รายงาน
ฉบับสมบูรณ์
(Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา
(Sport Satellite Accounts : SSA)
ประจำปี พ.ศ. 2568

กันยายน 2568

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา

รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา
(Sport Satellite Accounts : SSA)
ประจำปี พ.ศ. 2568

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา

คำนำ

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา มีภารกิจในการดำเนินการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาและการรวบรวมข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬาตามตัวชี้วัดของแผนการส่งเสริมกีฬาในระดับต่าง ๆ เพื่อให้มีความสอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาล และมีข้อมูลที่ครบถ้วนสมบูรณ์เป็นปัจจุบัน จึงทำให้ทางสำนักงานปลัดกระทรวงฯ ได้จัดทำโครงการสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) นำร่อง เมื่อปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 และดำเนินการจัดทำโครงการอย่างต่อเนื่องในปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 2567 และ 2568 ซึ่งในปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ที่ผ่านมา ได้มีการเริ่มศึกษาโครงการตั้งแต่เดือนธันวาคม 2567 จนถึงเดือนกันยายน 2568 รวมระยะเวลาในการดำเนินการศึกษาโครงการทั้งสิ้น 9 เดือน โดยมีวัตถุประสงค์หลักในการศึกษา คือ 1) เพื่อรวบรวมข้อมูลและประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2568 ในภาพรวมและชนิดกีฬาที่สำคัญ 2) เพื่อวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2568 3) เพื่อสำรวจค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนในปี 2568 4) เพื่อสำรวจ รวบรวม ประมวลผลและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ของปี 2567 และ 5) เพื่อรวบรวมข้อมูลสถิติและรายได้จากการท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sport Tourism) ในพื้นที่จังหวัดนำร่อง

การดำเนินการโครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ประจำปี พ.ศ. 2568 ได้ดำเนินการสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีด้วยความร่วมมือจากกลุ่มเป้าหมายและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมการกีฬาทั้งทางตรงและทางอ้อมในทุกภาคส่วน รวมถึงขอขอบคุณผู้ให้ข้อมูลทุกท่านที่สละเวลาในการให้ข้อมูลด้วยการตอบแบบสำรวจในครั้งนี้ ซึ่งรวมไปถึงหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน สถาบันการศึกษา ภาคประชาชน ที่สละเวลาในการเข้าร่วมการประชุมเชิงวิชาการเพื่อนำเสนอผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2568 พร้อมทั้งการได้รับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้เข้าร่วมงาน ทั้งนี้ เพื่อทางสำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาจะได้นำผลสรุปจากการศึกษาและข้อเสนอแนะจากผู้เข้าร่วมงาน รวมถึงปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินโครงการทั้งหมดไปประกอบในการทบทวนนโยบาย ยุทธศาสตร์ และแนวทางเพื่อการพัฒนาด้านการกีฬา ตลอดจนนำองค์ความรู้ที่ได้รับจากการศึกษาครั้งนี้ไปเผยแพร่ให้กับหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องได้นำไปใช้ประโยชน์ต่อยอดในการพัฒนาการจัดบัญชีประชาชาติด้านการกีฬาของประเทศไทยให้ก้าวหน้าและยั่งยืนยิ่งขึ้น

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	**1-1**
1.1 หลักการและเหตุผล	1-1
1.2 วัตถุประสงค์	1-3
1.3 กรอบแนวคิดการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA)	1-3
บทที่ 2 ผลการดำเนินโครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2568	**2-1**
2.1 มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2568	2-1
2.2 ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2568	2-5
2.3 มูลค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของชนิดกีฬาสำคัญ 8 ชนิดกีฬาปี 2568	2-8
2.4 มูลค่าผลผลิตของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬา 8 ชนิดกีฬาที่สำคัญปี 2568	2-12
2.5 GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬาที่สำคัญปี 2568	2-14
2.6 จำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬาที่สำคัญปี 2568	2-16
2.7 การสำรวจพฤติกรรมและค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนปี 2568	2-18
2.8 ผลกระทบทางสังคมของอุตสาหกรรมการกีฬา	2-33
2.9 ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ	2-34
2.10 ข้อมูลสถิติและรายได้จากการท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sport Tourism) ในจังหวัดชลบุรี (พื้นที่นำร่อง)	2-42
2.11 การจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2567	2-46
บทที่ 3 การคาดการณ์มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2569	**3-1**
3.1 มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2569	3-1
3.2 มูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2569	3-3
3.3 จำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2569	3-5
3.4 ภาพรวมเศรษฐกิจด้านการกีฬาของไทย ปี 2569- 2562^{E}	3-6
บทที่ 4 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย	**4-1**

บทที่ 1
บทนำ

1.1 หลักการและเหตุผล

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา เป็นหน่วยงานที่มีภารกิจหลักในการส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาด้านการกีฬาและนันทนาการ โดยในช่วงที่ผ่านมาการพัฒนาการกีฬาของไทยได้ดำเนินการโดยยึดกรอบตามแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ซึ่งมีการดำเนินการมาแล้วทั้งสิ้น 6 ฉบับ และอยู่ในช่วงการดำเนินงานตามแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 7 (พ.ศ. 2566 - 2570) ซึ่งถือได้ว่าเป็นกลไกและเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ ลดความเหลื่อมล้ำของสังคม พัฒนาสุขภาพคุณภาพชีวิต สร้างความสามัคคี และความภาคภูมิใจของคนในชาติ ตลอดจนสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจให้แก่ประเทศ โดยประเด็นการพัฒนาที่ 5 การส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬา เพื่อพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันของธุรกิจอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาครอบคลุมทั้งภาคการผลิต ภาคการค้า และภาคบริการด้านการกีฬา สนับสนุนการจัดกิจกรรมและมหกรรมกีฬาระดับชาติและนานาชาติ และการจัดกิจกรรมกีฬาเชิงพาณิชย์ของภาคเอกชนเพื่อเสริมสร้างการกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจจากอุตสาหกรรมการกีฬาให้ขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561 - 2580 ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน แผนย่อยการท่องเที่ยวเชิงธุรกิจได้กำหนดให้มีการส่งเสริมให้ไทยเป็นจุดหมายปลายทางการท่องเที่ยวเชิงธุรกิจ ครอบคลุมการจัดการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติ การท่องเที่ยวเชิงกีฬา และยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นศักยภาพการกีฬา การส่งเสริมการกีฬาเพื่อพัฒนาสู่ระดับอาชีพ โดยมุ่งการสร้างและพัฒนานักกีฬาของชาติ การเฟ้นหานักกีฬาที่มีความสามารถ สร้างพื้นที่และโอกาสในการแข่งขัน แสดงศักยภาพด้านกีฬา นันทนาการและวิทยาศาสตร์การกีฬา การส่งเสริมการจัดกีฬาระดับนานาชาติ และสร้างแรงบันดาลใจในการต่อยอดความสำเร็จจากความเป็นเลิศสู่การประกอบอาชีพและมีเส้นทางอาชีพที่มั่นคง ควบคู่กับส่งเสริมสนับสนุนศึกษาเชิงลึกด้านการกีฬา นันทนาการ และวิทยาศาสตร์การกีฬา การจัดการความรู้ และพัฒนาระบบฐานข้อมูลเพื่อนำมาใช้ส่งเสริมและสนับสนุนกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ กีฬาเพื่อการอาชีพและนันทนาการเชิงพาณิชย์

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ได้มองเห็นถึงความสำคัญในการดำเนินการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาและการรวบรวมข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬาตามตัวชี้วัดของแผนการส่งเสริมกีฬาในระดับต่าง ๆ แต่เนื่องจากปัจจุบันข้อมูลด้านการกีฬาของประเทศยังมีอยู่ค่อนข้างจำกัด กระจัดกระจาย ไม่มีหน่วยงานใดรับผิดชอบจัดทำเป็นหลักโดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬา ส่งผลให้กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาและหน่วยงานต่าง ๆ ที่มีภารกิจส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาขาดข้อมูลที่ครบถ้วนสมบูรณ์และเป็นปัจจุบัน เพื่อใช้ในการวางแผนส่งเสริม พัฒนา และประเมินผลการกีฬาของประเทศ จากความจำเป็นดังกล่าว สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา จึงได้จัดทำโครงการสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) นำร่องเมื่อปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 เพื่อให้เห็นถึงข้อมูลเครื่องชี้วัดทางเศรษฐกิจของกิจกรรมที่เกี่ยวกับการกีฬาทั้งหมด (Economic Statistics on Sport) ซึ่งพบว่า

ปี 2562 (ก่อนมีการระบาดของไวรัสโควิด-19) มี GDP ในสาขากีฬาสูงถึง 1.84 แสนล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 1.09 ของ GDP ประเทศ และเกิดการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬา 363,326 คน

ปี 2563 (เริ่มมีการระบาดของไวรัสโควิด-19) มี GDP ในสาขากีฬามูลค่า 1.33 แสนล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 0.85 ของ GDP ประเทศ และเกิดการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬา 259,512 คน

ปี 2564 (ยังมีการระบาดของไวรัสโควิด-19) มี GDP ในสาขากีฬามูลค่า 1.30 แสนล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 0.80 ของ GDP ประเทศ และเกิดการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬา 259,929 คน

ปี 2565 (เริ่มผ่อนคลายมาตรการป้องกันไวรัสโควิด-19 ในช่วงครึ่งปีหลัง) มี GDP ในสาขากีฬาสูงถึง 1.68 แสนล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 0.97 ของ GDP ประเทศ เกิดการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬา 331,506 คน

และจากการดำเนินโครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ต่อเนื่องในปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 และ 2567 หลังจากเหตุการณ์โควิด-19 เข้าสู่ภาวะปกติ พบว่า **ปี 2566** มี GDP ในสาขากีฬาสูงถึง 1.92 แสนล้านบาท เกิดการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬา 356,737 คน และประมาณการว่า **ปี 2567** จะมี GDP ในสาขากีฬาสูงถึง 2.09 แสนล้านบาท จะเกิดการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬา 376,484 คน ด้วยปัจจัยบวกหลายประการจากประชาชนมีความตื่นตัวในการออกกำลังกายและการใช้จ่ายด้านกีฬามากยิ่งขึ้น นโยบายของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาในการนำกีฬามาช่วยขับเคลื่อนด้านเศรษฐกิจ โดยการส่งเสริมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว (Sports Tourism) รวมทั้งมีการจัดกิจกรรมกีฬาขนาดใหญ่ต่อเนื่องทุกปี กระแสฟุตบอลไทยเริ่มกลับมา และการแข่งขันการออกผลิตภัณฑ์ใหม่ของผู้ประกอบการ ซึ่งจะส่งผลไปยังสาขาการผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาของไทยทั้งทางตรง (Direct) จำนวน 20 สาขาการผลิต และทางอ้อม (Indirect) จำนวน 28 สาขาการผลิต

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา จึงได้พิจารณาจัดทำโครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ต่อเนื่อง เพื่อให้เห็นถึงบทบาททางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาเมื่อเปรียบเทียบกับเศรษฐกิจของประเทศในภาพรวม โดยจะแสดงให้ทราบถึง

1) มูลค่าตลาดของอุตสาหกรรมกีฬา คือ มูลค่าตลาดที่เกิดขึ้นกับการบริการและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาในประเทศไทย

2) รายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้ายและอุปสงค์ขั้นสุดท้าย คือ ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในระบบเศรษฐกิจทั้งหมดที่เกี่ยวเนื่องกับการกีฬาในประเทศไทย

3) GDP ในสาขากีฬาของประเทศ คือ ผลิตภัณฑ์มวลรวมรายประเทศสาขาการกีฬา

4) จำนวนการจ้างงานด้านกีฬา (คน) คือ จำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาเบื้องต้น โดยในด้านการผลิตนั้น SSA จะให้ข้อมูล GDP ของอุตสาหกรรมกีฬา มูลค่าการผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาและค่าจ้างเงินเดือนที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรม ส่วนด้านการบริโภค SSA จะให้ข้อมูลการบริโภคขั้นสุดท้าย อุปสงค์รวม และอุปทานรวมที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมกีฬา

ทั้งนี้ ประโยชน์ของบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) จะเป็นข้อมูลใช้ชี้วัดขนาดทิศทางการเปลี่ยนแปลงและโครงสร้างของเศรษฐกิจการกีฬา ใช้เปรียบเทียบขนาดของเศรษฐกิจการกีฬากับเศรษฐกิจโดยรวม และการเปรียบเทียบกับเศรษฐกิจสาขาอื่น ๆ ของประเทศ ตลอดจนการเปรียบเทียบกับต่างประเทศ ใช้วิเคราะห์ความเชื่อมโยงของเศรษฐกิจการกีฬาไปยังภาค/สาขาเศรษฐกิจอื่น ๆ ตลอดจนการสร้างรายได้ให้กับคนในประเทศ ใช้ในการวางแผน การติดตาม และประเมินผลแผนและนโยบายด้านการกีฬา

ใช้เพื่อการวิเคราะห์โครงการด้านการกีฬา การวิเคราะห์งบประมาณ (เช่น ความคุ้มค่า) ของหน่วยงานด้านการกีฬา รวมทั้งภาคเอกชนด้านการกีฬาสามารถนำมาใช้ประกอบเพื่อการวางแผนการตลาด การเขียนแผนธุรกิจต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์

1) เพื่อรวบรวมข้อมูลและประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2568 ในภาพรวมและชนิดกีฬาที่สำคัญ

2) เพื่อวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2568

3) เพื่อสำรวจค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนในปี 2568

4) เพื่อสำรวจ รวบรวม ประมวลผล และจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ของปี 2567

5) เพื่อรวบรวมข้อมูลสถิติและรายได้จากการท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sport Tourism) ในพื้นที่จังหวัดนำร่อง

1.3 กรอบแนวคิดการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA)

บัญชีประชาชาติด้านกีฬา (Sport Satellite Account) หรือ SSA หมายถึง ระบบบัญชีที่แสดงค่าสถิติเชิงเศรษฐกิจมหภาคของอุตสาหกรรมการกีฬา หรืออีกนัยหนึ่งคือ ระบบบัญชีที่ใช้วัดบทบาททางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬา (Sport Industry) เมื่อเปรียบเทียบกับเศรษฐกิจของประเทศในภาพรวม ทั้งนี้ บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา จะให้ข้อมูลโครงสร้างทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬา ทั้งด้านการผลิตและด้านการบริโภค โดยในด้านการผลิต SSA จะให้ข้อมูลมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬา GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬา ค่าจ้างและเงินเดือนที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมการกีฬา และการจ้างงานที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมการกีฬา สำหรับในด้านการบริโภค SSA จะให้ข้อมูลการบริโภคขั้นสุดท้าย อุปสงค์รวมและอุปทานรวมที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมการกีฬา ดังนั้น SSA จึงมีประโยชน์อย่างมากสำหรับทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมการกีฬาในการติดตามสถานการณ์ของอุตสาหกรรม เพื่อการกำหนดมาตรการส่งเสริมและสนับสนุนที่เหมาะสมสำหรับการยกระดับความได้เปรียบในการแข่งขันของอุตสาหกรรมการกีฬาในระยะยาว

ในกรณีของประเทศไทย สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ได้เริ่มต้นศึกษาและจัดทำรายงานบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (SSA) มาตั้งแต่ปี 2565 โดยมีข้อมูลบัญชีประชาชาติด้านการกีฬาของประเทศไทยตั้งแต่ปี 2562 – 2566 ถือเป็นฐานข้อมูลด้านเศรษฐกิจการกีฬาที่สำคัญสำหรับประเทศไทยเพื่อใช้ในกำหนดทิศทางและการวางแผนพัฒนาศักยภาพอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยอย่างเป็นระบบต่อไป

การจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา กำหนดให้อุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยประกอบด้วยอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาทางตรงรวมจำนวน 20 สาขา รายละเอียดดังตารางที่ 1 - 1 ต่อไปนี้

ตารางที่ 1 - 1 : อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาทางตรงจำนวน 20 อุตสาหกรรม

ที่	สาขาการผลิต	หมายเหตุ
1	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการปลูกพืช การเพาะพันธุ์ และการขยายพันธุ์พืชอื่น ๆ เพื่อใช้ในการกีฬา เช่น หญ้าสนามฟุตบอล สนามกอล์ฟ
2	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการเลี้ยงสัตว์ที่ใช้ในการกีฬา เช่น ม้าแข่ง

ที่	สาขาการผลิต	หมายเหตุ
3	การผลิตเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตเครื่องดื่มเกลือแร่และเครื่องดื่มต่าง ๆ สำหรับนักกีฬาและผู้ออกกำลังกาย
4	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตชุดกีฬาและรองเท้ากีฬา
5	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตหนังสือพิมพ์ วารสาร และสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา ทั้งออฟไลน์และออนไลน์
6	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา เช่น เวย์โปรตีน ครีมนวดนักกีฬา น้ำมันมวย ผ้าเทปนักกีฬา เป็นต้น
7	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตและซ่อมยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา
8	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตเครื่องกีฬาและอุปกรณ์กีฬาชนิดต่าง ๆ
9	การก่อสร้างสนามกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการก่อสร้าง ตกแต่ง วางระบบไฟฟ้า ประปา และสาธารณูปโภค สนามกีฬาและสถานที่สำหรับออกกำลังกาย ตลอดจนที่พักในสนามกีฬา
10	การค้าส่ง / ค้าปลีกทางด้านกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการค้าส่งและค้าปลีก เครื่องแต่งกายกีฬา รองเท้ากีฬา อุปกรณ์กีฬา รวมทั้งยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา
11	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	สาขานี้ประกอบด้วยการให้บริการอาหารและเครื่องดื่ม และบริการที่พักอันเป็นผลมาจากกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา
12	บริการการเดินทางและการขนส่ง	สาขานี้ประกอบด้วยบริการการเดินทางทางรถไฟ การเดินทางทางบกทุกรูปแบบ การเดินทางชายฝั่งและทางน้ำ และการเดินทางทางอากาศ อันเป็นผลมาจากกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา
13	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยบริการการศึกษาและการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกีฬา เช่น โรงเรียนกีฬา สถาบันการศึกษาที่สอนด้านพลศึกษา วิทยาศาสตร์การกีฬา การจัดการการกีฬา การวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกีฬา และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง
14	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยคลินิกกีฬา บริการทางการแพทย์ เวชศาสตร์ฟื้นฟู และการทำกายภาพบำบัดที่เกี่ยวข้องกับกีฬา
15	สื่อวิทยุ โทรทัศน์และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตรายการที่เกี่ยวกับกีฬาที่เผยแพร่ผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ สื่อดิจิทัล สื่อสตรีมมิ่ง เป็นต้น ทั้งรายการฟรีและที่ต้องสมัครสมาชิก
16	การจัดการแข่งขันกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยกิจกรรมของผู้จัดและผู้ผลิตการแข่งขันกีฬาทั้งชนิดมีและไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวก
17	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการดำเนินงานของสถานที่ออกกำลังกายซึ่งมีสิ่งอำนวยความสะดวกที่จำเป็นต่อการทำกิจกรรมสร้างสุขภาพ เช่น การออกกำลังกาย การเรียนกีฬา เป็นต้น

ที่	สาขาการผลิต	หมายเหตุ
18	สโมสรและสมาคมกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยกิจกรรมด้านสโมสรกีฬา สมาคมกีฬา และสมาพันธ์กีฬา ทั้งระดับอาชีพ กึ่งอาชีพ หรือสมัครเล่น รวมทั้งการให้โอกาสเหล่าสมาชิกในการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมกีฬาต่าง ๆ
19	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	สาขานี้ประกอบด้วยการซ่อมและบำรุงรักษาอุปกรณ์กีฬาทุกประเภท ยกเว้นเรือ รถยนต์ และรถจักรยานยนต์
20	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	สาขานี้ประกอบด้วยการดำเนินงานเกี่ยวกับสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการแข่งขันกีฬาในร่มและกลางแจ้ง การบริหารและการจัดหาบุคลากร เพื่อปฏิบัติหน้าที่ประจำสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ และกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา ซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น

อุตสาหกรรมทั้ง 20 สาขาในตารางข้างต้น สามารถจำแนกได้เป็น 3 กลุ่มใหญ่ ตาม Vilnius Definition of Sports ดังนี้

- **อุตสาหกรรมการกีฬาตามความหมายทางสถิติ** ครอบคลุมอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรง ได้แก่ การผลิตอุปกรณ์กีฬา การจัดการแข่งขันกีฬา บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา สโมสรกีฬา สมาคมกีฬา การซ่อมแซมเครื่องกีฬา และบริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ
- **อุตสาหกรรมการกีฬาตามความหมายแคบ** ครอบคลุมอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรงตามข้อ 1 และอุตสาหกรรมที่เป็นต้นน้ำของการกีฬา ได้แก่ ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา ยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน เรือสำหรับการกีฬา และการก่อสร้างสนามกีฬา
- **อุตสาหกรรมการกีฬาตามความหมายกว้าง** ครอบคลุมอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรงตามข้อ 1 อุตสาหกรรมที่เป็นต้นน้ำของการกีฬาตามข้อ 2 และอุตสาหกรรมที่เป็นปลายน้ำของการกีฬา ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา การค้าส่ง / ค้าปลีกทางด้านกีฬา บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร บริการการเดินทาง และการขนส่ง บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา

ภาพที่ 1 - 1 : โครงสร้างอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยทั้ง 20 สาขาการผลิต

