสนใจของพื้นที่ เช่น การจัดคอนเสิร์ต การจัดงานแสดงสินค้า การจัดตลาดนัด ฯลฯ บนพื้นฐานของการวิเคราะห์พฤติกรรมนักท่องเที่ยวเชิงกีฬาและความเหมาะสมของพื้นที่ และการมีส่วนร่วมขององค์กรส่วนท้องถิ่น



Sport Economy Review 1/2568

รายงานภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาครั้งที่ 1
(มกราคม - พฤษภาคม 2568)



สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา
กลุ่มสถิติและสารสนเทศการท่องเที่ยวและกีฬา
ภายใต้โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา
(Sport Satellite Accounts : SSA)

📍 เลขที่ 4 ถนน ราชดำเนินนอก แขวงวัดโสมนัส เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย กรุงเทพฯ 10100

☎ 02-283-1605

✉ sport.mots@gmail.com

🌐 <https://secretary.mots.go.th/policy/>

📘 <https://www.facebook.com/ETSMOTS/>