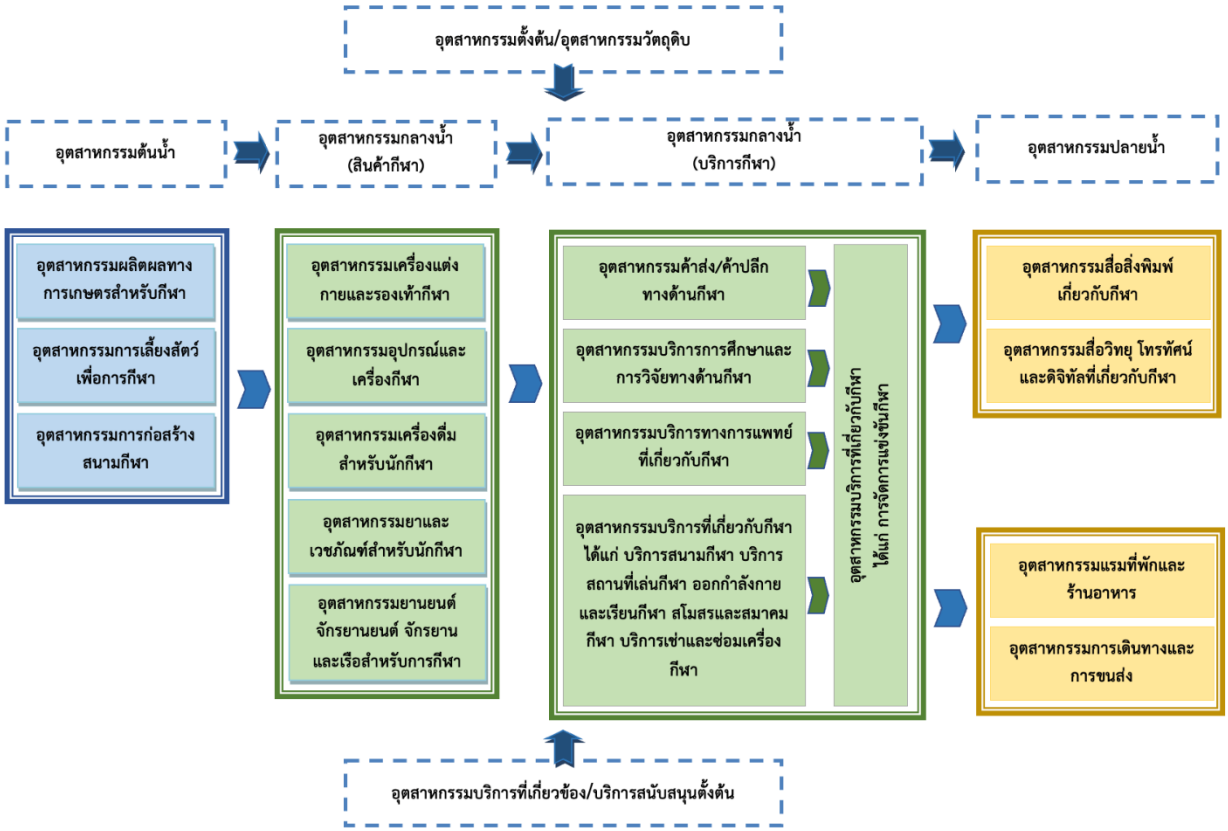
อุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทานของอุตสาหกรรมการกีฬา

นอกจากอุตสาหกรรมการกีฬาทั้ง 20 สาขาดังกล่าวแล้ว ยังมีอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่ทำหน้าที่เป็นห่วงโซ่อุปทานให้แก่อุตสาหกรรมการกีฬาอีกเป็นจำนวน 28 สาขา โดยอุตสาหกรรมเหล่านี้ แม้จะไม่เกี่ยวข้องกับการกีฬาโดยตรง แต่ก็ทำหน้าที่เป็นอุตสาหกรรมตั้งต้น อุตสาหกรรมวัตถุดิบ และอุตสาหกรรมสนับสนุนให้แก่อุตสาหกรรมการกีฬา

อุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทานของอุตสาหกรรมการกีฬา ประกอบด้วย (1) พืช ป่าไม้ ปศุสัตว์ ประมง และบริการทางการเกษตร (2) เหมืองถ่านหิน ปิโตรเลียม ก๊าซธรรมชาติ และเหมืองแร่ (3) การผลิตอาหาร (4) การผลิตเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ (5) การผลิตยาสูบ (6) การผลิตสิ่งทอ ยกเว้นเครื่องแต่งกาย (7) การผลิตเครื่องหนัง (8) โรงเลื่อยและการผลิตผลิตภัณฑ์ไม้ (9) การผลิตผลิตภัณฑ์กระดาษ (10) การผลิตเคมีภัณฑ์ (11) โรงกลั่นและการผลิตผลิตภัณฑ์จากปิโตรเคมี (12) การผลิตผลิตภัณฑ์ยาง (13) การผลิตผลิตภัณฑ์พลาสติก และผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่ไม่ใช่เหล็ก (14) การผลิตผลิตภัณฑ์เหล็กและโลหะ (15) การผลิตเครื่องจักร (16) การผลิตอุปกรณ์ไฟฟ้า (17) การผลิตยานพาหนะอื่น ๆ (18) การผลิตผลิตภัณฑ์อื่น ๆ (19) การผลิตไฟฟ้า ก๊าซ และประปา (20) การก่อสร้างงานบริการสาธารณะ (21) บริการขนส่งสินค้าและคลังสินค้า (22) การสื่อสาร

(23) สถาบันการเงิน (24) อสังหาริมทรัพย์ (25) บริการธุรกิจ (26) บริการสาธารณะ (27) บริการอื่น ๆ และ (28) กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาการผลิตได้

อุตสาหกรรมการกีฬาทั้ง 20 สาขา และอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทานของอุตสาหกรรมการกีฬาทั้ง 28 สาขา มีความเชื่อมโยงกันในรูปแบบของห่วงโซ่อุปทาน (Supply Chain) ดังภาพที่แสดงต่อไปนี้



ภาพที่ 1 - 2 : ห่วงโซ่อุปทานของอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย

บทที่ 2
ผลการดำเนินโครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชี ประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2568

2.1 มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2568

การคำนวณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยในปี 2568 จะอาศัยการคาดประมาณโดยมูลค่า GDP ในภาพรวมของประเทศไทยในไตรมาสที่ 1/2568 ตามรายงานของสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ได้มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 : คำนวณสัดส่วนของ GDP รายไตรมาสในแต่ละสาขาการผลิตระหว่างปี 2566 – 2567 โดยพิจารณาเฉพาะสาขาการผลิตที่สอดคล้องกับแต่ละสาขาการผลิตในอุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 สาขา จากนั้นคำนวณค่าเฉลี่ยของสัดส่วนของ GDP รายไตรมาส ระหว่างช่วงปีดังกล่าว

สาขาการผลิต	รหัส I-O กีฬาที่สอดคล้อง	Q1	Q1	Q3	Q4
เกษตรกรรม ป่าไม้ และประมง	28 - 29	26.43	25.07	21.49	27.02
การผลิต	30 - 35	24.93	24.17	25.44	25.46
การก่อสร้าง	36	24.64	24.47	29.93	20.96
การค้าส่งค้าปลีก	37	25.70	22.12	23.39	28.79
การขนส่ง	39	25.67	21.85	25.06	27.42
โรงแรมที่พักและการบริการอาหาร	38	24.59	25.39	23.78	26.24
การศึกษา	40	25.08	24.71	25.70	24.51
บริการสุขภาพ	41	24.56	22.82	25.22	27.41
ศิลปะ บันเทิง และนันทนาการ	42 - 47	23.94	24.29	25.05	26.72
GDP		**25.04**	**24.24**	**24.83**	**25.90**

ขั้นตอนที่ 2 : กำหนดให้ GDP ของแต่ละสาขาการผลิตในอีก 3 ไตรมาสที่เหลือของปี 2568 เป็นไปตามรูปแบบที่เกิดขึ้นในอดีต จะสามารถคาดประมาณมูลค่า GDP ในภาพรวมแต่ละสาขาการผลิตในปี 2568 ได้ดังนี้

สาขาการผลิต	รหัส I-O กีฬาที่สอดคล้อง	GDP (Q1/68) (Actual)	GDP (Q2-4/68) (Estimated)	GDP 2568 (Estimated)
เกษตรกรรม ป่าไม้ และประมง	28 - 29	442,252.00	1,231,218.49	1,673,470.49
การผลิต	30 - 35	1,119,010.00	3,369,667.67	4,488,677.67
การก่อสร้าง	36	115,067.00	351,910.68	466,977.68
การค้าส่งค้าปลีก	37	807,736.00	2,335,075.41	3,142,811.41
การขนส่ง	39	267,572.00	774,730.48	1,042,302.48
โรงแรมที่พักและการบริการอาหาร	38	293,306.00	899,567.10	1,192,873.10
การศึกษา	40	201,675.00	602,455.18	804,130.18
บริการสุขภาพ	41	132,447.00	406,847.69	539,294.69
ศิลปะ บันเทิง และนันทนาการ	42 - 47	31,482.00	100,012.85	131,494.85
GDP		**4,744,033.00**	**14,203,888.92**	**18,947,921.92**

ขั้นตอนที่ 3 : คำนวณอัตราการเจริญเติบโตของ GDP ของแต่ละสาขาการผลิตเมื่อเปรียบเทียบกับปี 2567 โดยอาศัยมูลค่า GDP ของแต่ละสาขาการผลิตของเศรษฐกิจในภาพรวมในปี 2568 ที่ได้จากการคาดประมาณตามขั้นตอนที่ 2 ผลลัพธ์มีดังนี้

สาขาการผลิต	รหัส IO กีฬาที่สอดคล้อง	GDP ปี 2567 (Actual)	GDP ปี 2568 (Estimated)	อัตราการเติบโต (%)
เกษตรกรรม ป่าไม้ และประมง	28 - 29	1,618,760.00	1,673,470.49	3.38
การผลิต	30 - 35	4,521,214.00	4,488,677.67	-0.72
การก่อสร้าง	36	448,188.00	466,977.68	4.19
การค้าส่งค้าปลีก	37	2,965,775.00	3,142,811.41	5.97
การขนส่ง	39	984,185.00	1,042,302.48	5.91
โรงแรมที่พักและการบริการอาหาร	38	1,090,897.00	1,192,873.10	9.35
การศึกษา	40	781,942.00	804,130.18	2.84
บริการสุขภาพ	41	502,980.00	539,294.69	7.22
ศิลปะ บันเทิง และนันทนาการ	42 - 47	124,922.00	131,494.85	5.26
GDP		**18,582,671.00**	**18,947,921.92**	**1.97**

ขั้นตอนที่ 4 : ปรับอัตราการเติบโตของ GDP ทั้งในภาพรวมและแต่ละสาขาการผลิตในปี 2568 ให้สอดคล้องกับการคาดการณ์ของหน่วยงานภาครัฐ ทั้งนี้ แม้ธนาคารแห่งประเทศไทยจะคาดการณ์ว่า อัตราการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศไทยในปี 2568 จะมีค่าประมาณร้อยละ 2.3 แต่หน่วยงานอื่น ๆ ได้แก่ สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ศูนย์วิจัยกสิกรไทย และ World Bank ต่างมีความเห็นตรงกัน โดยคาดการณ์ว่าเศรษฐกิจไทยจะมีการเติบโตเพียงในอัตราร้อยละ 1.8 เท่านั้น

ดังนั้น จึงกำหนดให้ GDP ของประเทศไทยในภาพรวมในปี 2568 มีอัตราการเติบโตเท่ากับร้อยละ 1.8 ตามการคาดการณ์ข้างต้น และสามารถเทียบสัดส่วนเพื่อคำนวณอัตราการเติบโตของ GDP ในแต่ละสาขาการผลิตได้ดังนี้

ตารางที่ 2 – 1 : อัตราการเติบโตของ GDP ในภาพรวมรายสาขาการผลิต หากกำหนดให้ GDP เติบโต ร้อยละ 1.8

สาขาการผลิต	อัตราการเติบโต (%)
เกษตรกรรม ป่าไม้ และประมง	3.10
การผลิต	-0.66
การก่อสร้าง	3.84
การค้าส่งค้าปลีก	5.47
การขนส่ง	5.41
โรงแรมที่พักและการบริการอาหาร	8.56
การศึกษา	2.60
บริการสุขภาพ	6.61
ศิลปะ บันเทิง และนันทนาการ	4.82
GDP	**1.80**

ขั้นตอนที่ 5 : กำหนดให้มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาในแต่ละสาขาการผลิตมีการเติบโตในอัตราเดียวกันกับมูลค่า GDP ในภาพรวมในสาขาการผลิตที่สอดคล้อง จะสามารถคาดประมาณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2568 ได้ประมาณ 339,530.66 ล้านบาท รายละเอียดมีดังนี้

ตารางที่ 2 – 2 : การคาดประมาณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2568

ที่	สาขาการผลิต	สาขาอ้างอิง	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท)		
			2567	อัตราการเติบโต (%)	2568
1	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	เกษตรกรรมฯ	28.76	3.10	29.65
2	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	เกษตรกรรมฯ	11.89	3.10	12.26
3	การผลิตเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	การผลิต	5,400.00	-0.66	5,364.36
4	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา		3,320.41	-0.66	3,298.49
5	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา		266.68	-0.66	264.92
6	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา		3,854.87	-0.66	3,829.43
7	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา		11,193.89	-0.66	11,120.01
8	การผลิตอุปกรณ์กีฬา		24,115.00	-0.66	23,955.84
9	การก่อสร้างสนามกีฬา	การก่อสร้าง	2,246.60	3.84	2,332.87
10	การค้าส่ง / ค้าปลีกทางด้านกีฬา	การค้าส่งค้าปลีก	76,638.14	5.47	80,830.25
11	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	โรงแรมที่พัก / บริการอาหาร	110,917.05	8.56	120,411.55
12	บริการการเดินทางและการขนส่ง	การขนส่ง	24,034.26	5.41	25,334.51
13	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	การศึกษา	4,407.51	2.60	4,522.10
14	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	บริการสุขภาพ	9,839.36	6.61	10,489.74
15	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	ศิลปะ / บันเทิง / และนันทนาการ	993.91	4.82	1,041.81
16	การจัดการแข่งขันกีฬา		4,159.05	4.82	4,359.52
17	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา		11,637.76	4.82	12,198.70
18	สโมสรและสมาคมกีฬา		5,105.71	4.82	5,351.81
19	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา		38.15	4.82	39.99
20	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ		23,605.07	4.82	24,742.83
รวมทั้งหมด			**321,814.08**	**5.51**	**339,530.66**

จากการคาดประมาณสามารถแสดงมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาระหว่างปี 2562 – 2568 ได้ดังตารางที่ 2 - 3 โดยพบว่า มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬามีการเติบโตอย่างต่อเนื่องนับตั้งแต่ปี 2565 เป็นต้นมา โดยจะเพิ่มขึ้นจาก 296,429.36 ล้านบาท ในปี 2566 เป็น 321,814.08 ล้านบาท ในปี 2567 และจากการพยากรณ์ คาดว่า มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยทั้ง 20 อุตสาหกรรม จะเติบโตในอัตราร้อยละ 5.51 เพิ่มเป็น 339,530.66 ล้านบาท ในปี 2568 ซึ่งเติบโตในอัตราที่ต่ำกว่าปี 2567 ที่ผ่านมา อันเป็นผลมาจากปัจจัยเชิงลบหลายประการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งอุปสรรคในการส่งออกจากสงครามการค้าและกำแพงภาษีนำเข้าของประเทศสหรัฐอเมริกา

ตารางที่ 2 – 3 : มูลค่าผลผลิตของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬาระหว่างปี 2562 – 2568[E]

ที่	สาขาการผลิต	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท)						
		2562	2563	2564	2565	2566	2567	2568[E]
1	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	19.03	17.54	17.28	19.43	30.51	28.76	29.65
2	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	20.63	10.02	7.26	10.97	16.29	11.89	12.26
3	การผลิตเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	5,500.00	5,225.00	4,962.11	4,714.00	5,326.00	5,400.00	5,364.36
4	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	4,221.60	3,603.21	4,990.97	6,762.62	4,156.07	3,320.41	3,298.49
5	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	516.38	413.57	427.59	467.74	386.18	266.68	264.92
6	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	1,200.00	1,230.69	1,232.93	1,596.11	3,042.76	3,854.87	3,829.43
7	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	25,465.90	22,307.98	26,281.68	23,993.48	17,309.04	11,193.89	11,120.01
8	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	20,828.13	18,671.36	23,104.41	27,739.76	24,999.98	24,115.00	23,955.84
9	การก่อสร้างสนามกีฬา	671.32	600.23	614.69	1,081.64	1,550.88	2,246.60	2,332.87
10	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	63,777.76	53,402.09	53,296.00	63,775.88	70,896.48	76,638.14	80,830.25
11	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	86,520.55	51,532.84	43,806.84	70,786.98	96,326.83	110,917.05	120,411.55
12	บริการการเดินทางและการขนส่ง	23,751.17	9,752.11	7,630.60	12,737.08	19,186.36	24,034.26	25,334.51
13	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	4,101.75	3,868.76	3,733.59	3,728.07	3,742.77	4,407.51	4,522.10
14	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	7,417.92	6,401.09	7,985.20	9,375.99	9,344.13	9,839.36	10,489.74
15	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	1,056.46	920.90	1,034.96	1,095.44	963.17	993.91	1,041.81
16	การจัดการแข่งขันกีฬา	3,446.76	1,472.66	1,218.56	3,550.82	3,203.57	4,159.05	4,359.52
17	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	10,016.86	7,196.82	5,405.44	6,292.61	11,090.51	11,637.76	12,198.70
18	สโมสรและสมาคมกีฬา	8,898.00	4,918.49	5,104.61	6,202.12	5,758.62	5,105.71	5,351.81
19	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	33.80	15.00	12.18	63.55	22.50	38.15	39.99
20	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	19,727.60	14,336.81	13,243.52	20,320.80	19,076.72	23,605.07	24,742.83
รวมทั้งหมด		**287,191.61**	**205,897.16**	**204,110.42**	**264,315.13**	**296,429.36**	**321,814.08**	**339,530.66**

หมายเหตุ: [E] = ค่าคาดประมาณ

เมื่อพิจารณามูลค่าผลผลิตทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย พบว่า ในปี 2567 ผลผลิตทั้งหมดของอุตสาหกรรมการกีฬาจะมีมูลค่าเท่ากับ 474,633.25 ล้านบาท เติบโตจากปี 2566 คิดเป็นร้อยละ 8.50 อย่างไรก็ตาม คาดว่าอัตราการเติบโตในปี 2568 จะมีอัตราต่ำกว่าปี 2567 โดยคาดว่าจะเติบโตในอัตราร้อยละ 5.55 ทำให้ในปี 2568 มูลค่าผลผลิตทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมจะมีค่าเท่ากับ 500,962.50 ล้านบาท

ตารางที่ 2 – 4 : มูลค่าผลผลิตที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย ปี 2562 – 2568[E]

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	321,814.08	152,819.16	474,633.25	8.56	8.37	8.50
2568[E]	339,530.66	161,431.83	500,962.50	5.51	5.64	5.55

หมายเหตุ: 1. Direct = อุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม
2. [E] = ค่าคาดประมาณ

2.2 ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2568

ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2567 – 2568 จะวัดจากปัจจัยทางเศรษฐกิจสำคัญ 2 ตัว ได้แก่ (1) มูลค่า GDP และ (2) จำนวนการจ้างงาน จากการคำนวณพบว่า ในปี 2568 มูลค่า GDP ที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมการกีฬาทางตรงทั้ง 20 อุตสาหกรรม คาดว่าจะเพิ่มขึ้นจาก 152,968.17 ล้านบาท ในปี 2567 เป็น 161,487.31 ล้านบาท ในขณะที่มูลค่า GDP จากอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวเนื่องในฐานะของห่วงโซ่อุปทานจะเพิ่มขึ้นเล็กน้อยจาก 56,934.55 ล้านบาท ในปี 2567 เป็น 60,303.05 ล้านบาท ในปี 2568 ส่งผลทำให้มูลค่า GDP โดยรวมอันเป็นผลมาจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย เพิ่มขึ้นเป็น 221,790.35 ล้านบาท จาก 209,902.71 ล้านบาทในปีก่อนหน้า

สำหรับจำนวนการจ้างงาน พบว่า ในปี 2568 อุตสาหกรรมการกีฬาจะสามารถสร้างให้เกิดการจ้างงานในภาพรวมได้รวม 398,011 คน ในปี 2568 เพิ่มขึ้นจาก 376,484 คน ในปี 2567 แบ่งเป็น การจ้างงานที่เกิดจากอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรงจำนวน 295,192 คน และการจ้างงานที่เกิดจากอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทานของการกีฬาจำนวน 102,819 คน โดยเพิ่มขึ้นจาก 279,442 และ 97,041 คน ในปี 2567 ตามลำดับ

ตารางที่ 2 – 5 : ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย ปี 2567 – 2568

ที่	สาขาการผลิต	มูลค่า GDP (ล้านบาท)		จำนวนการจ้างงาน (คน)	
		2567	2568	2567	2568
	Direct				
1	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	13.29	13.70	57	59
2	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	5.05	5.21	34	35
3	การผลิตเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	2,065.53	2,051.90	3,718	3,693
4	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	985.84	979.34	2,014	2,001
5	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	78.66	78.14	160	159

ที่	สาขาการผลิต	มูลค่า GDP (ล้านบาท)		จำนวนการจ้างงาน (คน)	
		2567	2568	2567	2568
6	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	1,186.71	1,178.88	2,472	2,455
7	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	3,069.47	3,049.21	4,837	4,805
8	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	5,980.78	5,941.30	15,722	15,618
9	การก่อสร้างสนามกีฬา	1,005.39	1,044.00	2,146	2,228
10	การค้าส่ง / ค้าปลีกทางด้านกีฬา	61,047.72	64,387.03	88,516	93,358
11	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	37,912.72	41,158.05	83,959	91,146
12	บริการการเดินทางและการขนส่ง	8,063.50	8,499.73	15,548	16,389
13	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	2,399.27	2,461.65	5,887	6,040
14	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	4,452.46	4,746.76	11,836	12,619
15	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	370.81	388.68	937	982
16	การจัดการแข่งขันกีฬา	2,832.80	2,969.34	4,383	4,595
17	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	8,369.87	8,773.29	12,679	13,290
18	สโมสรและสมาคมกีฬา	3,548.10	3,719.12	5,381	5,640
19	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	20.07	21.03	40	42
20	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	9,560.13	10,020.93	19,116	20,038
	รวม GDP จากผลกระทบทางตรง	**152,968.17**	**161,487.31**	**279,442**	**295,192**
	Indirect				
1	พืช ป่าไม้ ปศุสัตว์ ประมง และบริการทางการเกษตร	8,621.69	9,336.63	27,420	29,694
2	เหมืองถ่านหิน ปิโตรเลียม ก๊าซธรรมชาติ และเหมืองแร่	74.86	77.21	81	83
3	การผลิตอาหาร	5,906.90	6,377.42	10,135	10,942
4	การผลิตเครื่องดื่มแอลกอฮอล์	5,218.24	5,651.67	3,605	3,904
5	การผลิตยาสูบ	233.06	253.01	105	114
6	การผลิตสิ่งทอ ยกเว้นเครื่องแต่งกาย	1,728.22	1,779.48	3,390	3,490
7	การผลิตเครื่องหนัง	706.58	713.56	1,547	1,562
8	โรงเลื่อยและการผลิตผลิตภัณฑ์ไม้	1,088.32	1,095.02	2,502	2,517
9	การผลิตผลิตภัณฑ์กระดาษ	1,604.42	1,653.80	2,735	2,819
10	การผลิตเคมีภัณฑ์	2,786.83	2,894.62	5,123	5,321
11	โรงกลั่นและการผลิตผลิตภัณฑ์จากปิโตรเคมี	2,144.16	2,266.49	1,335	1,411
12	การผลิตผลิตภัณฑ์ยาง	640.51	638.25	1,049	1,045
13	การผลิตผลิตภัณฑ์พลาสติกและผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่ไม่ใช่เหล็ก	2,738.05	2,800.48	4,897	5,008
14	การผลิตผลิตภัณฑ์เหล็กและโลหะ	1,175.47	1,189.26	2,123	2,148
15	การผลิตเครื่องจักร	98.20	101.97	175	182
16	การผลิตอุปกรณ์ไฟฟ้า	635.50	668.35	817	860
17	การผลิตรถไฟและอากาศยาน	1,032.67	1,086.54	1,550	1,631
18	การผลิตผลิตภัณฑ์อื่น ๆ	184.98	194.85	404	425
19	การผลิตไฟฟ้า ก๊าซ และประปา	5,029.65	5,396.52	5,559	5,965
20	การก่อสร้างงานบริการสาธารณะ	182.29	194.78	412	440
21	บริการขนส่งสินค้าและคลังสินค้า	1,391.05	1,462.53	2,561	2,693
22	การสื่อสาร	1,321.40	1,409.68	1,032	1,101
23	สถาบันการเงิน	4,049.79	4,275.19	4,273	4,510

ที่	สาขาการผลิต	มูลค่า GDP (ล้านบาท)		จำนวนการจ้างงาน (คน)	
		2567	2568	2567	2568
24	อสังหาริมทรัพย์	1,684.65	1,782.91	1,127	1,193
25	บริการธุรกิจ	4,794.56	5,050.03	7,404	7,798
26	บริการสาธารณะ	548.59	581.01	1,830	1,938
27	บริการอื่น ๆ	926.25	967.51	3,346	3,495
28	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้	387.67	404.26	507	529
	รวม GDP จากผลกระทบทางอ้อม	**56,934.55**	**60,303.05**	**97,041**	**102,819**
	รวม GDP ทั้งหมด	**209,902.71**	**221,790.35**	**376,484**	**398,011**

จากการวิเคราะห์พบว่า ในปี 2568 อุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยก่อให้เกิดมูลค่า GDP ได้ทั้งหมด 221,790.35 ล้านบาท โดยแบ่งเป็น GDP ที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาทางตรงทั้ง 20 อุตสาหกรรม เท่ากับ 161,487.31 ล้านบาท และ GDP ที่เกิดจากอุตสาหกรรมอื่น ๆ บนห่วงโซ่อุปทานทั้ง 28 อุตสาหกรรม เท่ากับ 60,303.05 ล้านบาท นอกจากนี้ ยังพบว่า อุตสาหกรรมการกีฬายังก่อให้เกิดการจ้างงานรวมทั้งหมด 398,011 คน โดยแบ่งเป็นการจ้างงานที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาทางตรงทั้ง 20 อุตสาหกรรม เท่ากับ 295,192 คน และการจ้างงานที่เกิดจากอุตสาหกรรมอื่น ๆ บนห่วงโซ่อุปทานทั้ง 28 อุตสาหกรรม เท่ากับ 102,819 คน

ตารางที่ 2 – 6 : ผลกระทบทางเศรษฐกิจทั้งหมดที่เป็นผลมาจากอุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2568

ปัจจัย	Direct	Indirect	Total
GDP (ล้านบาท)	161,487.31	60,303.05	**221,790.35**
การจ้างงาน (คน)	295,192	102,819	**398,011**

จากการคำนวณมูลค่า GDP ที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย พบว่า มูลค่า GDP ทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬา อันประกอบด้วย อุตสาหกรรมการกีฬาทางตรงทั้ง 20 อุตสาหกรรมและอุตสาหกรรมอื่น ๆ บนห่วงโซ่อุปทานทั้ง 28 อุตสาหกรรม คาดว่าจะมีค่าเท่ากับ 221,790.35 ล้านบาท ในปี 2568 คิดเป็นการเติบโตในอัตราร้อยละ 5.66 เมื่อเปรียบเทียบกับปี 2567 โดยหากพิจารณาเฉพาะ 20 อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรง คาดว่ามูลค่า GDP จะเติบโตในอัตราร้อยละ 5.57 ในปี 2568 โดยมีค่าเท่ากับ 161,487.31 ล้านบาท

ตารางที่ 2 – 7 : มูลค่า GDP ที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยปี 2562 – 2568^{E}

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	152,968.17	56,934.55	209,902.71	9.00	9.20	9.05
2568^{E}	161,487.31	60,303.05	221,790.35	5.57	5.92	5.66

หมายเหตุ: 1. Direct = อุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม
2. ^{E} = ค่าคาดประมาณ

ในปี 2568 จำนวนการจ้างงานรวมทั้งหมดที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาทางตรงทั้ง 20 อุตสาหกรรม และอุตสาหกรรมอื่น ๆ บนห่วงโซ่อุปทานทั้ง 28 อุตสาหกรรม คาดว่าจะเพิ่มขึ้นเป็น 398,011 คน คิดเป็นการเติบโตร้อยละ 5.72 เมื่อเทียบกับการจ้างงาน 376,484 คน ในปี 2567 และหากพิจารณาเฉพาะ 20 อุตสาหกรรมการกีฬาทางตรง คาดว่าจำนวนการจ้างงานจะเติบโตอัตราร้อยละ 5.64 ในปี 2568 โดยมีค่าเท่ากับ 295,192 คน

ตารางที่ 2 – 8 : จำนวนการจ้างงานที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยปี 2562 – 2568[E]

ปี	จำนวน (คน)			อัตราการเปลี่ยนแปลง (ร้อยละ)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	263,746	99,580	363,326	-	-	-
2563	192,782	66,730	259,512	-26.91	-32.99	-28.57
2564	194,319	65,610	259,929	0.80	-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	279,442	97,041	376,484	6.70	2.33	5.54
2568[E]	295,192	102,819	398,011	5.64	5.95	5.72

หมายเหตุ: 1. Direct = อุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม
2. [E] = ค่าคาดประมาณ

2.3 มูลค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของชนิดกีฬาสำคัญ 8 ชนิดกีฬาปี 2568

การวิเคราะห์มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย จำแนกตามชนิดกีฬาที่สำคัญ 8 ชนิดกีฬา ได้แก่ ฟุตบอล กอล์ฟ มวย วิ่ง วอลเลย์บอล แบดมินตัน สนุกเกอร์ และอีสปอร์ต ที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการชมและการเล่น / แข่งกีฬาของประชาชนกลุ่มตัวอย่างในปี 2568 มีดังนี้

ตารางที่ 2 – 9 : สถิติพฤติกรรมการชมและการเล่น / แข่งกีฬาของประชาชนกลุ่มตัวอย่าง ปี 2568

กีฬา	ชนิดกีฬาย่อย	การชมกีฬา		การเล่น / แข่งกีฬา	
		ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
ฟุตบอล	ฟุตบอล	3,921	64.92	2,003	33.16
	ฟุตซอล	1,425	23.60	909	15.05
รวมฟุตบอล		**5,346**	**88.52**	**2,911**	**48.21**
รวมกอล์ฟ		**205**	**3.40**	**67**	**1.11**
มวย	มวยไทย	1,146	18.97	201	3.33
	มวยสากล	656	10.87	85	1.40
รวมมวย		**1,802**	**29.84**	**286**	**4.73**
วิ่ง	วิ่งถนน	203	3.36	1,210	20.04
	วิ่งเทรล	80	1.33	194	3.21
	วิ่งลู่	379	6.28	621	10.28
รวมวิ่ง		**662**	**10.97**	**2,025**	**33.53**
รวมวอลเลย์บอล		**3,078**	**50.97**	**932**	**15.43**
รวมแบดมินตัน		**1,622**	**26.86**	**1,491**	**24.69**
รวมสนุกเกอร์		**258**	**4.27**	**79**	**1.31**
รวมอีสปอร์ต		**380**	**6.30**	**134**	**2.22**
รวมกีฬาอื่น ๆ		**5,668**	**93.86**	**3,838**	**63.55**
รวมทั้งหมด		**6,039**	**100.00**	**6,039**	**100.00**

จากค่าความถี่ของการชมและการเล่น / แข่งกีฬาที่ได้จากการสำรวจจากประชาชนกลุ่มตัวอย่างในปี 2568 และค่าใช้จ่ายด้านการกีฬา (บาท/คน) ที่ได้จากการวิเคราะห์ Multiple Regression สามารถคำนวณค่าใช้จ่ายรวม (ทั้งการชมและการเล่น / แข่งกีฬา) ของทั้ง 8 ชนิดกีฬาที่เกิดขึ้นจากกลุ่มตัวอย่างที่ทำการสำรวจได้ดังนี้

ตารางที่ 2 – 10 : ค่าใช้จ่ายรวมด้านการกีฬา (บาท) ของประชาชนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามชนิดกีฬา

ชนิดกีฬา	ภาพรวม	เสื้อผ้ารองเท้า	เครื่องดื่ม	ยาเวชภัณฑ์	อุปกรณ์กีฬา	ที่พักอาหาร
ฟุตบอล	**57,297,044.04**	**24,014,496.14**	**1,351,290.95**	**302,498.37**	**6,678,813.47**	**14,727,221.49**
ฟุตบอล	42,040,627.09	17,323,461.03	1,112,800.38	162,434.92	5,540,791.63	10,325,862.35
ฟุตซอล	15,256,416.95	6,691,035.11	238,490.57	140,063.45	1,138,021.83	4,401,359.14
กอล์ฟ	**4,189,103.36**	**1,203,904.86**	**119,546.65**	**18,216.63**	**412,366.61**	**558,902.22**
มวย	**18,261,097.73**	**6,411,293.39**	**384,845.22**	**332,463.83**	**2,223,037.10**	**4,371,144.49**
มวยไทย	12,946,351.05	4,086,448.32	83,019.49	140,960.28	1,935,147.50	3,012,633.00
มวยสากล	5,314,746.68	2,324,845.08	301,825.72	191,503.55	287,889.60	1,358,511.49
วิ่ง	**18,617,791.58**	**8,602,526.90**	**488,425.40**	**258,093.26**	**2,608,208.31**	**3,965,033.42**
วิ่งถนน	9,476,815.69	4,253,447.31	269,875.25	142,767.29	1,226,544.63	1,975,639.04
วิ่งเทรล	2,721,580.46	1,122,447.03	33,322.14	27.09	717,984.64	625,289.69
วิ่งลู่	6,419,395.42	3,226,632.56	185,228.01	115,298.88	663,679.04	1,364,104.69
วอลเลย์บอล	**25,622,790.63**	**11,865,734.72**	**721,064.11**	**219,449.82**	**2,690,327.77**	**6,418,296.68**
แบดมินตัน	**22,656,516.85**	**8,755,022.58**	**423,361.54**	**121,642.20**	**3,609,607.66**	**5,461,663.09**
สนุกเกอร์	**2,696,511.79**	**967,696.94**	**55,587.23**	**23,342.72**	**497,431.08**	**726,950.06**
อีสปอร์ต	**2,926,386.64**	**1,162,479.33**	**55,453.83**	**15,456.67**	**541,093.66**	**643,781.63**
กีฬาชนิดอื่น ๆ	**71,815,552.52**	**30,073,682.22**	**1,858,277.23**	**1,064,619.24**	**10,050,349.36**	**16,469,360.32**
รวม	**224,082,795.14**	**93,056,837.10**	**5,457,852.17**	**2,355,782.73**	**29,311,235.01**	**53,342,353.41**

ตารางที่ 2 – 10 : ค่าใช้จ่ายรวมด้านการกีฬา (บาท) ของประชาชนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามชนิดกีฬา (ต่อ)

ชนิดกีฬา	เดินทาง	เรียนกีฬา / ออกกำลังกาย	ค่าสินค้าอื่น ๆ	ซ่อมแซมอุปกรณ์	บริการกีฬา
ฟุตบอล	**2,393,794.42**	**1,600,463.23**	**890,861.67**	**74,806.01**	**5,262,798.29**
ฟุตบอล	1,805,421.45	1,199,797.83	697,569.85	61,434.98	3,811,052.65
ฟุตซอล	588,372.97	400,665.40	193,291.82	13,371.02	1,451,745.64
กอล์ฟ	**72,210.52**	**1,008,251.63**	**25,472.97**	**4,177.60**	**766,053.66**
มวย	**604,797.79**	**1,804,237.63**	**246,849.64**	**12,073.18**	**1,870,355.48**
มวยไทย	274,175.56	1,794,019.11	159,204.51	10,741.53	1,450,001.75
มวยสากล	330,622.22	10,218.51	87,645.13	1,331.65	420,353.73
วิ่ง	**801,829.05**	**392,759.37**	**300,196.23**	**25,614.74**	**1,175,104.89**
วิ่งถนน	499,909.18	200,162.39	145,515.30	19,403.11	743,552.20
วิ่งเทรล	6,281.71	43,012.94	72,328.52	3,394.74	97,491.95
วิ่งลู่	295,638.17	149,584.04	82,352.41	2,816.89	334,060.74
วอลเลย์บอล	**1,247,580.32**	**106,593.69**	**386,142.17**	**20,149.71**	**1,947,451.63**
แบดมินตัน	**942,768.75**	**496,037.23**	**228,832.64**	**30,245.56**	**2,587,335.62**
สนุกเกอร์	**72,327.88**	**18,142.00**	**36,793.73**	**2,229.42**	**296,010.73**
อีสปอร์ต	**78,401.39**	**116,180.83**	**60,726.52**	**7,691.46**	**245,121.31**
กีฬาชนิดอื่น ๆ	**2,646,888.82**	**1,265,146.49**	**1,024,749.01**	**130,725.83**	**7,231,754.00**
รวม	**8,860,598.94**	**6,807,812.10**	**3,200,624.57**	**307,713.50**	**21,381,985.61**

จากข้อมูลค่าใช้จ่ายรวมด้านการกีฬาของทั้ง 8 ชนิดกีฬา รวมทั้งกีฬาอื่น ๆ สามารถคำนวณสัดส่วนค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในแต่ละชนิดกีฬาได้ดังนี้

ตารางที่ 2 – 11 : สัดส่วนของค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามชนิดกีฬา

ชนิดกีฬา	ภาพรวม	เสื้อผ้ารองเท้า	เครื่องดื่ม	ยาเวชภัณฑ์	อุปกรณ์กีฬา	ที่พักอาหาร
ฟุตบอล	**25.57**	**25.81**	**24.76**	**12.84**	**22.79**	**27.61**
ฟุตบอล	18.76	18.62	20.39	6.90	18.90	19.36
ฟุตซอล	6.81	7.19	4.37	5.95	3.88	8.25
กอล์ฟ	**1.87**	**1.29**	**2.19**	**0.77**	**1.41**	**1.05**
มวย	**8.15**	**6.89**	**7.05**	**14.11**	**7.58**	**8.19**
มวยไทย	5.78	4.39	1.52	5.98	6.60	5.65
มวยสากล	2.37	2.50	5.53	8.13	0.98	2.55
วิ่ง	**8.31**	**9.24**	**8.95**	**10.96**	**8.90**	**7.43**
วิ่งถนน	4.23	4.57	4.94	6.06	4.18	3.70
วิ่งเทรล	1.21	1.21	0.61	-	2.45	1.17
วิ่งลู่	2.86	3.47	3.39	4.89	2.26	2.56
วอลเลย์บอล	**11.43**	**12.75**	**13.21**	**9.32**	**9.18**	**12.03**
แบดมินตัน	**10.11**	**9.41**	**7.76**	**5.16**	**12.31**	**10.24**
สนุกเกอร์	**1.20**	**1.04**	**1.02**	**0.99**	**1.70**	**1.36**
อีสปอร์ต	**1.31**	**1.25**	**1.02**	**0.66**	**1.85**	**1.21**
กีฬาชนิดอื่น ๆ	**32.05**	**32.32**	**34.05**	**45.19**	**34.29**	**30.87**
รวม	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00

ตารางที่ 2 – 11 : สัดส่วนของค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามชนิดกีฬา (ต่อ)

ชนิดกีฬา	เดินทาง	เรียนกีฬา / ออกกำลังกาย	ค่าสินค้าอื่น ๆ	ซ่อมแซมอุปกรณ์	บริการกีฬา
ฟุตบอล	**27.02**	**23.51**	**27.83**	**24.31**	**24.61**
ฟุตบอล	20.38	17.62	21.79	19.96	17.82
ฟุตซอล	6.64	5.89	6.04	4.35	6.79
กอล์ฟ	**0.81**	**14.81**	**0.80**	**1.36**	**3.58**
มวย	**6.83**	**26.50**	**7.71**	**3.92**	**8.75**
มวยไทย	3.09	26.35	4.97	3.49	6.78
มวยสากล	3.73	0.15	2.74	0.43	1.97
วิ่ง	**9.05**	**5.77**	**9.38**	**8.32**	**5.50**
วิ่งถนน	5.64	2.94	4.55	6.31	3.48
วิ่งเทรล	0.07	0.63	2.26	1.10	0.46
วิ่งลู่	3.34	2.20	2.57	0.92	1.56
วอลเลย์บอล	**14.08**	**1.57**	**12.06**	**6.55**	**9.11**
แบดมินตัน	**10.64**	**7.29**	**7.15**	**9.83**	**12.10**
สนุกเกอร์	**0.82**	**0.27**	**1.15**	**0.72**	**1.38**
อีสปอร์ต	**0.88**	**1.71**	**1.90**	**2.50**	**1.15**
กีฬาชนิดอื่น ๆ	**29.87**	**18.58**	**32.02**	**42.48**	**33.82**
รวม	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00

ตารางที่ 2 – 12 : สัดส่วนค่าใช้จ่ายจำแนกตามสาขาการผลิตและชนิดกีฬา

ที่	สาขาการผลิต	สัดส่วนรายได้				
		ฟุตบอล	กอล์ฟ	มวย	วิ่ง	วอลเลย์บอล
1	เกษตรเพื่อการกีฬา[1]	86.94	6.36	-	-	-
2	เลี้ยงสัตว์เพื่อกีฬา[2]	-	-	-	-	-
3	เครื่องดื่มนักกีฬา	24.76	2.19	7.05	8.95	13.21
4	เสื้อผ้ารองเท้ากีฬา	25.81	1.29	6.89	9.24	12.75
5	สื่อสิ่งพิมพ์กีฬา[3]	29.69	1.45	9.80	3.33	14.43
6	เวชภัณฑ์กีฬา	12.84	0.77	14.11	10.96	9.32
7	ยานพาหนะเพื่อการกีฬา[2]	-	-	-	-	-
8	อุปกรณ์กีฬา	22.79	1.41	7.58	8.90	9.18
9	ก่อสร้างสนามกีฬา[4]	24.61	3.58	8.75	5.50	9.11
10	ค้าปลีกค้าปลีกเครื่องกีฬา	27.83	0.80	7.71	9.38	12.06
11	โรงแรมที่พักและร้านอาหาร	27.61	1.05	8.19	7.43	12.03
12	การเดินทางและขนส่ง	27.02	0.81	6.83	9.05	14.08
13	การศึกษาและวิจัยกีฬา	23.51	14.81	26.50	5.77	1.57
14	การแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา[5]	25.57	1.87	8.15	8.31	11.43
15	สื่อวิทยุโทรทัศน์และดิจิทัล[3]	29.69	1.45	9.80	3.33	14.43
16	การจัดการแข่งขันกีฬา[4]	24.61	3.58	8.75	5.50	9.11
17	บริการสถานที่ออกกำลังกาย	23.51	14.81	26.50	5.77	1.57
18	สโมสรและสมาคมกีฬา[4]	24.61	3.58	8.75	5.50	9.11
19	ซ่อมแซมอุปกรณ์กีฬา	24.31	1.36	3.92	8.32	6.55
20	บริการกีฬาอื่น ๆ	24.61	3.58	8.75	5.50	9.11

หมายเหตุ: [1] ปรับจากสัดส่วนค่าใช้จ่ายรวม โดยกำหนดให้มีเฉพาะฟุตบอล กอล์ฟ และกีฬาอื่น ๆ อีก 3 ชนิด ได้แก่ รักบี้ ฮอกกี้ และขี่ม้า ที่มีค่าใช้จ่ายหมวดนี้ [2] ทั้ง 4 ชนิดกีฬา ไม่มีค่าใช้จ่ายหมวดนี้ตามสมมติฐานการวิจัย 3 = อ้างอิงตามสัดส่วนค่าใช้จ่ายรวม เฉพาะส่วนของผู้ชมกีฬา 4 = อ้างอิงตามสัดส่วนค่าใช้จ่ายบริการกีฬา และ 5 = อ้างอิงตามสัดส่วนค่าใช้จ่ายรวม

ตารางที่ 2 – 12 : สัดส่วนค่าใช้จ่ายจำแนกตามสาขาการผลิตและชนิดกีฬา (ต่อ)

ที่	สาขาการผลิต	สัดส่วนรายได้				
		แบดมินตัน	สนุกเกอร์	อีสปอร์ต	กีฬาอื่นๆ	รวมทั้งหมด
1	เกษตรเพื่อการกีฬา[1]	-	-	-	6.70	100.00
2	เลี้ยงสัตว์เพื่อกีฬา[2]	-	-	-	100.00	100.00
3	เครื่องดื่มนักกีฬา	7.76	1.02	1.02	34.05	100.00
4	เสื้อผ้ารองเท้ากีฬา	9.41	1.04	1.25	32.32	100.00
5	สื่อสิ่งพิมพ์กีฬา[3]	8.67	1.31	2.05	29.28	100.00
6	เวชภัณฑ์กีฬา	5.16	0.99	0.66	45.19	100.00
7	ยานพาหนะเพื่อการกีฬา[2]	-	-	-	100.00	100.00

ที่	สาขาการผลิต	สัดส่วนรายได้				
		แบดมินตัน	สนุกเกอร์	อีสปอร์ต	กีฬาอื่นๆ	รวมทั้งหมด
8	อุปกรณ์กีฬา	12.31	1.70	1.85	34.29	100.00
9	ก่อสร้างสนามกีฬา[4]	12.10	1.38	1.15	33.82	100.00
10	ค้าปลีกค้าปลีกเครื่องกีฬา	7.15	1.15	1.90	32.02	100.00
11	โรงแรมที่พักและร้านอาหาร	10.24	1.36	1.21	30.87	100.00
12	การเดินทางและขนส่ง	10.64	0.82	0.88	29.87	100.00
13	การศึกษาและวิจัยกีฬา	7.29	0.27	1.71	18.58	100.00
14	การแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา[5]	10.11	1.20	1.31	32.05	100.00
15	สื่อวิทยุโทรทัศน์และดิจิทัล[3]	8.67	1.31	2.05	29.28	100.00
16	การจัดการแข่งขันกีฬา[4]	12.10	1.38	1.15	33.82	100.00
17	บริการสถานที่ออกกำลังกาย	7.29	0.27	1.71	18.58	100.00
18	สโมสรและสมาคมกีฬา[4]	12.10	1.38	1.15	33.82	100.00
19	ซ่อมแซมอุปกรณ์กีฬา	9.83	0.72	2.50	42.48	100.00
20	บริการกีฬาอื่น ๆ	12.10	1.38	1.15	33.82	100.00

หมายเหตุ: [1] ปรับจากสัดส่วนค่าใช้จ่ายรวม โดยกำหนดให้มีเฉพาะฟุตบอล กอล์ฟ และกีฬาอื่น ๆ อีก 3 ชนิด ได้แก่ รักบี้ ฮอกกี้ และขี่ม้า ที่มีค่าใช้จ่ายหมวดนี้ [2] ทั้ง 4 ชนิดกีฬา ไม่มีค่าใช้จ่ายหมวดนี้ตามสมมติฐานการวิจัย 3 = อ้างอิงตามสัดส่วนค่าใช้จ่ายรวม เฉพาะส่วนของผู้ชมกีฬา 4 = อ้างอิงตามสัดส่วนค่าใช้จ่ายบริการกีฬา และ 5 = อ้างอิงตามสัดส่วนค่าใช้จ่ายรวม

2.4 มูลค่าผลผลิตของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬา 8 ชนิดกีฬาที่สำคัญปี 2568

มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาทางตรง 20 อุตสาหกรรม จำแนกตามชนิดกีฬา ปี 2568[E] มีดังนี้

ตารางที่ 2 – 13 : มูลค่าผลผลิตของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬาทางตรง จำแนกตามชนิดกีฬา ปี 2568[E]

ที่	สาขาการผลิต	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท)				
		ฟุตบอล	กอล์ฟ	มวย	วิ่ง	วอลเลย์บอล
1	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	25.78	1.89	-	-	-
2	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	-	-	-	-	-
3	การผลิตเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	1,328.22	117.48	378.19	480.11	708.63
4	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	851.34	42.55	227.27	304.78	420.56
5	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	78.65	3.84	25.96	8.82	38.23
6	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	491.70	29.49	540.33	419.71	356.90
7	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	-	-	-	-	-
8	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	5,459.54	337.78	1,815.85	2,132.07	2,199.15
9	การก่อสร้างสนามกีฬา	574.12	83.52	204.13	128.31	212.52
10	การค้าส่ง / ค้าปลีกทางด้านกีฬา	22,495.06	646.64	6,232.01	7,581.88	9,748.13
11	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	33,257.67	1,264.32	9,861.71	8,946.58	14,485.51
12	บริการการเดินทางและการขนส่ง	6,845.38	205.21	1,730.35	2,292.77	3,567.10
13	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	1,063.15	669.72	1,198.36	260.93	71.00
14	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	2,682.23	196.16	854.91	871.70	1,198.98
15	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	309.31	15.11	102.10	34.69	150.33
16	การจัดการแข่งขันกีฬา	1,072.88	156.07	381.46	239.77	397.15
17	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	2,867.91	1,806.63	3,232.66	703.86	191.52

ที่	สาขาการผลิต	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท)				
		ฟุตบอล	กอล์ฟ	มวย	วิ่ง	วอลเลย์บอล
18	สโมสรและสมาคมกีฬา	1,317.08	191.59	468.28	294.35	487.55
19	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	9.72	0.55	1.57	3.33	2.62
20	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	6,089.21	885.79	2,165.00	1,360.86	2,254.07
รวมทั้งหมด		**86,818.95**	**6,654.33**	**29,420.12**	**26,064.51**	**36,489.95**

หมายเหตุ: ^{E} = ค่าคาดประมาณ

ตารางที่ 2 – 13 : มูลค่าผลผลิตของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬาทางตรง จำแนกตามชนิดกีฬา ปี 2568^{E} (ต่อ)

ที่	สาขาการผลิต	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท)				
		แบดมินตัน	สนุกเกอร์	อีสปอร์ต	กีฬาอื่นๆ	รวมทั้งหมด
1	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	-	-	-	1.99	29.65
2	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	-	-	-	12.26	12.26
3	การผลิตเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	416.27	54.72	54.72	1,826.03	5,364.36
4	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	310.39	34.30	41.23	1,066.07	3,298.49
5	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	22.97	3.47	5.43	77.54	264.92
6	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	197.60	37.91	25.27	1,730.52	3,829.43
7	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	-	-	-	11,120.01	11,120.01
8	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	2,948.96	407.25	443.18	8,212.06	23,955.84
9	การก่อสร้างสนามกีฬา	282.28	32.19	26.83	788.98	2,332.87
10	การค้าส่ง / ค้าปลีกทางด้านกีฬา	5,779.36	929.55	1,535.77	25,881.85	80,830.25
11	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	12,330.14	1,637.60	1,456.98	37,171.05	120,411.55
12	บริการการเดินทางและการขนส่ง	2,695.59	207.74	222.94	7,567.42	25,334.51
13	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	329.66	12.21	77.33	839.75	4,522.10
14	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	1,060.51	125.88	137.42	3,361.96	10,489.74
15	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	90.32	13.65	21.36	304.94	1,041.81
16	การจัดการแข่งขันกีฬา	527.50	60.16	50.13	1,474.39	4,359.52
17	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	889.29	32.94	208.60	2,265.30	12,198.70
18	สโมสรและสมาคมกีฬา	647.57	73.85	61.55	1,809.98	5,351.81
19	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	3.93	0.29	1.00	16.99	39.99
20	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	2,993.88	341.45	284.54	8,368.03	24,742.83
รวมทั้งหมด		**31,526.24**	**4,005.16**	**4,654.28**	**113,897.10**	**339,530.66**

หมายเหตุ: ^{E} = ค่าคาดประมาณ

จากการคำนวณมูลค่าผลผลิตของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬาทางตรง จำแนกตามชนิดกีฬาระหว่างปี 2567 - 2568 พบว่า ฟุตบอลเป็นกีฬาที่มีมูลค่าผลผลิตสูงที่สุด โดยมีค่าเท่ากับ 81,981.42 ล้านบาท ในปี 2567 และคาดว่าจะเพิ่มเป็น 86,818.95 ล้านบาท ในปี 2568 อันดับที่สอง คือ วอลเลย์บอล ซึ่งมีมูลค่าผลผลิตในปี 2567 เท่ากับ 34,439.69 ล้านบาท ก่อนจะเพิ่มเป็น 36,489.96 ล้านบาทในปี 2568 สำหรับกีฬาอันดับที่ 3 4 และ 5 ได้แก่ แบดมินตัน มวย และวิ่ง ซึ่งมีมูลค่าผลผลิตในปี 2568 เท่ากับ 31,526.24 29,420.12 และ 26,064.51 ล้านบาท ในขณะที่กอล์ฟ สนุกเกอร์ และอีสปอร์ต ยังมีมูลค่าผลผลิตไม่มากนัก โดยในปี 2568 กอล์ฟมีมูลค่าผลผลิตเท่ากับ 6,654.33 ล้านบาท ในขณะที่อีก 2 ชนิดกีฬาที่เหลือมีมูลค่าผลผลิตต่ำกว่า 5,000 พันล้านบาท

ตารางที่ 2 – 14 : มูลค่าผลผลิตของ 20 อุตสาหกรรมการกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬา ปี 2567 – 2568^{E}

ชนิดกีฬา	2567		2568^{E}	
	มูลค่า (ล้านบาท)	สัดส่วน (%)	มูลค่า (ล้านบาท)	สัดส่วน (%)
ฟุตบอล	81,981.42	25.47	86,818.95	25.57
กอล์ฟ	6,341.31	1.97	6,654.33	1.96
มวย	27,867.39	8.66	29,420.12	8.66
วิ่ง	24,683.75	7.67	26,064.51	7.68
วอลเลย์บอล	34,439.69	10.70	36,489.96	10.75
แบดมินตัน	29,820.33	9.27	31,526.24	9.29
สนุกเกอร์	3,787.41	1.18	4,005.16	1.18
อีสปอร์ต	4,411.79	1.37	4,654.28	1.37
กีฬาอื่น ๆ	108,481.00	33.71	113,897.10	33.55
รวมอุตสาหกรรมการกีฬาทั้งหมด	**321,814.08**	**100.00**	**339,530.66**	**100.00**

หมายเหตุ: ^{E} = ค่าคาดประมาณ

2.5 GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬาที่สำคัญปี 2568

GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬา ปี 2568^{E} มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 2 – 15 : มูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬาทางตรง (Direct) จำแนกตามชนิดกีฬา ปี 2568^{E}

ที่	สาขาการผลิต	มูลค่า GDP (ล้านบาท)				
		ฟุตบอล	กอล์ฟ	มวย	วิ่ง	วอลเลย์บอล
1	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	11.91	0.87	-	-	-
2	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	-	-	-	-	-
3	การผลิตเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	508.05	44.94	144.66	183.65	271.06
4	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	252.77	12.63	67.48	90.49	124.87
5	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	23.20	1.13	7.66	2.60	11.28
6	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	151.37	9.08	166.34	129.21	109.87
7	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	-	-	-	-	-
8	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	1,354.02	83.77	450.35	528.78	545.41
9	การก่อสร้างสนามกีฬา	256.93	37.37	91.35	57.42	95.11
10	การค้าส่ง / ค้าปลีกทางด้านกีฬา	17,918.91	515.10	4,964.24	6,039.50	7,765.08
11	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	11,367.85	432.16	3,370.84	3,058.04	4,951.31
12	บริการการเดินทางและการขนส่ง	2,296.63	68.85	580.53	769.23	1,196.76

ที่	สาขาการผลิต	มูลค่า GDP (ล้านบาท)				
		ฟุตบอล	กอล์ฟ	มวย	วิ่ง	วอลเลย์บอล
13	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	578.73	364.57	652.34	142.04	38.65
14	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	1,213.75	88.76	386.86	394.46	542.55
15	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	115.40	5.64	38.09	12.94	56.09
16	การจัดการแข่งขันกีฬา	730.76	106.30	259.82	163.31	270.51
17	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	2,062.60	1,299.32	2,324.92	506.22	137.74
18	สโมสรและสมาคมกีฬา	915.28	133.14	325.42	204.55	338.81
19	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	5.11	0.29	0.82	1.75	1.38
20	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	2,466.15	358.75	876.83	551.15	912.91
	รวมทั้งหมด	**42,229.41**	**3,562.68**	**14,708.56**	**12,835.33**	**17,369.37**

หมายเหตุ: ^{E} = ค่าคาดประมาณ

ตารางที่ 2 – 15 : มูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬาทางตรง (Direct) จำแนกตามชนิดกีฬา ปี 2568^{E} (ต่อ)

ที่	สาขาการผลิต	มูลค่า GDP (ล้านบาท)				
		แบดมินตัน	สนุกเกอร์	อีสปอร์ต	กีฬาอื่น ๆ	รวมทั้งหมด
1	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	-	-	-	0.92	13.70
2	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	-	-	-	5.20	5.21
3	การผลิตเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	159.23	20.93	20.93	698.47	2,051.90
4	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	92.16	10.19	12.24	316.52	979.34
5	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	6.77	1.02	1.60	22.87	78.14
6	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	60.83	11.67	7.78	532.74	1,178.88
7	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	-	-	-	3,049.21	3,049.21
8	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	731.37	101.00	109.91	2,036.68	5,941.30
9	การก่อสร้างสนามกีฬา	126.32	14.41	12.01	353.08	1,044.00
10	การค้าส่ง / ค้าปลีกทางด้านกีฬา	4,603.67	740.45	1,223.35	20,616.73	64,387.03
11	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	4,214.58	559.75	498.01	12,705.49	41,158.05
12	บริการการเดินทางและการขนส่ง	904.37	69.70	74.80	2,538.87	8,499.73
13	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	179.45	6.65	42.09	457.13	2,461.65
14	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	479.90	56.96	62.18	1,521.34	4,746.76
15	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	33.70	5.09	7.97	113.77	388.68
16	การจัดการแข่งขันกีฬา	359.29	40.98	34.15	1,004.23	2,969.34
17	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	639.57	23.69	150.02	1,629.20	8,773.29
18	สโมสรและสมาคมกีฬา	450.01	51.32	42.77	1,257.81	3,719.12
19	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	2.07	0.15	0.53	8.94	21.03
20	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	1,212.53	138.29	115.24	3,389.08	10,020.93
	รวมทั้งหมด	**14,255.84**	**1,852.24**	**2,415.59**	**52,258.26**	**161,487.31**

หมายเหตุ: ^{E} = ค่าคาดประมาณ

จากการวิเคราะห์ พบว่า ฟุตบอลสามารถสร้าง GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬาทางตรงและทางอ้อม (Direct + Indirect) ได้ทั้งหมดเท่ากับ 54,440.05 ล้านบาท ในปี 2567 ถือเป็นกีฬาที่สำคัญและมีบทบาททางเศรษฐกิจมากที่สุดและคาดว่าจะเติบโตเป็น 57,683.24 ล้านบาท ในปี 2568 นอกจากนี้ยังพบว่า วอลเลย์บอลได้ก้าวขึ้นมาเป็นกีฬาที่มีศักยภาพทางเศรษฐกิจมากที่สุดเป็นอันดับสอง โดยสามารถสร้าง GDP โดยรวมได้มากถึง 22,652.08 ล้านบาท ในปี 2567 ก่อนจะเติบโตเป็น 24,017.16 ล้านบาท ในปี 2568 สำหรับกีฬาชนิดอื่น ๆ

ที่สามารถ GDP ให้แก่ประเทศไทยได้อย่างมีนัยสำคัญ ได้แก่ แบดมินตัน มวย และวิ่ง โดยสามารถสร้าง GDP โดยรวมในปี 2567ได้เท่ากับ 18,996.66 18,743.76 และ 16,464.92 ล้านบาท และเติบโตเป็น 20,108.54 19,798.28 และ 17,405.91 ล้านบาท ในปี 2568 ตามลำดับ สำหรับกอล์ฟ พบว่า แม้จะมีผู้เล่นจำนวนจำกัด แต่ก็สามารถสร้าง GDP โดยรวมได้มากถึง 4,360.78 บาท ในปี 2567 และจะเพิ่มเป็น 4,577.46 ล้านบาท ในปี 2568 ในขณะที่สนุกเกอร์ และอีสปอร์ต สามารถสร้าง GDP ได้เพียง 2,587.41 และ 3,182.59 ล้านบาท ในปี 2568 ถือว่ายังสามารถสร้างผลได้ทางเศรษฐกิจได้อย่างจำกัด สำหรับกีฬาชนิดอื่น ๆ นอกเหนือจาก 8 ชนิดกีฬาที่ทำการศึกษา พบว่า สามารถสร้าง GDP โดยรวมได้เท่ากับ 68,787.87 ล้านบาท ในปี 2567 และคาดว่าจะเพิ่มเป็น 72,429.74 ล้านบาท ในปี 2568

ตารางที่ 2 – 16 : มูลค่า GDP จำแนกตามชนิดกีฬา ปี 2567 – 2568

ชนิดกีฬา	มูลค่า GDP (ล้านบาท)					
	2567			2568^{E}		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
ฟุตบอล	39,911.80	14,528.25	54,440.05	42,229.41	15,453.83	57,683.24
กอล์ฟ	3,395.69	965.09	4,360.78	3,562.68	1,014.78	4,577.46
มวย	13,941.24	4,802.52	18,743.76	14,708.56	5,089.72	19,798.28
วิ่ง	12,151.32	4,313.61	16,464.92	12,835.33	4,570.58	17,405.91
วอลเลย์บอล	16,404.77	6,247.31	22,652.08	17,369.37	6,647.79	24,017.16
แบดมินตัน	13,482.32	5,514.34	18,996.66	14,255.84	5,852.70	20,108.54
สนุกเกอร์	1,750.92	692.41	2,443.33	1,852.24	735.17	2,587.41
อีสปอร์ต	2,288.56	724.69	3,013.25	2,415.59	767.00	3,182.59
กีฬาอื่น ๆ	49,641.53	19,146.33	68,787.87	52,258.26	20,171.48	72,429.74
รวมอุตสาหกรรมการกีฬาทั้งหมด	**152,968.17**	**56,934.55**	**209,902.71**	**161,487.31**	**60,303.05**	**221,790.35**

หมายเหตุ: 1. Direct = อุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม
2. ^{E} = ค่าคาดประมาณ

2.6 จำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬาที่สำคัญปี 2568

จำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬาที่สำคัญ ปี 2568^{E} มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 2 – 17 : จำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาทางตรง (Direct) จำแนกตามชนิดกีฬา ปี 2568^{E}

ที่	สาขาการผลิต	จำนวนการจ้างงาน (คน)				
		ฟุตบอล	กอล์ฟ	มวย	วิ่ง	วอลเลย์บอล
1	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	51	4	-	-	-
2	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	-	-	-	-	-
3	การผลิตเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	914	81	260	331	488
4	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	516	26	138	185	255
5	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	47	2	16	5	23
6	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	315	19	346	269	229
7	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	-	-	-	-	-
8	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	3,559	220	1,184	1,390	1,434
9	การก่อสร้างสนามกีฬา	548	80	195	123	203
10	การค้าส่ง / ค้าปลีกทางด้านกีฬา	25,981	747	7,198	8,757	11,259
11	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	25,175	957	7,465	6,772	10,965

ที่	สาขาการผลิต	จำนวนการจ้างงาน (คน)				
		ฟุตบอล	กอล์ฟ	มวย	วิ่ง	วอลเลย์บอล
12	บริการการเดินทางและการขนส่ง	4,428	133	1,119	1,483	2,308
13	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	1,420	894	1,600	348	95
14	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	3,227	236	1,028	1,049	1,442
15	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	292	14	96	33	142
16	การจัดการแข่งขันกีฬา	1,131	164	402	253	419
17	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	3,125	1,968	3,522	767	209
18	สโมสรและสมาคมกีฬา	1,388	202	494	310	514
19	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	10	1	2	3	3
20	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	4,931	717	1,753	1,102	1,825
	รวมทั้งหมด	**77,059**	**6,466**	**26,819**	**23,180**	**31,811**

หมายเหตุ: ^{E} = ค่าคาดประมาณ

ตารางที่ 2 – 17 : จำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาทางตรง (Direct) จำแนกตามชนิดกีฬา ปี 2568^{E} (ต่อ)

ที่	สาขาการผลิต	จำนวนการจ้างงาน (คน)				
		แบดมินตัน	สนุกเกอร์	อีสปอร์ต	กีฬาอื่น ๆ	รวมทั้งหมด
1	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	-	-	-	4	59
2	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	-	-	-	35	35
3	การผลิตเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	287	38	38	1,257	3,693
4	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	188	21	25	647	2,001
5	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	14	2	3	47	159
6	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	127	24	16	1,110	2,455
7	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	-	-	-	4,805	4,805
8	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	1,923	266	289	5,354	15,618
9	การก่อสร้างสนามกีฬา	270	31	26	754	2,228
10	การค้าส่ง / ค้าปลีกทางด้านกีฬา	6,675	1,074	1,774	29,893	93,358
11	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	9,333	1,240	1,103	28,137	91,146
12	บริการการเดินทางและการขนส่ง	1,744	134	144	4,895	16,389
13	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	440	16	103	1,122	6,040
14	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	1,276	151	165	4,044	12,619
15	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	85	13	20	287	982
16	การจัดการแข่งขันกีฬา	556	63	53	1,554	4,595
17	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	969	36	227	2,468	13,290
18	สโมสรและสมาคมกีฬา	682	78	65	1,908	5,640
19	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	4	-	1	18	42
20	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	2,425	277	230	6,777	20,038
	รวมทั้งหมด	**26,997**	**3,463**	**4,283**	**95,115**	**295,192**

หมายเหตุ: ^{E} = ค่าคาดประมาณ

ด้านการจ้างงาน ฟุตบอลก่อให้เกิดการจ้างงานได้มากถึง 97,466 คน ในปี 2567 และคาดว่าจะเพิ่มเป็น 103,336 คน ในปี 2568 ถือเป็นส่วนสำคัญในการจ้างงานและสร้างรายได้ให้แก่เศรษฐกิจไทย ตามด้วย วอลเลย์บอล แบดมินตัน มวย และวิ่ง ซึ่งสามารถสร้างการจ้างงานโดยรวมในปี 2567 ได้เท่ากับ 40,574 34,957 33,666 และ 29,226 คนในปี 2567 และคาดว่าจะเติบโตเป็น 43,052 37,012 35,567 และ 30,905 คน ในปี 2568 ตามลำดับ สำหรับกอล์ฟ อีสปอร์ต และสนุกเกอร์ พบว่า สามารถสร้างการจ้างงานโดยรวมในปี 2568 ได้เท่ากับ 8,231 5,588 และ 4,730 คน ตามลำดับ

สำหรับกีฬาชนิดอื่น ๆ นอกเหนือจาก 8 ชนิดกีฬาที่ทำการสำรวจ ซึ่งครอบคลุมการออกกำลังกาย เช่น โยคะ พิลาทิส ฟิตเนสและเวทเทรนนิ่ง พบว่า สามารถสร้างการจ้างงานโดยรวมได้เท่ากับ 122,993 คน ในปี 2567 และคาดว่าจะเพิ่มเป็น 129,590 คน ในปี 2568

ตารางที่ 2 – 18 : จำนวนการจ้างงาน จำแนกตามชนิดกีฬา ปี 2567 – 2568^{E}

ชนิดกีฬา	จำนวนการจ้างงาน (คน)					
	2567			2568^{E}		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
ฟุตบอล	72,777	24,688	97,466	77,059	26,276	103,336
กอล์ฟ	6,166	1,679	7,845	6,466	1,765	8,231
มวย	25,413	8,254	33,666	26,819	8,748	35,567
วิ่ง	21,938	7,288	29,226	23,180	7,725	30,905
วอลเลย์บอล	30,018	10,556	40,574	31,811	11,241	43,052
แบดมินตัน	25,525	9,432	34,957	26,997	10,015	37,012
สนุกเกอร์	3,273	1,193	4,466	3,463	1,267	4,730
อีสปอร์ต	4,058	1,233	5,291	4,283	1,305	5,588
กีฬาอื่น ๆ	90,276	32,717	122,993	95,115	34,475	129,590
รวมอุตสาหกรรมการกีฬาทั้งหมด	**279,442**	**97,041**	**376,484**	**295,192**	**102,819**	**398,011**

หมายเหตุ: 1. Direct = อุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม
2. ^{E} = ค่าคาดประมาณ

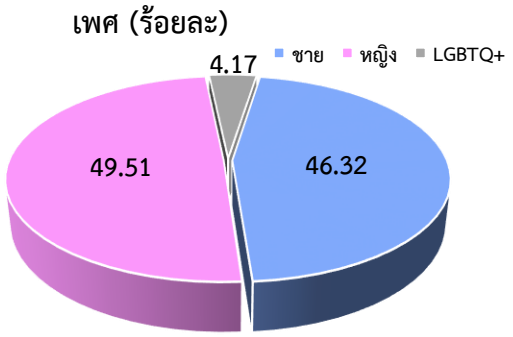
2.7 การสำรวจพฤติกรรมและค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนปี 2568

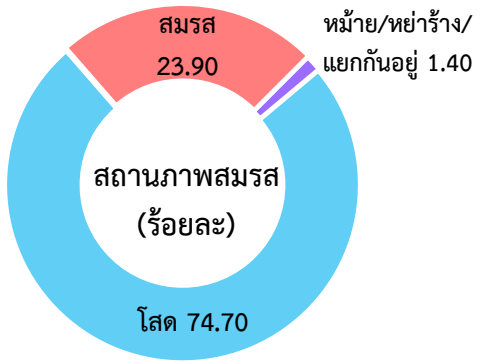
การสำรวจข้อมูลจากประชาชนเพื่อประเมินและวิเคราะห์พฤติกรรมและค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนในปี 2568 ครั้งที่ 2 ได้มีการดำเนินการลงพื้นที่เก็บข้อมูลครอบคลุมทุกภูมิภาค ได้แก่ กรุงเทพฯ และปริมณฑล ภาคกลาง (สุพรรณบุรี ราชบุรี) ภาคตะวันออก (ชลบุรี จันทบุรี) ภาคเหนือ (เชียงราย เชียงใหม่) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (บุรีรัมย์ อุดรธานี) และภาคใต้ (กระบี่ ภูเก็ต) ซึ่งได้ทำการสำรวจแล้วเสร็จจำนวน 4,000 ราย และนำมาประมวลผลรวมข้อมูลที่มีการสำรวจในครั้งที่ 1 จำนวน 2,047 ราย รวมเป็นจำนวนทั้งสิ้น 6,047 ราย โดยผลการสำรวจมีรายละเอียดดังนี้

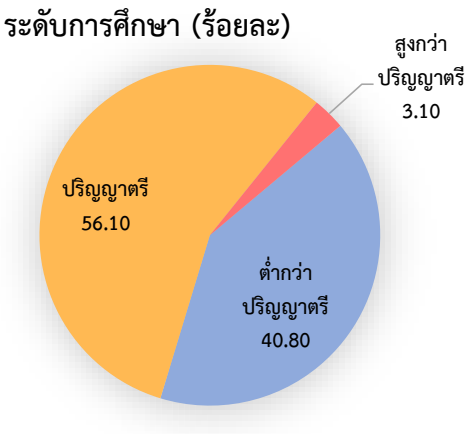
1) ข้อมูลเบื้องต้นของประชาชนกลุ่มตัวอย่าง

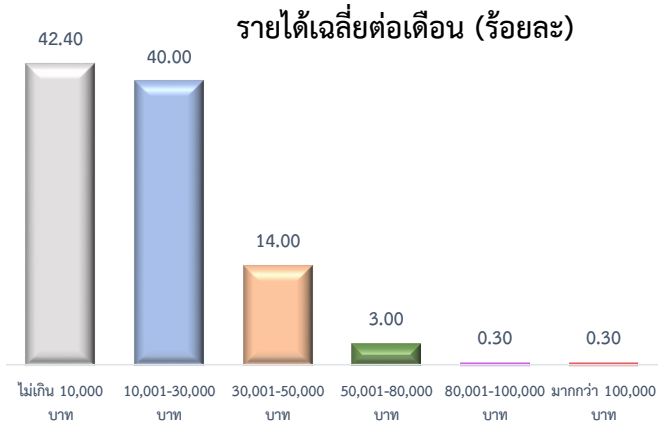
จากการสำรวจข้อมูลเบื้องต้นของประชาชนกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีสัดส่วนเพศชาย ร้อยละ 46.32 เพศหญิง ร้อยละ 49.51 และ LGBTQ+ ร้อยละ 4.17 สถานภาพสมรสของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะเป็นโสด ร้อยละ 74.70 ขณะที่ สมรสแล้ว มีร้อยละ 23.90 และหม้าย / หย่าร้าง /แยกกันอยู่ ร้อยละ 1.40 มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 40.80 ปริญญาตรี ร้อยละ 56.10 และสูงกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 3.10

และรายได้เฉลี่ยต่อเดือนส่วนใหญ่เป็นกลุ่มที่มีรายได้ไม่เกิน 10,000 บาท ร้อยละ 42.40 รองลงมาเป็นกลุ่มที่มีรายได้มากกว่า 10,000 บาท แต่ไม่เกิน 30,000 บาท ร้อยละ 40.00 และกลุ่มที่มีรายได้มากกว่า 30,000 บาท แต่ไม่เกิน 50,000 บาท ร้อยละ 14.00 ตามลำดับ









ภาพที่ 2 - 1 : สัดส่วนข้อมูลเบื้องต้นของประชาชนกลุ่มตัวอย่างแบ่งตามเพศ สถานภาพสมรส ระดับการศึกษา และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

2) พฤติกรรมและแนวโน้มในการรับชมการแข่งขันกีฬาของประชาชน

จากการสำรวจพฤติกรรมการชมการแข่งขันกีฬา พบว่า ในปี 2568 ประชาชนที่ชมการแข่งขันกีฬามีสัดส่วนเท่ากับร้อยละ 82.23 เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 78.30 ในปี 2567 เมื่อพิจารณาประเภทกีฬาที่ชมการแข่งขันพบว่า กีฬาอาชีพยังเป็นนิยมมากกว่ากีฬาเพื่อความเป็นเลิศ กล่าวคือ ประชาชนที่ชมการแข่งขันกีฬาร้อยละ 65.52 มีการชมการแข่งขันกีฬาอาชีพ และมีเพียงร้อยละ 38.48 ที่ชมการแข่งขันกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ อย่างไรก็ตาม สัดส่วนการชมการแข่งขันกีฬาอาชีพและกีฬาเพื่อความเลิศในปี 2568 ไม่ได้แตกต่างไปจากปี 2567 อย่างมีนัยสำคัญ

ด้านชนิดกีฬาที่เลือกรับชมของประชาชน พบว่า ฟุตบอลยังคงเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมในการชมการแข่งขันมากที่สุด โดยประชาชนร้อยละ 57.38 ในปี 2567 ชมการแข่งขันฟุตบอลเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 64.92 ในปี 2568 อันดับสอง คือ วอลเลย์บอล มีประชาชนร้อยละ 41.62 ในปี 2567 ชมการแข่งขันวอลเลย์บอลเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 50.97 ในปี 2568 สำหรับกีฬาอื่น ๆ ที่ประชาชนนิยมชมการแข่งขันในปี 2568 ได้แก่ แบดมินตันร้อยละ 26.86 บาสเกตบอล ร้อยละ 23.94 ฟุตซอล ร้อยละ 23.60 มวยไทย ร้อยละ 18.97 ว่ายน้ำ ร้อยละ 10.95 และมวยสากล ร้อยละ 10.87

ตารางที่ 2 - 19 : ชนิดกีฬาที่ประชาชนเลือกรับชมการแข่งขัน ปี 2567 - 2568

ชนิดกีฬา	2567	2568	ชนิดกีฬา	2567	2568
ฟุตบอล	57.38	64.92	ศิลปะการต่อสู้	1.45	1.89
วอลเลย์บอล	41.62	50.97	จักรยาน	1.65	1.59
แบดมินตัน	19.30	26.86	ยิงธนู	1.20	1.51
บาสเกตบอล	18.83	23.94	สเกตน้ำแข็ง	0.96	1.51
ฟุตซอล	20.50	23.60	เพาะกาย	N/A	1.41
มวยไทย	13.18	18.97	ฟันดาบ	0.74	1.39
ว่ายน้ำ	7.43	10.95	กีฬาเอ็กซ์ตรีม	1.31	1.33
มวยสากล	8.51	10.87	วิ่งเทรล	1.01	1.33
ตะกร้อ	8.10	9.61	ยูโด	0.88	0.99
อีสปอร์ต	4.13	6.30	เจ็ตสกี	0.88	0.91
วิ่งลู่/กรีฑา	5.69	6.28	คาราเต้	0.98	0.87
เทควันโด	3.75	6.00	รักบี้ฟุตบอล	0.63	0.85
เทนนิส	5.18	5.18	ฮอกกี้น้ำแข็ง	0.55	0.85
สนุกเกอร์	2.87	4.27	ขี่ม้า	0.66	0.81
กอล์ฟ	2.05	3.40	โบว์ลิ่ง	0.68	0.77
วิ่งถนน	3.32	3.36	สเกตบอร์ด	N/A	0.62
มอเตอร์สปอร์ต	2.68	3.10	เทคบอล	N/A	0.62
จักรยานยนต์	1.63	3.02	สควอช	0.25	0.54
ยิงปืน	1.65	2.66	เรือใบ	0.59	0.48
เปตอง	N/A	2.38	เบสบอล	0.51	0.44
เทเบิลเทนนิส	0.04	2.26	ฮอกกี้	N/A	0.42
ยิมนาสติก	1.57	1.99	โรลเลอร์สเกต	N/A	0.26
ยกน้ำหนัก	1.79	1.99	อื่น ๆ	0.44	0.72

หมายเหตุ: (1) เลือกได้มากกว่า 1 ชนิดกีฬา และ (2) กีฬาเอ็กซ์ตรีม ได้แก่ ปีนผา ฟรีรันนิ่ง เวคบอร์ด ร่มร่อน กระโดดร่ม และกีฬาเอ็กซ์ตรีมอื่น ๆ ทั้งทางบก ทางอากาศ และทางน้ำ

จากการสำรวจรูปแบบการรับชมการแข่งขันกีฬา พบว่า ประชาชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่นิยมชมการแข่งขันกีฬาผ่านโทรทัศน์ / อุปกรณ์ดิจิทัล แบบไม่มีค่าใช้จ่าย ร้อยละ 91.00 แต่การรับชมการแข่งขันกีฬาผ่านโทรทัศน์ / อุปกรณ์ดิจิทัล แบบมีค่าใช้จ่าย มีเพียงร้อยละ 17.54 ขณะที่มีประชาชนกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 38.82 ที่นิยมเดินทางไปชมกีฬาที่สนามแข่งขัน

ตารางที่ 2 - 20 : รูปแบบการรับชมการแข่งขันกีฬา *

รูปแบบ	ร้อยละ (%)
เดินทางไปชมกีฬาที่สนามแข่งขัน	38.82
ชมการแข่งขันกีฬาผ่านโทรทัศน์ / อุปกรณ์ดิจิทัล แบบมีค่าใช้จ่าย	17.54
ชมการแข่งขันกีฬาผ่านโทรทัศน์ / อุปกรณ์ดิจิทัล แบบไม่มีค่าใช้จ่าย	91.00

หมายเหตุ: * เฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่ชมการแข่งขันกีฬา และเลือกตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ เพราะฉะนั้น จึงทำให้ผลรวมมากกว่า 100%

เมื่อพิจารณาถึงพฤติกรรมในการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนามแข่งขัน พบว่า ประชาชนกลุ่มตัวอย่างมีการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนามแข่ง**ภายในจังหวัด** โดยเฉลี่ย 5.05 ครั้งต่อปี มีผู้ร่วมเดินทางไปชมกีฬาร่วมด้วยโดยเฉลี่ย 5.19 คน มีค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ย 622.59 บาทต่อครั้ง และเลือกใช้วิธีการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาด้วยรถยนต์ส่วนตัวเป็นส่วนใหญ่ถึงร้อยละ 62.03 รองลงมาเลือกเดินทางโดยใช้รถจักรยานยนต์ ร้อยละ 26.56 และเดินทางโดยรถโดยสารสาธารณะ ร้อยละ 11.41 ตามลำดับ ในขณะที่พฤติกรรมการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนามแข่ง**ต่างจังหวัด** โดยเฉลี่ย 2.53 ครั้งต่อปี มีผู้ร่วมเดินทางไปชมกีฬาร่วมด้วยโดยเฉลี่ย 6.53 คน มีค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ย 3,192.37 บาทต่อครั้ง และเลือกใช้วิธีการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาด้วยรถยนต์ส่วนตัวเป็นส่วนใหญ่ถึงร้อยละ 69.50 รองลงมาเลือกเดินทางโดยใช้รถโดยสารสาธารณะ ร้อยละ 18.78 เดินทางโดยรถจักรยานยนต์ ร้อยละ 10.69 และเดินทางโดยเครื่องบิน ร้อยละ 1.03 ตามลำดับ

ตารางที่ 2 - 21 : พฤติกรรมในการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนามแข่งขัน

ปัจจัย	สนามแข่ง ภายในจังหวัด	สนามแข่ง ต่างจังหวัด
ความถี่ในการเดินทางไปชมการแข่งขันที่สนามแข่งโดยเฉลี่ย (ครั้ง/ปี)	5.05	2.53
ผู้ร่วมเดินทางชมกีฬากับท่านโดยเฉลี่ย (คน)	5.19	6.53
ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยในการชมการแข่งขันที่สนามภายในจังหวัด (บาท/ครั้ง)	622.59	3,192.37
วิธีการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬา (ร้อยละ)		
• รถยนต์ส่วนตัว	62.03	69.50
• รถโดยสารสาธารณะ (รถบัส รถไฟ Taxi)	11.41	18.78
• รถจักรยานยนต์	26.56	10.69
• เครื่องบิน	-	1.03

เมื่อพิจารณาความถี่ในการรับชม**การแข่งขันกีฬาผ่านโทรทัศน์ / อุปกรณ์ดิจิทัล** พบว่า ประชาชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการรับชมการแข่งขันกีฬา 1 – 2 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 52.47 และส่วนใหญ่ใช้ระยะเวลาเฉลี่ยในการรับชมการแข่งขันกีฬามากกว่า 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 48.82

ตารางที่ 2 - 22 : ความถี่และระยะเวลาการรับชมการแข่งขันกีฬาผ่านโทรทัศน์ / อุปกรณ์ดิจิทัล

ปัจจัย	กลุ่มย่อย	ร้อยละ (%)
ความถี่ของการชมการแข่งขันกีฬา	ทุกวัน	17.28
	5 - 6 วัน/สัปดาห์	6.59
	3 - 4 วัน/สัปดาห์	23.66
	1 - 2 วัน/สัปดาห์	52.47
ระยะเวลาเฉลี่ยในการชมการแข่งขันกีฬา	ไม่เกิน 1 ชั่วโมง	34.55
	มากกว่า 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง	48.82
	มากกว่า 2 ชั่วโมง แต่ไม่เกิน 3 ชั่วโมง	12.65
	มากกว่า 3 ชั่วโมง	3.98

3) พฤติกรรมและแนวโน้มในการรับชมรายการกีฬาของประชาชน

จากการสำรวจพฤติกรรมและแนวโน้มในการรับชมรายการกีฬาของประชาชนกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ประชาชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 61.74 มีการรับชมรายการกีฬาต่าง ๆ ที่ไม่ใช่การแข่งขันกีฬา เช่น รายการข่าวกีฬา รายการเล่าและวิเคราะห์ข่าวกีฬา สารคดีกีฬา รายการเรียลลิตี้ เกมส์โชว์กีฬา รายการออกกำลังกายและฟิตเนส และมีร้อยละ 38.26 ที่ไม่ได้ชมรายการกีฬา ทั้งนี้ จากประชาชนที่ไม่ชมรายการกีฬา พบว่า ส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 61.21 ไม่ชมรายการกีฬา เนื่องจากไม่ชอบ / ชอบกิจกรรมอื่น ๆ มากกว่า และมีร้อยละ 36.35 ที่ไม่ชมรายการกีฬา เนื่องจากมีข้อจำกัดด้านเวลา

ด้านการสำรวจชนิดกีฬาที่ประชาชนเลือกรับชมรายการกีฬา พบว่า รายการกีฬาเกี่ยวกับฟุตบอลถือเป็นชนิดกีฬาที่ได้รับความนิยมรับชมมากที่สุด โดยมีประชาชนกลุ่มตัวอย่าง (เฉพาะที่รายงานว่ามีการชมรายการกีฬา) คิดเป็นร้อยละ 58.16 ที่ชมรายการฟุตบอล อันดับที่สอง คือ รายการวอลเลย์บอล มีผู้ชมร้อยละ 31.46 ตามด้วย รายการแบดมินตัน รายการวิ่งถนน รายการฟุตซอล และรายการบาสเกตบอล คิดเป็นร้อยละ 24.93 23.87 18.86 และ 16.98 ตามลำดับ

ตารางที่ 2 – 23 : ชนิดกีฬาที่ประชาชนเลือกรับชมรายการกีฬา

ชนิดกีฬา	ร้อยละ (%)	ชนิดกีฬา	ร้อยละ (%)
ฟุตบอล	58.16	เทเบิลเทนนิส	1.52
วอลเลย์บอล	31.46	ยกน้ำหนัก	1.27
แบดมินตัน	24.93	ยิงธนู	1.27
วิ่งถนน	23.87	ยิมนาสติก	1.21
ฟุตซอล	18.86	เปตอง	1.21
บาสเกตบอล	16.98	สเกตน้ำแข็ง	1.21

ชนิดกีฬา	ร้อยละ (%)	ชนิดกีฬา	ร้อยละ (%)
มวยไทย	12.22	กีฬาเอ็กซ์ตรีม	1.16
ว่ายน้ำ	9.16	ศิลปะการต่อสู้	1.06
วิ่งลู่/กรีฑา	8.93	ขี่ม้า	0.91
ตะกร้อ	6.83	ฮอกกี้น้ำแข็ง	0.91
มวยสากล	6.18	ยูโด	0.84
เทนนิส	4.05	คาราเต้	0.76
อีสปอร์ต	4.05	โบว์ลิ่ง	0.73
เพาะกาย	3.42	ฟันดาบ	0.68
เทควันโด	3.16	รักบี้ฟุตบอล	0.53
จักรยาน	3.09	ฮอกกี้	0.53
กอล์ฟ	2.86	เจ็ตสกี	0.51
สนุกเกอร์	2.81	สเกตบอร์ด	0.43
มอเตอร์สปอร์ต	2.73	สควอช	0.38
เทคบอล	2.66	เบสบอล	0.33
จักรยานยนต์	2.48	เรือใบ	0.30
ยิงปืน	2.02	โรลเลอร์สเกต	0.23
วิ่งเทรล	1.92	อื่น ๆ	0.30

หมายเหตุ: (1) เลือกได้มากกว่า 1 ชนิดกีฬา และ (2) กีฬาเอ็กซ์ตรีม ได้แก่ ปีนผา ฟรีรันนิ่ง เวคบอร์ด ร่มร่อน กระโดดร่ม และกีฬาเอ็กซ์ตรีมอื่น ๆ ทั้งทางบก ทางอากาศ และทางน้ำ

จากการสำรวจพฤติกรรมในการรับชมรายการกีฬา พบว่า ประชาชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่นิยมรับชมรายการกีฬาผ่านโทรทัศน์ / อุปกรณ์ดิจิทัล แบบไม่มีค่าใช้จ่าย ร้อยละ 66.82 ขณะที่มีการรับชมรายการกีฬาผ่านโทรทัศน์ / อุปกรณ์ดิจิทัล แบบมีค่าใช้จ่าย มีเพียงร้อยละ 33.18 โดยโทรทัศน์ยังคงเป็นช่องทางรับชมรายการกีฬาที่ได้รับความนิยมมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 56.91 ตามด้วยแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง เช่น AIS Play, True Visions, T-Sports 7, NBC Sports ฯลฯ ช่อง YouTube และช่อง Tiktok มีผู้ชมร้อยละ 38.80 33.26 และ 23.72 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาความถี่และระยะเวลาในการรับชมรายการกีฬา พบว่า ประชาชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการรับชมรายการกีฬา 1 – 2 วัน / สัปดาห์ ถึงร้อยละ 52.38 และส่วนใหญ่ใช้ระยะเวลาเฉลี่ยในการรับชมรายการกีฬามากกว่า 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง ถึงร้อยละ 46.37

ตารางที่ 2 – 24 : พฤติกรรมในการรับชมรายการกีฬา

ปัจจัย	กลุ่มย่อย	ร้อยละ (%)
ช่องทางในการรับชมรายการกีฬาที่ใช้เป็นประจำ *	ชมรายการกีฬาผ่านโทรทัศน์ / อุปกรณ์ดิจิทัล แบบมีค่าใช้จ่าย	33.18
	ชมรายการกีฬาผ่านโทรทัศน์ / อุปกรณ์ดิจิทัล แบบไม่มีค่าใช้จ่าย	66.82
ช่องทาง / แพลตฟอร์มที่รับชมรายการกีฬาเป็นประจำ *	ช่องโทรทัศน์	56.91
	ช่อง YouTube	33.26
	ช่อง Tiktok	23.72
	แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง เช่น AIS Play True Visions T-Sports 7 NBC Sports เป็นต้น	38.80
	Website / Web Application	7.37
ความถี่ของการชมรายการกีฬา	ทุกวัน	17.52
	5 - 6 วัน/สัปดาห์	6.49
	3 - 4 วัน/สัปดาห์	23.59
	1 - 2 วัน/สัปดาห์	52.38
ระยะเวลาเฉลี่ยในการชมรายการกีฬา	ไม่เกิน 1 ชั่วโมง	36.36
	มากกว่า 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง	46.37
	มากกว่า 2 ชั่วโมง แต่ไม่เกิน 3 ชั่วโมง	13.18
	มากกว่า 3 ชั่วโมง	4.09

หมายเหตุ : * เฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่รับชมรายการกีฬา และเลือกตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ เพราะฉะนั้น จึงทำให้ผลรวมมากกว่า 100%

4) พฤติกรรมและแนวโน้มในการเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาของประชาชน

จากการสำรวจพฤติกรรมและแนวโน้มในการเข้าร่วมแข่งขันกีฬาของประชาชนกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ประชาชนกลุ่มตัวอย่างไม่ได้เข้าร่วมแข่งขันกีฬาแต่อย่างใด โดยมีสัดส่วนถึงร้อยละ 74.09 ซึ่งไม่ได้แตกต่างไปจากปี 2567 มากนัก โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีการเข้าร่วมแข่งขันกีฬามีสัดส่วนประมาณ 1 ใน 4 เท่านั้น

จากกลุ่มผู้ที่มีการแข่งขันกีฬา พบว่า ส่วนใหญ่จะเป็นการแข่งขันกีฬาพื้นฐาน และกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ โดยในปี 2568 มีสัดส่วนเท่ากับร้อยละ 35.32 และ 32.11 ตามลำดับ รวมทั้งมีอีกร้อยละ 28.55 ที่มีการแข่งขันกีฬามวลชน นอกจากนี้ยังพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ร้อยละ 65.90 เน้นเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาที่จัดเป็นโอกาสพิเศษ และมีเพียงร้อยละ 34.10 ที่เน้นเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาที่จัดเป็นประจำ

ตารางที่ 2 - 25 : พฤติกรรมการเข้าร่วมแข่งขันกีฬาของประชาชน

พฤติกรรม	ร้อยละ (%)	
	2567	2568
เข้าร่วมการแข่งขันกีฬา	27.74	25.91
ไม่ได้เข้าร่วมการแข่งขันกีฬา	72.26	74.09

ตารางที่ 2 – 26 : ประเภทของการแข่งขันกีฬาที่เข้าร่วม *

ประเภทของการแข่งขันกีฬา	กลุ่มย่อย	ร้อยละ (%)	
		2567	2568
จำแนกตามระดับของการแข่งขัน	การแข่งขันกีฬาอาชีพ	12.86	16.23
	การแข่งขันกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ	40.60	32.11
	การแข่งขันกีฬามวลชน	29.86	28.55
	การแข่งขันกีฬาพื้นฐาน	44.63	35.32
จำแนกตามลักษณะของการจัดการแข่งขัน	การแข่งขันที่จัดเป็นประจำ	29.54	34.10
	การแข่งขันที่จัดเป็นโอกาสพิเศษ	67.59	65.90

หมายเหตุ: * เฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬา และเลือกตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ เพราะฉะนั้น จึงทำให้ผลรวมมากกว่า 100%

5) พฤติกรรมและแนวโน้มในการเล่นกีฬาและ / หรือออกกำลังกายของประชาชน

จากการสำรวจพฤติกรรมและแนวโน้มใน**การเล่นกีฬาและ / หรือออกกำลังกาย**ของประชาชนกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ประชาชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการเล่นกีฬาและ / หรือออกกำลังกาย โดยมีสัดส่วนมากถึงร้อยละ 86.37 ถือว่าใกล้เคียงกับปี 2567 เป็นอย่างมาก โดยมีเพียงร้อยละ 13.63 เท่านั้น ที่ไม่เล่นกีฬาและ / หรือออกกำลังกายแต่อย่างใด จากการสอบถามสาเหตุที่ไม่เล่นกีฬาและออกกำลังกาย พบว่า มีสาเหตุหลักคือ ไม่ชอบ / ชอบกิจกรรมอื่น ๆ มากกว่า และมีข้อจำกัดด้านเวลา โดยมีสัดส่วนร้อยละ 65.19 และ 64.83 ตามลำดับ ในขณะที่มีกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 11.42 ให้เหตุผลว่า ไม่เล่นกีฬาและ / หรือออกกำลังกายเนื่องจากมีข้อจำกัดด้านสุขภาพหรือสภาพร่างกาย

สำหรับจำนวนวันและระยะเวลาที่เล่นกีฬา / ออกกำลังกาย พบว่า ในปี 2568 กลุ่มผู้เล่นกีฬา / ออกกำลังกายมีการเล่นกีฬาหรือออกกำลังกายเฉลี่ย 3.68 วันต่อสัปดาห์ และแต่ละวันที่เล่นกีฬา / ออกกำลังกายจะใช้เวลาโดยเฉลี่ย 1.73 ชั่วโมงต่อวัน สถิติดังกล่าวแตกต่างจากปี 2567 เล็กน้อย แต่ไม่มีนัยสำคัญแต่อย่างใด

กรณีของประชาชนกลุ่มตัวอย่างที่**เล่นกีฬา** ในปี 2568 พบว่า ชนิดกีฬาที่ประชาชนเลือกเล่นแตกต่างไปจากปี 2567 ค่อนข้างมาก ประการแรก คือ สัดส่วนผู้เล่นฟุตบอลเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 23.67 ในปี 2567 เป็นร้อยละ 33.16 ในปี 2568 สัดส่วนผู้เล่นแบดมินตันเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 18.06 ในปี 2567 เป็นร้อยละ 24.69 ในปี 2568 สัดส่วนผู้เล่นวอลเลย์บอลเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 9.60 ในปี 2567 เป็นร้อยละ 15.43 ในปี 2568 สัดส่วนผู้เล่นฟุตซอลเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 9.52 ในปี 2567 เป็นร้อยละ 15.05 ในปี 2568 และสัดส่วนผู้เล่นบาสเกตบอลเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 7.56 ในปี 2567 เป็นร้อยละ 11.48 ในปี 2568 ในทางตรงกันข้าม สัดส่วนผู้วิ่งถนนกลับลดลงจากร้อยละ 43.27 ในปี 2567 เหลือเพียงร้อยละ 20.04 ในปี 2568 สะท้อนความนิยมที่ลดลงของการแข่งวิ่งถนนอันเนื่องมาจากปัญหาหลายประการ เช่น มีการจัดการแข่งขันวิ่งน้อยลง ราคาสมัครที่แพงเกินไป การจัดการ

แข่งขันที่ไม่ได้มาตรฐาน การหลอกลวงโดยผู้จัดปลอม ตลอดจนการสนับสนุนงบประมาณเพื่อจัดการแข่งขันวิ่งในระดับท้องถิ่นลดลง

สำหรับกีฬาที่มีสัดส่วนผู้เล่นไม่มากนัก แต่มีอัตราการเพิ่มที่โดดเด่น เพราะมีสัดส่วนเพิ่มขึ้นเกือบสองเท่า ได้แก่ ว่ายน้ำ มวยไทย วิ่งเทรล โดยมีสัดส่วนเท่ากับร้อยละ 7.30 3.33 และ 3.21 ในปี 2568 ตามลำดับ เพิ่มขึ้นอย่างมากจากร้อยละ 3.80 1.28 และ 1.75 ในปีก่อนหน้า ตามลำดับ

ตารางที่ 2 - 27 : ชนิดกีฬาที่ประชาชนมีการเล่นกีฬา (กรณีที่เล่นกีฬา)

ชนิดกีฬา	2567	2568	ชนิดกีฬา	2567	2568
ฟุตบอล	23.67	33.16	ยกน้ำหนัก	0.43	0.67
แบดมินตัน	18.06	24.69	ยิงปืน	0.52	0.64
วิ่งถนน	43.27	20.04	ศิลปะการต่อสู้	0.17	0.56
วอลเลย์บอล	9.60	15.43	ยูโด	0.12	0.56
ฟุตซอล	9.52	15.05	ยิงธนู	0.15	0.53
บาสเกตบอล	7.56	11.48	ยิมนาสติก	0.33	0.47
วิ่งลู่/กรีฑา	12.59	10.28	รักบี้ฟุตบอล	0.25	0.44
ว่ายน้ำ	3.80	7.30	สเกตบอร์ด	N/A	0.44
ตะกร้อ	2.92	4.56	โบว์ลิ่ง	0.29	0.38
จักรยาน	3.11	3.74	ฟันดาบ	0.10	0.38
มวยไทย	1.28	3.33	ขี่ม้า	0.08	0.32
วิ่งเทรล	1.75	3.21	สเกตน้ำแข็ง	0.17	0.26
เทนนิส	1.63	2.42	เบสบอล	0.07	0.23
อีสปอร์ต	1.53	2.22	เทคบอล	N/A	0.23
เปตอง	N/A	1.61	โรลเลอร์สเกต	N/A	0.23
มวยสากล	0.21	1.40	กีฬาเอ็กซ์ตรีม	0.23	0.20
สนุกเกอร์	0.88	1.31	คาราเต้	0.11	0.20
กอล์ฟ	0.85	1.11	เจ็ตสกี	0.06	0.18
เทควันโด	0.68	1.05	ฮอกกี้	N/A	0.15
จักรยานยนต์	0.34	1.02	มอเตอร์สปอร์ต	0.30	0.12
เพาะกาย	N/A	1.02	ฮอกกี้น้ำแข็ง	0.10	0.12
สควอช	0.30	0.93	เรือใบ	0.15	0.06
เทเบิลเทนนิส	0.12	0.76	อื่น ๆ	5.14	0.79

หมายเหตุ: (1) เลือกได้มากกว่า 1 ชนิดกีฬา และ (2) กีฬาเอ็กซ์ตรีม ได้แก่ ปีนผา ฟรีรันนิ่ง เวคบอร์ด ร่มร่อน กระโดดร่ม และกีฬาเอ็กซ์ตรีมอื่น ๆ ทั้งทางบก ทางอากาศ และทางน้ำ

6) ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชน

เมื่อพิจารณาค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาที่จ่ายจริงตลอดทั้งปี 2568 (คาดประมาณ) ของประชาชนกลุ่มตัวอย่าง พบว่า เพศชายเป็นกลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายสูงที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9,780.74 บาทต่อคนต่อปี เพิ่มขึ้นจาก 8,874.51 บาท ในปี 2567 อย่างเห็นได้ชัด ในขณะที่เพศหญิงมีค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยเท่ากับ 8,051.78 บาทต่อคนต่อปี ในปี 2568 ลดลงเล็กน้อยจาก 8,109.51 บาท ในปี 2567 สำหรับกลุ่ม LGBTQ+ พบว่า มีค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยต่ำลงจาก 10,431.49 บาทต่อคนต่อปี ในปี 2567 เหลือ 9,020.48 บาท ในปี 2568 โดยสรุปแล้ว ประชาชนกลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยของค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาในปี 2568 เท่ากับ 8,892.98 บาทต่อคนต่อปี เพิ่มขึ้นจาก 8,589.70 บาท ในปี 2567 อย่างชัดเจน

นอกจากค่าใช้จ่ายที่จ่ายจริงแล้ว ค่าใช้จ่ายที่ยินดีจ่ายสูงสุดเพื่อการกีฬาของประชาชนกลุ่มตัวอย่างก็เพิ่มขึ้นในปี 2568 เช่นเดียวกัน โดยเพิ่มจาก 10,826.55 บาทต่อคนต่อปี ในปี 2567 เป็น 12,186.48 บาท ในปี 2568 เมื่อจำแนกตามเพศ พบว่า เพศชายยินดีจ่ายเพื่อการกีฬามากที่สุด โดยมีค่าใช้จ่ายสูงสุดที่ยินดีจ่ายเท่ากับ 13,387.06 บาทต่อคนต่อปี เพิ่มจาก 11,527.78 บาทในปีก่อนหน้า ส่วนเพศหญิงและกลุ่ม LGBTQ+ พบว่า มีค่าใช้จ่ายสูงสุดที่ยินดีจ่าย 11,052.23 และ 12,318.89 บาทต่อคนต่อปี ตามลำดับ ซึ่งเพิ่มขึ้นจากปี 2567

ตารางที่ 2 - 28 : ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชน

ปี / เพศ	ชาย	หญิง	LGBTQ+	ทั้งหมด
ค่าใช้จ่ายจริงตลอดทั้งปี (บาท/คน)				
2567	8,874.51	8,109.51	10,431.49	8,589.70
2568	9,780.74	8,051.78	9,020.48	8,892.98
ค่าใช้จ่ายสูงสุดที่ยินดีจ่าย (บาท/คน)				
2567	11,527.78	10,074.16	11,152.69	10,826.55
2568	13,387.06	11,052.23	12,318.89	12,186.48

เมื่อพิจารณาค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนจำแนกตามกลุ่มอายุ พบว่า ในปี 2568 ประชาชนกลุ่มอายุ 40 – 49 ปี เป็นกลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาสูงที่สุด โดยมีค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยเท่ากับ 10,523.98 บาทต่อคนต่อปี ตามด้วยประชาชนกลุ่มอายุ 60 ปีขึ้นไป และกลุ่มอายุ 30 – 39 ปี ซึ่งมีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยเท่ากับ 9,904.98 และ 9,454.35 บาทต่อคนต่อปี ตามลำดับ สำหรับกลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาต่ำที่สุดในปี 2568 กลับเป็นกลุ่มอายุ 20 – 29 ปี โดยมีค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยเท่ากับ 8,144.86 บาทต่อคนต่อปี สาเหตุสำคัญมาจากเป็นช่วงวัยที่ยังให้ความสำคัญกับการทำงานและไลฟ์สไตล์อื่น ๆ มากกว่าการออกกำลังกาย นอกจากนี้ยังพบว่า ประชาชนกลุ่มอายุต่ำกว่า 20 ปี มีค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาโดยเฉลี่ยเท่ากับ 8,814.55 บาทต่อคนต่อปี

ตารางที่ 2 - 29 : ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชน จำแนกตามกลุ่มอายุ

ตัวแปร/ปี	<20 ปี	20-29	30-39	40-49	50-59	60+
ค่าใช้จ่ายจริงตลอดทั้งปี (บาท/คน)						
2567	6,839.11	9,215.83	9,049.77	8,549.68	8,263.91	9,645.85
2568	8,814.55	8,144.86	9,454.35	10,523.98	8,693.69	9,904.98
ค่าใช้จ่ายสูงสุดที่ยินดีจ่าย (บาท/คน)						
2567	8,806.71	11,599.51	10,820.09	10,464.76	10,343.27	14,515.82
2568	12,135.90	11,275.62	12,731.15	14,395.39	11,810.76	13,340.17

จากค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาโดยเฉลี่ยของประชาชนจำแนกตามกลุ่มอายุข้างต้น สามารถคาดประมาณค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาโดยรวมของทั้งประเทศในปี 2568 ได้เท่ากับ 504,757.67 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจาก 473,214.33 ล้านบาทในปี 2567 โดยการคาดประมาณคำนวณจากประชากรอายุ 15 – 79 ปี

ทั้งนี้ การคาดประมาณไม่รวมประชากรอายุ 0 – 14 ปี เนื่องจากเป็นประชากรวัยเด็ก ซึ่งถือเป็นประชากรพึ่งพิง (Dependent Population) ซึ่งไม่มีกำลังซื้อและยังต้องพึ่งพาผู้ปกครองเป็นหลัก ในขณะที่ไม่รวมประชากรอายุ 80 ปีขึ้นไป เนื่องจากเป็นประชากรสูงวัยที่มีแนวโน้มเล่นกีฬาและออกกำลังกายน้อยลงจากข้อจำกัดด้านสุขภาพ

ตารางที่ 2 - 30 : คาดประมาณค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาโดยรวมของทั้งประเทศ

กลุ่มอายุ	2567			2568		
	ค่าใช้จ่ายเฉลี่ย (บาทต่อคนต่อปี)	จำนวนประชากร (คน)	ค่าใช้จ่ายรวมต่อปี (ล้านบาท)	ค่าใช้จ่ายเฉลี่ย (บาทต่อคนต่อปี)	จำนวนประชากร (คน)	ค่าใช้จ่ายรวมต่อปี (ล้านบาท)
15 – 19 ปี	6,839.11	4,004,520	27,387.35	8,814.55	3,969,232	34,986.99
20 – 29 ปี	9,215.83	8,807,121	81,164.93	8,144.86	8,654,855	70,492.58
30 – 39 ปี	9,049.77	9,311,344	84,265.52	9,454.35	9,304,100	87,964.22
40 – 49 ปี	8,549.68	10,088,835	86,256.31	10,523.98	9,989,498	105,129.28
50 – 59 ปี	8,263.91	10,016,673	82,776.88	8,693.69	10,004,739	86,978.10
60 – 69 ปี	9,645.85	7,572,711	73,045.23	9,904.98	7,823,859	77,495.17
70 – 79 ปี	9,645.85	3,972,496	38,318.10	9,904.98	4,211,148	41,711.34
ภาพรวม		**53,773,700**	**473,214.33**		**53,957,431**	**504,757.67**

เมื่อพิจารณาค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาที่จ่ายจริงของประชาชนในปี 2568 จำแนกตามหมวดค่าใช้จ่าย พบว่า ค่าใช้จ่ายเพื่อซื้อรองเท้ากีฬา ยังคงเป็นหมวดที่ประชาชนมีการใช้จ่ายมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2,432.75 บาทต่อคนต่อปี โดยมีค่าไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญจากปี 2567 ซึ่งมีค่าเท่ากับ 2,312.26 บาท ค่าใช้จ่ายด้านกีฬาหมวดอื่น ๆ ที่มีค่ามากอย่างมีนัยสำคัญ ได้แก่ ค่าอาหารและเครื่องดื่ม ค่าอุปกรณ์กีฬา และค่าเสื้อผ้าและชุดกีฬา โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1,461.34 1,303.18 และ 1,106.18 บาทต่อคนต่อปี ตามลำดับ โดยค่าใช้จ่ายทั้ง 3 หมวดดังกล่าวเพิ่มขึ้นจากปี 2567 เพียงเล็กน้อยเท่านั้น

อย่างไรก็ตาม จากการสำรวจพบว่า ค่าตั๋ว / บัตรเข้าชม / ค่าสมัครเข้าร่วมแข่งกีฬาโดยเฉลี่ยในปี 2568 กลับลดลงเหลือเพียง 352.12 บาทต่อคนต่อปี ต่ำกว่า 566.02 บาทต่อคนต่อปี ในปี 2567 ค่อนข้างมาก สะท้อนว่า ประชาชนไทยไม่นิยมจ่ายเงินเพื่อชมหรือเล่นกีฬามากนัก นอกจากนี้ยังพบว่า ค่าโรงแรมที่พักโดยเฉลี่ยลดลงจาก 247.30 บาทต่อคนต่อปี ในปี 2567 เหลือเพียง 202.53 บาทต่อคนต่อปี ในปี 2568 สะท้อนว่า ประชาชนไม่นิยมเดินทางไปชมหรือแข่งกีฬาในพื้นที่ห่างไกลจากที่อยู่อาศัยที่ต้องพักค้างแรม

เมื่อพิจารณาค่าใช้จ่ายสูงสุดที่ยินดีจ่าย จะเห็นว่า ประชาชนมีค่าใช้จ่ายสูงสุดที่ยินดีจ่ายสูงกว่าค่าใช้จ่ายจริงในทุกหมวดค่าใช้จ่าย สะท้อนว่าประชาชนได้รับส่วนเกินผู้บริโภค (Consumer Surplus) จากการกีฬา เนื่องจากมีการจ่ายจริงต่ำกว่าค่าใช้จ่ายสูงสุดที่ยินดีจ่าย หรืออีกนัยหนึ่งคือ การกีฬาสามารถสร้างสวัสดิการสังคมได้นั่นเอง

ตารางที่ 2 - 31 : ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชน ปี 2568 เปรียบเทียบ 2567

หมวดค่าใช้จ่าย	2567	2568	
	ค่าใช้จ่ายจริงตลอดทั้งปี (บาท/คน)	ค่าใช้จ่ายจริงตลอดทั้งปี (บาท/คน)	ค่าใช้จ่ายสูงสุดที่ยินดีจ่าย (บาท/คน)
1. ค่าตั๋ว / บัตรเข้าชม / ค่าสมัครเข้าร่วมแข่งขัน	566.02	352.12	521.02
2. ค่าอุปกรณ์กีฬา / เครื่องกีฬา	1,286.69	1,303.18	1,729.28
3. ค่ายานพาหนะที่ใช้ในการกีฬา เช่น รถยนต์ รถจักรยานยนต์ เรือ เป็นต้น	355.33	292.13	479.38
4. ค่าสัตว์ที่ใช้ในการกีฬา และค่าใช้จ่ายในการเลี้ยง เช่น ม้าแข่ง	8.47	64.06	95.09
5. ค่าเสื้อผ้ากีฬา / ชุดกีฬา	1,079.60	1,106.18	1,568.91
6. ค่ารองเท้ากีฬา	2,312.26	2,432.75	3,463.95
7. ค่าซื้อของที่ระลึกที่เกี่ยวกับกิจกรรมกีฬา	63.15	88.11	113.93
8. ค่าอาหารเสริม / เครื่องดื่มนักกีฬา	251.18	318.40	415.85
9. ค่ายาและเวชภัณฑ์ / ค่ารักษาพยาบาล	100.99	97.91	128.90
10. ค่าเรียนกีฬา / อบรมกีฬา / ค่าผู้สอนกีฬา	115.87	165.11	190.43
11. ค่าซ่อมแซมอุปกรณ์กีฬา	24.42	23.03	32.41
12. ค่าเช่าสนามกีฬา / อุปกรณ์เกี่ยวกับกีฬา	206.76	206.01	255.01
13. ค่าเช่าอุปกรณ์กีฬา / ค่าเช่ายานพาหนะสำหรับแข่งกีฬา	32.59	53.38	68.38
14. ค่าเดินทางไปชมกีฬา / เล่นกีฬา / แข่งกีฬา	412.63	409.21	523.00
15. ค่าวัสดุสิ้นเปลืองอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา เช่น ค่าน้ำมันมวย สเปรย์คลายกล้ามเนื้อ เป็นต้น	14.09	15.64	17.99
16. ค่าสินค้าอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวกับกีฬาที่เกิดขึ้นระหว่างชมกีฬา / เล่นกีฬา / แข่งกีฬา	21.80	99.76	109.62
17. ค่าโรงแรม / ค่าที่พักที่เกิดขึ้นระหว่างชมกีฬา / เล่นกีฬา / แข่งกีฬา	247.30	202.53	317.94
18. ค่าอาหาร / เครื่องดื่มที่เกิดขึ้นระหว่างชมกีฬา / เล่นกีฬา / แข่งกีฬา	1,396.50	1,461.34	1,885.43
19. ค่ากิจกรรมการท่องเที่ยวและบันเทิงที่เกิดขึ้นระหว่างชมกีฬา / เล่นกีฬา / แข่งกีฬา	58.58	119.96	170.60
20. ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ เช่น ค่าเดินทางไปเล่นกีฬา ค่าอาบน้ำหลังเล่นกีฬา ฯลฯ	35.49	82.14	99.37
รวมค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาทั้งหมด	**8,589.70**	**8,892.98**	**12,186.48**

หมายเหตุ: กลุ่มตัวอย่างที่มีค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาที่เกิดขึ้นในแต่ละหมวดเท่านั้น

เมื่อพิจารณาเปรียบค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาตามหมวดต่าง ๆ ในปี 2568 จะเห็นได้ว่า เพศชายและกลุ่ม LGBTQ+ มีค่าใช้จ่ายเพื่อซื้อรองเท้ากีฬาเท่ากับ 2,725.35 และ 2,752.02 บาทต่อคนต่อปี ตามลำดับ สูงกว่าเพศหญิง ที่มีค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยเท่ากับ 2,132.13 บาทต่อคนต่อปีอย่างชัดเจน สำหรับค่าอาหารและเครื่องดื่ม พบว่า ทั้ง 3 กลุ่มมีค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยไม่แตกต่างกันมากนัก โดยเพศชาย เพศหญิง และกลุ่ม LGBTQ+ มีค่าอาหารและเครื่องดื่มโดยเฉลี่ยเท่ากับ 1,501.97 1,424.09 และ 1,452.27 บาทต่อคนต่อปี นอกจากนี้ เพศชายยังมีค่าอุปกรณ์กีฬา และค่าตั๋ว / บัตรเข้าชม / ค่าสมัครเข้าร่วมแข่งขันกีฬา สูงกว่าเพศหญิงและกลุ่ม LGBTQ+ อย่างเห็นได้ชัด โดยค่าอุปกรณ์กีฬา และค่าตั๋ว / บัตรเข้าชม / ค่าสมัครเข้าร่วมแข่งขันกีฬาโดยเฉลี่ยของเพศชายมีค่าเท่ากับ 1,516.36 และ 427.68 บาทต่อคนต่อปี ในขณะที่ค่าอุปกรณ์กีฬาโดยเฉลี่ยของเพศหญิงและกลุ่ม LGBTQ+ มีค่าเท่ากับ 1,127.68 และ 1,019.29 บาทต่อคนต่อปี และค่าค่าตั๋ว / บัตรเข้าชม /

ค่าสมัครเข้าร่วมแข่งขันกีฬาโดยเฉลี่ยของเพศหญิงและกลุ่ม LGBTQ+ มีค่าเท่ากับ 289.10 และ 261.26 บาทต่อคนต่อปี

จากการสำรวจ พบว่า กลุ่ม LGBTQ+ เป็นกลุ่มที่มีค่าเสื้อผ้าและชุดกีฬาและค่าเดินทางสูงที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยของค่าเสื้อผ้าและชุดกีฬาและค่าเดินทางเท่ากับ 1,459.97 และ 507.92 บาทต่อคนต่อปี สูงกว่าค่าเฉลี่ยของค่าเสื้อผ้าและชุดกีฬา และค่าเดินทางของเพศหญิง ซึ่งเท่ากับ 1,029.28 และ 410.27 บาทต่อคนต่อปี และค่าเฉลี่ยของเพศชาย ซึ่งเท่ากับ 1,156.52 และ 399.20 บาทต่อคนต่อปี

ตารางที่ 2 - 32 : ค่าใช้จ่ายจริงด้านการกีฬาของประชาชนปี 2568

หมวดค่าใช้จ่าย	ชาย (บาท/คน)	หญิง (บาท/คน)	LGBTQ+ (บาท/คน)	รวม (บาท/คน)
1. ค่าตั๋ว / บัตรเข้าชม / ค่าสมัครเข้าร่วมแข่งขัน	427.68	289.10	261.26	352.12
2. ค่าอุปกรณ์กีฬา / เครื่องกีฬา	1,516.36	1,127.68	1,019.29	1,303.18
3. ค่ายานพาหนะที่ใช้ในการกีฬา เช่น รถยนต์ รถจักรยานยนต์ เรือ เป็นต้น	370.75	195.21	569.60	292.13
4. ค่าสัตว์ที่ใช้ในการกีฬา และค่าใช้จ่ายในการเลี้ยง เช่น ม้าแข่ง	9.44	115.31	62.35	64.06
5. ค่าเสื้อผ้ากีฬา / ชุดกีฬา	1,156.52	1,029.28	1,459.97	1,106.18
6. ค่ารองเท้ากีฬา	2,725.35	2,132.13	2,752.02	2,432.75
7. ค่าซื้อของที่ระลึกที่เกี่ยวกับกิจกรรมกีฬา	98.17	83.38	32.70	88.11
8. ค่าอาหารเสริม / เครื่องดื่มนักกีฬา	436.49	209.96	294.32	318.40
9. ค่ายาและเวชภัณฑ์ / ค่ารักษาพยาบาล	108.66	91.44	55.37	97.91
10. ค่าเรียนกีฬา / อบรมกีฬา / ค่าผู้สอนกีฬา	149.00	191.87	26.59	165.11
11. ค่าซ่อมแซมอุปกรณ์กีฬา	21.91	23.71	27.52	23.03
12. ค่าเช่าสนามกีฬา / อุปกรณ์เกี่ยวกับกีฬา	293.12	127.09	175.61	206.01
13. ค่าเช่าอุปกรณ์กีฬา / ค่าเช่ายานพาหนะสำหรับแข่งกีฬา	58.02	46.57	82.81	53.38
14. ค่าเดินทางไปชมกีฬา / เล่นกีฬา / แข่งกีฬา	399.20	410.27	507.92	409.21
15. ค่าวัสดุสิ้นเปลืองอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา เช่น ค่าน้ำมันมวย สเปรย์คลายกล้ามเนื้อ เป็นต้น	18.66	14.14	-	15.64
16. ค่าสินค้าอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวกับกีฬาที่เกิดขึ้นระหว่างชมกีฬา / เล่นกีฬา / แข่งกีฬา	85.44	116.55	59.52	99.76
17. ค่าโรงแรม / ค่าที่พักที่เกิดขึ้นระหว่างชมกีฬา / เล่นกีฬา / แข่งกีฬา	163.19	245.86	125.02	202.53
18. ค่าอาหาร / เครื่องดื่มที่เกิดขึ้นระหว่างชมกีฬา / เล่นกีฬา / แข่งกีฬา	1,501.97	1,424.09	1,452.27	1,461.34
19. ค่ากิจกรรมการท่องเที่ยวและบันเทิงที่เกิดขึ้นระหว่างชมกีฬา / เล่นกีฬา / แข่งกีฬา	125.39	120.27	55.95	119.96
20. ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ เช่น ค่าเดินทางไปเล่นกีฬา ค่าอาบน้ำหลังเล่นกีฬา ฯลฯ	115.42	57.90	0.40	82.14
รวมค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาทั้งหมด	**9,780.74**	**8,051.78**	**9,020.48**	**8,892.98**

เมื่อพิจารณาค่าใช้จ่ายสูงสุดที่ยินดีจ่ายด้านการกีฬาของประชาชนปี 2568 พบว่า เพศชายมีความยินดีจ่ายเพื่อการกีฬาสูงกว่าเพศหญิงและกลุ่ม LGBTQ+ ในหลายหมวด ได้แก่ ค่าตั๋ว / บัตรเข้าชม / ค่าสมัครเข้าร่วมแข่งขัน ค่าอุปกรณ์กีฬา ค่ายานพาหนะที่ใช้ในการกีฬา ค่าอาหารเสริมและเครื่องดื่มนักกีฬา และค่าเช่าสนามกีฬา ในขณะเพศหญิงมีความยินดีจ่ายเพื่อการกีฬาในหมวดค่าเรียนกีฬา และกลุ่ม LGBTQ+ มีความยินดีจ่าย เพื่อการกีฬาในหมวดค่าเสื้อผ้าและชุดกีฬา และค่าเดินทาง อย่างไรก็ตาม พบว่า เพศชายและเพศหญิงมีความยินดีจ่ายเพื่ออาหารและเครื่องดื่มที่เกิดขึ้นระหว่างชมกีฬา / เล่นกีฬา / แข่งกีฬาใกล้เคียงกัน และสูงกว่ากลุ่ม LGBTQ+ อย่างชัดเจน

ตารางที่ 2 - 33 : ค่าใช้จ่ายสูงสุดที่ยินดีจ่ายด้านการกีฬาของประชาชนปี 2568

หมวดค่าใช้จ่าย	ชาย	หญิง	LGBTQ+	รวม
	(บาท/คน)	(บาท/คน)	(บาท/คน)	(บาท/คน)
1. ค่าตั๋ว / บัตรเข้าชม / ค่าสมัครเข้าร่วมแข่งขัน	630.93	410.18	616.25	521.02
2. ค่าอุปกรณ์กีฬา / เครื่องกีฬา	2,038.21	1,475.05	1,316.74	1,729.28
3. ค่ายานพาหนะที่ใช้ในการกีฬา เช่น รถยนต์ รถจักรยานยนต์ เรือ เป็นต้น	751.10	216.70	580.32	479.38
4. ค่าสัตว์ที่ใช้ในการกีฬา และค่าใช้จ่ายในการเลี้ยง เช่น ม้าแข่ง	12.54	175.07	62.35	95.09
5. ค่าเสื้อผ้ากีฬา / ชุดกีฬา	1,603.42	1,496.04	2,050.62	1,568.91
6. ค่ารองเท้ากีฬา	3,795.03	3,117.68	3,897.75	3,463.95
7. ค่าซื้อของที่ระลึกที่เกี่ยวกับกิจกรรมกีฬา	124.07	110.04	47.54	113.93
8. ค่าอาหารเสริม / เครื่องดื่มนักกีฬา	558.93	277.32	471.58	415.85
9. ค่ายาและเวชภัณฑ์ / ค่ารักษาพยาบาล	127.42	132.44	103.29	128.90
10. ค่าเรียนกีฬา / อบรมกีฬา / ค่าผู้สอนกีฬา	170.73	222.67	26.59	190.43
11. ค่าซ่อมแซมอุปกรณ์กีฬา	28.01	33.57	67.44	32.41
12. ค่าเช่าสนามกีฬา / อุปกรณ์เกี่ยวกับกีฬา	354.40	162.23	252.60	255.01
13. ค่าเช่าอุปกรณ์กีฬา / ค่าเช่ายานพาหนะสำหรับแข่งกีฬา	72.36	59.15	133.75	68.38
14. ค่าเดินทางไปชมกีฬา / เล่นกีฬา / แข่งกีฬา	528.43	499.84	737.59	523.00
15. ค่าวัสดุสิ้นเปลืองอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา เช่น ค่าน้ำมันมวย สเปรย์คลายกล้ามเนื้อ เป็นต้น	22.12	15.64	-	17.99
16. ค่าสินค้าอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวกับกีฬาที่เกิดขึ้นระหว่างชมกีฬา / เล่นกีฬา / แข่งกีฬา	90.67	128.25	98.81	109.62
17. ค่าโรงแรม / ค่าที่พักที่เกิดขึ้นระหว่างชมกีฬา / เล่นกีฬา / แข่งกีฬา	190.04	452.21	144.39	317.94
18. ค่าอาหาร / เครื่องดื่มที่เกิดขึ้นระหว่างชมกีฬา / เล่นกีฬา / แข่งกีฬา	1,928.29	1,864.77	1,654.96	1,885.43
19. ค่ากิจกรรมการท่องเที่ยวและบันเทิงที่เกิดขึ้นระหว่างชมกีฬา / เล่นกีฬา / แข่งกีฬา	211.04	142.43	55.95	170.60
20. ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ เช่น ค่าเดินทางไปเล่นกีฬา ค่าอาบน้ำหลังเล่นกีฬา ฯลฯ	149.33	60.97	0.40	99.37
รวมค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาทั้งหมด	**13,387.06**	**11,052.23**	**12,318.89**	**12,186.48**

ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนในปี 2568
จากการสำรวจค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชนในปี 2568 จำนวน 6,047 ราย
ในช่วงเดือน ก.พ. – ก.ค. 2568
ค่าใช้จ่ายจริงเฉลี่ยตลอดทั้งปี 8,892.98 บาท/คน
ชาย 9,780.74 (บาท/คน)
หญิง 8,051.78 (บาท/คน)
LQBTQ+ 9,020.48 (บาท/คน)
หมายเหตุ : คือ 2567 คือ 2568
(หน่วย : บาท)
ค่าตั๋ว / บัตรเข้าชม / ค่าสมัครเข้าร่วมแข่งขัน 566.02 352.12
ค่าอุปกรณ์กีฬา / เครื่องกีฬา 1,286.69 1,303.18
ค่ายานพาหนะที่ใช้ในการกีฬา เช่น รถยนต์ เรือ เป็นต้น 355.33 292.13
ค่าสัตว์ที่ใช้ในการกีฬาและค่าใช้จ่ายในการเลี้ยง เช่น ม้าแข่ง 8.47 64.06
ค่าเสื้อผ้ากีฬา / ชุดกีฬา 1,079.60 1,106.18
ค่ารองเท้ากีฬา 2,312.26 2,432.75
ค่าซื้อของที่ระลึกที่เกี่ยวกับกิจกรรมกีฬา 63.15 88.11
ค่าอาหารเสริม / เครื่องดื่มนักกีฬา 251.18 318.40
ค่ายาและเวชภัณฑ์ / ค่ารักษาพยาบาล 100.99 97.91
ค่าเรียนกีฬา / อบรมกีฬา / ค่าผู้สอนกีฬา 115.87 165.11
ค่าซ่อมแซมอุปกรณ์กีฬา 24.42 23.03
ค่าเช่าสนามกีฬา / อุปกรณ์เกี่ยวกับกีฬา 206.76 206.01
ค่าเช่าอุปกรณ์กีฬา / ค่าเช่ายานพาหนะสำหรับแข่งกีฬา 32.59 53.38
ค่าเดินทางไปชมกีฬา / เล่นกีฬา / แข่งกีฬา 412.63 409.21
ค่าวัสดุสิ้นเปลืองอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา เช่น ค่าน้ำมันมวย เป็นต้น 14.09 15.64
ค่าสินค้าอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวกับกีฬาที่เกิดขึ้นระหว่างชมกีฬา / เล่นกีฬา / แข่งกีฬา 21.80 99.76
ค่าโรงแรม / ค่าที่พักที่เกิดขึ้นระหว่างชมกีฬา / เล่นกีฬา / แข่งกีฬา 247.30 202.53
ค่าอาหาร / เครื่องดื่มที่เกิดขึ้นระหว่างชมกีฬา / เล่นกีฬา / แข่งกีฬา 1,396.50 1,461.34
ค่ากิจกรรมการท่องเที่ยวและบันเทิงที่เกิดขึ้นระหว่างชมกีฬา / เล่นกีฬา / แข่งกีฬา 58.58 119.96
รวมค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาทั้งหมด 8,589.70 8,892.98
โดย กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

2.8 ผลกระทบทางสังคมของอุตสาหกรรมการกีฬา

ผลกระทบทางสังคมของการกีฬาในที่นี้จะวิเคราะห์จากการเจ็บป่วยของประชาชน โดยจะพิจารณาจากประวัติการเจ็บป่วยจนต้องเข้ารับการรักษาในโรงพยาบาลแบบผู้ป่วยใน (IPD) ในปีที่ผ่านมา จากการสำรวจ พบว่า ในปี 2568 ประชาชนกลุ่มตัวอย่างที่มีประวัติการเจ็บป่วยจนต้องเข้ารักษาตัวในโรงพยาบาลมีสัดส่วนร้อยละ 6.03 เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มผู้เล่นกีฬา / ออกกำลังกายและกลุ่มที่ไม่เล่นกีฬา / ออกกำลังกาย พบว่ากลุ่มที่มีการเล่นกีฬา / ออกกำลังกายมีสุขภาพแข็งแรงกว่าอย่างเห็นได้ชัด เห็นได้จากการที่ประชาชนกลุ่มเล่นกีฬา / ออกกำลังกายที่มีประวัติการเจ็บป่วยจนต้องเข้ารักษาตัวในโรงพยาบาลมีสัดส่วนร้อยละ 5.80 ต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของภาพรวม ในขณะที่ประชาชนกลุ่มที่ไม่เล่นกีฬา / ออกกำลังกายที่มีประวัติการเจ็บป่วยจนต้องเข้ารักษาตัวในโรงพยาบาลมีสัดส่วนร้อยละ 7.72

เมื่อเปรียบเทียบกับผลสำรวจในปี 2567 ที่ผ่านมา พบว่า ภาพรวมมีความใกล้เคียงกัน นั่นคือ กลุ่มผู้ที่ไม่เล่นกีฬา / ออกกำลังกายที่ต้องเข้ารักษาตัวในโรงพยาบาลมีสัดส่วนสูงกว่ากลุ่มผู้ที่เล่นกีฬา / ออกกำลังกายอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม จะเห็นว่าสัดส่วนของประชาชนที่ต้องเข้ารับการรักษาในโรงพยาบาลในปี 2568 สูงกว่าปี 2567 เล็กน้อย

สำหรับสถิติจำนวนครั้งที่มีการเจ็บป่วยจนต้องเข้ารับการรักษาตัวในโรงพยาบาล พบว่า ในปี 2568 ประชาชนกลุ่มตัวอย่างมีการเข้ารับการรักษาตัวในโรงพยาบาลโดยเฉลี่ย 0.101 ครั้งต่อปี เพิ่มขึ้นจาก 0.094 ครั้งต่อปี ในปี 2567 อย่างไรก็ตาม กลุ่มผู้เล่นกีฬา / ออกกำลังกายมีการเข้ารับการรักษาตัวในโรงพยาบาลน้อยกว่ากลุ่มผู้ไม่เล่นกีฬา / ออกกำลังในทั้งสองปีที่ทำการสำรวจ โดยในปี 2568 กลุ่มผู้เล่นกีฬา / ออกกำลังกายมีการเข้ารับการรักษาตัวในโรงพยาบาลโดยเฉลี่ย 0.094 ครั้งต่อปี ในขณะที่กลุ่มผู้ไม่เล่นกีฬา / ออกกำลังกายมีการเข้ารับการรักษาตัวในโรงพยาบาลโดยเฉลี่ย 0.117 ครั้งต่อปี

จากการศึกษาของ อรทัย เขียวเจริญ และคณะ (2566) พบว่า ต้นทุนบริการผู้ป่วยในมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 20,445 บาทต่อรายต่อครั้ง และ 4,000 บาทต่อวัน จากข้อค้นพบดังกล่าว จะพบว่า ต้นทุนการให้บริการผู้ป่วยในของประชาชนกลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2,064.95 บาทคนต่อปี โดยต้นทุนการให้บริการผู้ป่วยในของกลุ่มผู้เล่นกีฬา / ออกกำลังมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1,921.83 บาทต่อคนต่อปี ต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของกลุ่มผู้ไม่เล่นกีฬา / ออกกำลังกาย ซึ่งมีค่าเท่ากับ 2,392.07 บาทต่อคนต่อปี

ตารางที่ 2 - 34 : ประวัติการเข้ารับการรักษาตัวในโรงพยาบาล (IPD) ในปีที่ผ่านมา

ประวัติการรักษา	ปี	ร้อยละ (%)		
		ภาพรวม	เล่นกีฬา	ไม่เล่นกีฬา
มีอาการเจ็บป่วยจนรักษาตัวในโรงพยาบาลในปีที่ผ่านมา (IPD)	2567	5.61	5.34	8.08
	2568	6.03	5.80	7.72
จำนวนครั้งที่มีอาการเจ็บป่วยจนรักษาตัวในโรงพยาบาล (ครั้ง/ปี) (IPD)	2567	0.094	0.088	0.152
	2568	0.101	0.094	0.117
ต้นทุนบริการผู้ป่วยใน (บาท/ปี) (IPD)	2567	1,921.83	1,799.16	3,107.64
	2568	2,064.95	1,921.83	2,392.07

จากความแตกต่างของความถี่ของการเจ็บป่วยจนต้องเข้ารับการรักษาตัวในโรงพยาบาลและต้นทุนในการบริการผู้ป่วยในระหว่างกลุ่มที่มีการเล่นกีฬาหรือออกกำลังกายและกลุ่มที่ไม่มีการเล่นกีฬาหรือออกกำลังกาย เห็นได้ชัดเจนว่า ผู้ที่ไม่เล่นกีฬาหรือออกกำลังกายมีโอกาสที่จะมีปัญหาสุขภาพและมีภาวะการเจ็บป่วยมากกว่า ส่งผลทำให้มีค่าใช้จ่ายด้านการแพทย์อันเป็นผลมาจากการเจ็บป่วยมากกว่า สามารถสรุปได้ว่า การกีฬามีผลกระทบทางสังคม (Social Impact) ในเชิงบวก นั่นคือ การเล่นกีฬาหรือออกกำลังกายส่งผลดีต่อภาวะสุขภาพของประชาชน ช่วยลดค่าใช้จ่ายด้านสุขภาพของประชาชนและค่าใช้จ่ายด้านสาธารณสุขของภาครัฐได้

2.9 ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ

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**

ที่มา : กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดการแข่งขันแบดมินตัน

รายการ "TOYOTA Phuket International Series 2025"

ระหว่างวันที่ 1 - 6 เมษายน 2568

สรุปผลการจัดการแข่งขันแบดมินตัน รายการ "TOYOTA Phuket International Series 2025"

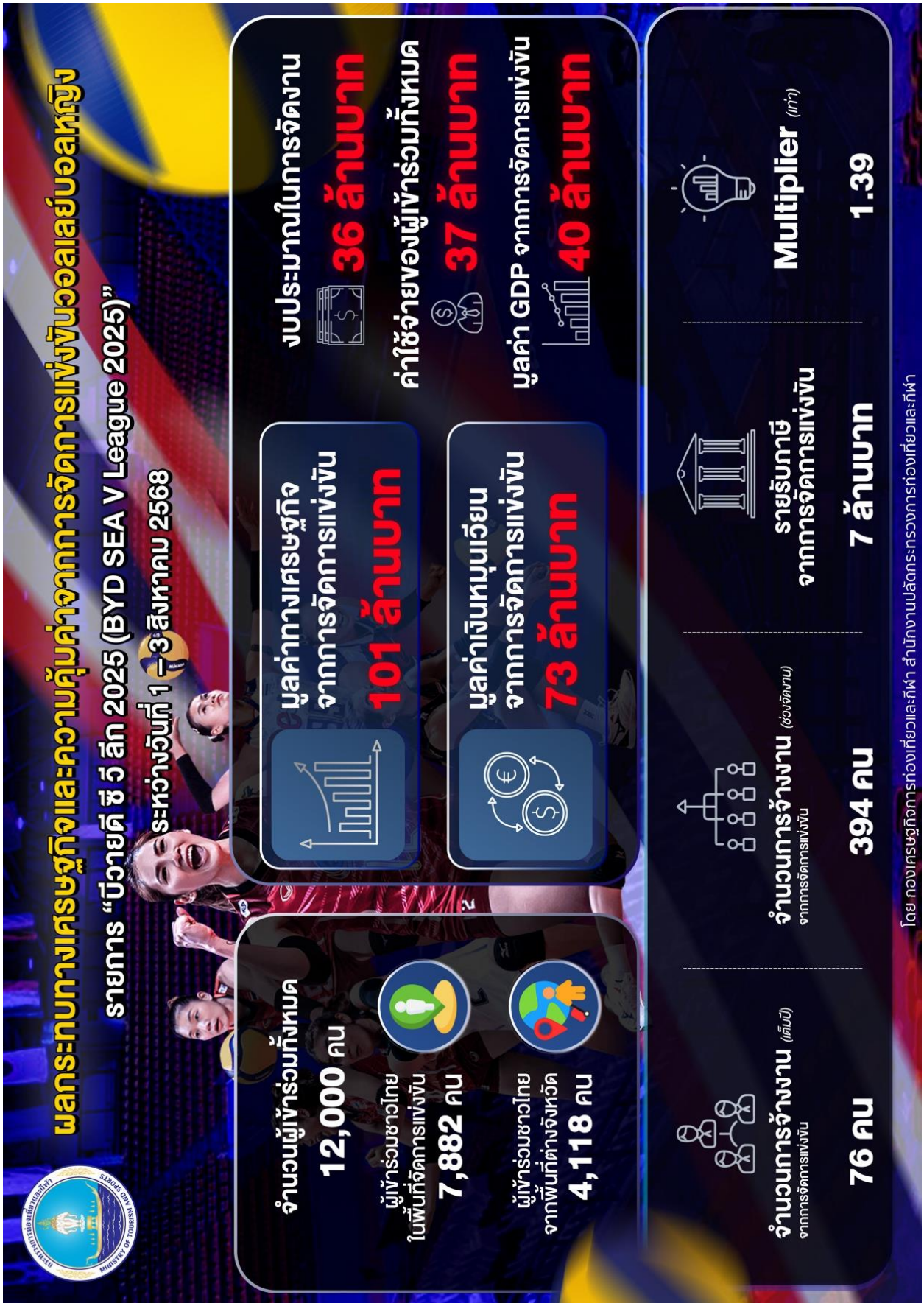
ตัวแปร	ค่าตัวแปร
จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด	**3,594**
ผู้เข้าร่วมชาวไทยในพื้นที่จัดการแข่งขัน	1,317
ผู้เข้าร่วมชาวไทยจากพื้นที่ต่างจังหวัด	1,821
ผู้เข้าร่วมชาวต่างชาติ	456
ค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขัน	**3,000,000.00**
ค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมทั้งหมด	**36,242,808.69**
ผู้เข้าร่วมชาวไทยในพื้นที่จัดการแข่งขัน	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
01-06 APRIL 2025 | PHUKET CITY, THAILAND
TOYOTA Phuket International Series 2025
ระหว่างวันที่ 1 – 6 เมษายน 2568
จำนวนผู้เข้าร่วมงาน
ตลอดระยะเวลาการจัดงาน
3,594 คน
ผู้เข้าร่วมงาน
ชาวไทย
3,138 คน
ผู้เข้าร่วมงาน
ชาวต่างชาติ
456 คน
งบประมาณในการจัดงาน
3 ล้านบาท
มูลค่าทางเศรษฐกิจ
จากการจัดการแข่งขัน
65 ล้านบาท
มูลค่าการใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมทั้งหมด
ค่าโรงแรม ที่พัก
ค่าอาหาร
ค่าลงทะเบียน
ค่าซื้ออุปกรณ์กีฬา
รวมมูลค่าการใช้จ่าย
ของผู้เข้าร่วมทั้งหมด
36 ล้านบาท
จำนวนการจ้างงาน (ช่วงจัดงาน)
จากการจัดการแข่งขัน
261 คน
เงินหมุนเวียน
จากการจัดการแข่งขัน
39 ล้านบาท
ภาครัฐได้รับรายได้
ในรูปแบบภาษี
4 ล้านบาท
ภาครัฐได้รับคืนเงินในรูปแบบของภาษีทุกๆ
รอบของกิจกรรมทางเศรษฐกิจ
Multiplier
(เท่า)
1.68
ตัวทวีคูณของรายจ่าย
ที่มา: โดย กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
TOYOTA

ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดการแข่งขันวอลเลย์บอลหญิง รายการ "บีวายดี ซี วี ลีก 2025 (BYD SEA V LEAGUE 2025)" ระหว่างวันที่ 1 – 3 สิงหาคม 2568

สรุปผลการจัดการแข่งขันวอลเลย์บอลหญิง รายการ "BYD SEA V LEAGUE 2025"

ตัวแปร	ค่าตัวแปร
จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด (คน)	12,000
ผู้เข้าร่วมชาวไทยในพื้นที่จัดการแข่งขัน	7,882
ผู้เข้าร่วมชาวไทยจากพื้นที่ต่างจังหวัด	4,118
ค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขัน (บาท)	36,000,000.00
ค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมทั้งหมด (บาท)	37,106,075.23
ผู้เข้าร่วมชาวไทยในพื้นที่จัดการแข่งขัน	11,028,407.62
ผู้เข้าร่วมชาวไทยจากพื้นที่ต่างจังหวัด	26,077,667.62
มูลค่าเงินหมุนเวียนจากการจัดการแข่งขัน (บาท)	73,106,075.23
มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดการแข่งขัน (บาท)	101,910,338.97
มูลค่า GDP จากการจัดการแข่งขัน (บาท)	40,876,406.19
จำนวนการจ้างงาน (เต็มปี) จากการจัดการแข่งขัน (คน)	76
ผลกระทบทางตรง (การจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาโดยตรง)	46
ผลกระทบทางอ้อม (การจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทาน)	11
ผลกระทบเชิงชักนำ (การจ้างงานที่เป็นผลจากการอุปโภคบริโภค)	19
จำนวนการจ้างงาน (ช่วงจัดงาน) จากการจัดการแข่งขัน (คน)	394
ผลกระทบทางตรง (การจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาโดยตรง)	237
ผลกระทบทางอ้อม (การจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทาน)	57
ผลกระทบเชิงชักนำ (การจ้างงานที่เป็นผลจากการอุปโภคบริโภค)	100
รายรับภาษีจากการจัดการแข่งขัน (บาท)	7,182,232.61
RETURN ON INVESTMENT (ROI) (%)	13.55
MULTIPLIER (เท่า)	1.39


ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าจากการจัดการแข่งขันวอลเลย์บอลหญิง
รายการ "บีวายดี ซี วี ลีก 2025 (BYD SEA V League 2025)"
ระหว่างวันที่ 1 – 3 สิงหาคม 2568
จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด
12,000 คน
ผู้เข้าร่วมชาวไทย ในพื้นที่จัดการแข่งขัน
7,882 คน
ผู้เข้าร่วมชาวไทย จากพื้นที่ต่างจังหวัด
4,118 คน
มูลค่าทางเศรษฐกิจ จากการจัดการแข่งขัน
101 ล้านบาท
มูลค่าเงินหมุนเวียน จากการจัดการแข่งขัน
73 ล้านบาท
งบประมาณในการจัดงาน
36 ล้านบาท
ค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมทั้งหมด
37 ล้านบาท
มูลค่า GDP จากการจัดการแข่งขัน
40 ล้านบาท
จำนวนการจ้างงาน (เต็มปี)
จากการจัดการแข่งขัน
76 คน
จำนวนการจ้างงาน (ช่วงจัดงาน)
จากการจัดการแข่งขัน
394 คน
รายรับภาษี จากการจัดการแข่งขัน
7 ล้านบาท
Multiplier (เท่า)
1.39
โดย กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดการแข่งขันวิ่งผลัดซุปเปอร์มาราธอน

"4X8 KM. CHIANG MAI RELAY RACE RUN 2025"

วันที่ 31 สิงหาคม 2568

สรุปผลการจัดการแข่งขันวิ่งผลัดซุปเปอร์มาราธอน "4X8 KM. CHIANG MAI RELAY RACE RUN 2025"

ตัวแปร	ค่าตัวแปร
จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด (คน)	898
นักวิ่ง	424
ผู้ติดตาม	424
ทีมงานผู้จัดการแข่งขัน	50
ค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขัน (บาท)	500,000.00
ค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมทั้งหมด (บาท)	1,189,035.41
นักวิ่ง	657,921.75
ผู้ติดตาม	509,141.16
ทีมงานผู้จัดการแข่งขัน	21,972.50
มูลค่าเงินหมุนเวียนจากการจัดการแข่งขัน (บาท)	1,689,035.41
มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดการแข่งขัน (บาท)	2,554,486.47
มูลค่า GDP จากการจัดการแข่งขัน (บาท)	1,055,051.09
จำนวนการจ้างงาน (เต็มปี) จากการจัดการแข่งขัน (คน)	2
ผลกระทบทางตรง (การจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาโดยตรง)	1
ผลกระทบทางอ้อม (การจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทาน)	1
ผลกระทบเชิงชักนำ (การจ้างงานที่เป็นผลจากการอุปโภคบริโภค)	1
จำนวนการจ้างงาน (ช่วงจัดงาน) จากการจัดการแข่งขัน (คน)	41
ผลกระทบทางตรง (การจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาโดยตรง)	23
ผลกระทบทางอ้อม (การจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทาน)	7
ผลกระทบเชิงชักนำ (การจ้างงานที่เป็นผลจากการอุปโภคบริโภค)	11
รายรับภาษีจากการจัดการแข่งขัน (บาท)	185,378.88
RETURN ON INVESTMENT (ROI) (%)	111.01
MULTIPLIER (เท่า)	1.51

การแข่งขันวิ่งผลัดซุปเปอร์มาราธอน
4x8 Km. Chiang Mai Relay Race Run 2025
วันที่ 31 สิงหาคม 2568
จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด
898 คน
นักวิ่ง
424 คน
ผู้ติดตาม
424 คน
ทีมงาน ผู้จัดการแข่งขัน
50 คน
มูลค่าทางเศรษฐกิจ จากการจัดการแข่งขัน
2.55 ล้านบาท
มูลค่าเงินหมุนเวียน จากการจัดการแข่งขัน
1.69 ล้านบาท
ค่าใช้จ่าย ของผู้เข้าร่วมทั้งหมด
1.19 ล้านบาท
ค่าใช้จ่าย ในการจัดการแข่งขัน
5 แสนบาท
185,379 แสนบาท
รายรับภาษี จากการจัดการแข่งขัน
41 คน
จำนวนการจ้างงาน (ช่วงจัดงาน) จากการจัดการแข่งขัน
1.51
Multiplier (เท่า)
โดย กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ตารางที่ 2 - 35 : สรุปผลประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา

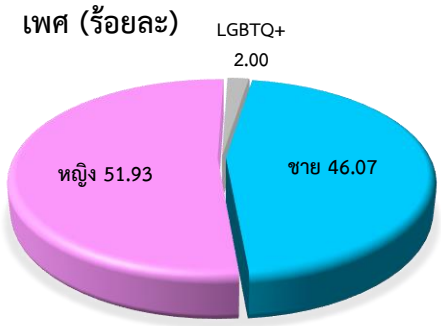
ตัวแปร	PT GRAND PRIX OF THAILAND 2025	TOYATA Phuket International 2025	BYD SEA V LEAGUE 2025	4X8 KM. CHIANG MAI RELAY RACE RUN 2025
จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด (คน)	224,634	3,594	12,000	898
ค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขัน (ล้านบาท)	775.00	3.00	36.00	0.50
ค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมทั้งหมด (ล้านบาท)	4,268.44	36.24	37.11	1.19
มูลค่าเงินหมุนเวียนจากการจัดการแข่งขัน (ล้านบาท)	5,043.44	39.24	73.11	1.69
มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดการแข่งขัน (ล้านบาท)	7,749.02	65.80	101.91	2.55
มูลค่า GDP จากการจัดการแข่งขัน (ล้านบาท)	3,355.06	28.15	40.88	1.06
จำนวนการจ้างงาน (เต็มปี) (คน)	7,772	53	76	2
จำนวนการจ้างงาน (ช่วงจัดงาน) (คน)	28,375	261	394	41
รายรับภาษีจากการจัดการแข่งขัน (ล้านบาท)	589.50	4.95	7.18	0.19
Return on Investment (ROI) (%)	332.91	838.34	13.55	111.01
Multiplier (เท่า)	1.54	1.68	1.39	1.51

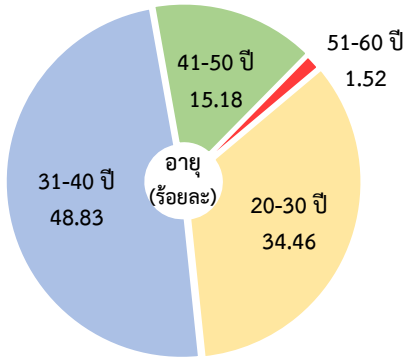
2.10 ข้อมูลสถิติและรายได้จากการท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sport Tourism) ในจังหวัดชลบุรี (พื้นที่นำร่อง)

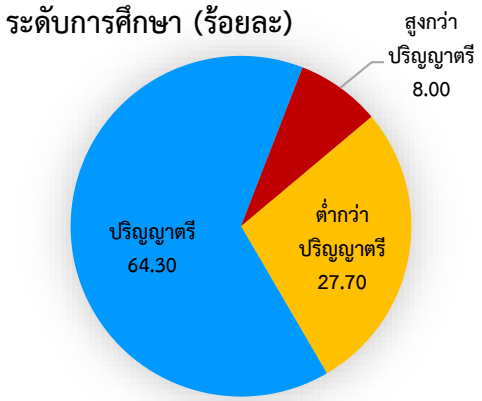
ผลการรวบรวมข้อมูลสถิติและรายได้จากการท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sport Tourism) ในพื้นที่จังหวัดชลบุรี (พื้นที่นำร่อง) ในปี 2568 ครั้งนี้ กำหนดกลุ่มเป้าหมายในการสำรวจเป็นประชาชนจังหวัดชลบุรีและนักท่องเที่ยวเชิงกีฬาที่เดินทางมาจังหวัดชลบุรีที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป จำนวนทั้งหมด 2,101 ราย มีผลการสำรวจดังนี้

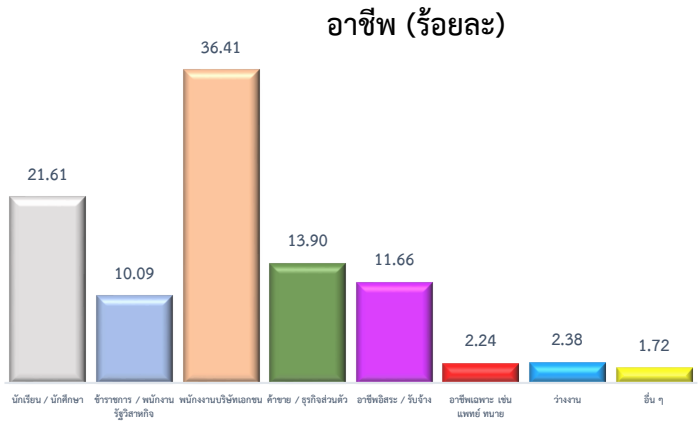
1) ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมกิจกรรมการกีฬา และการท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sport Tourism)

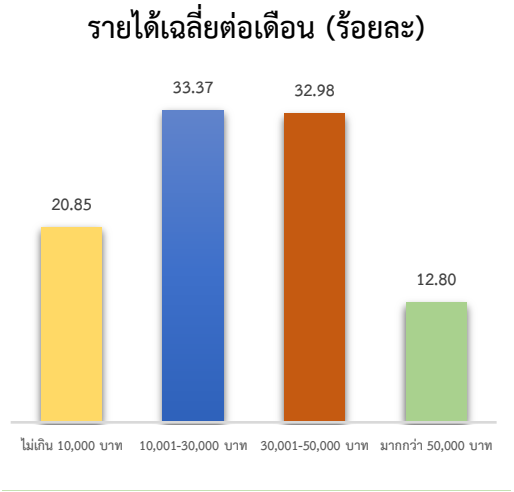
จากการสำรวจข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมกิจกรรมการกีฬา และการท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sport Tourism) ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีสัดส่วนเพศชาย ร้อยละ 46.07 เพศหญิง ร้อยละ 51.93 และ LGBTQIA+ ร้อยละ 2.00 มีสัดส่วนอายุ 20 – 30 ปี ร้อยละ 34.46, 31 – 40 ปี ร้อยละ 48.83, 41 – 50 ปี ร้อยละ 15.18 และ 51 - 60 ปี ร้อยละ 1.52 ขณะที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 27.70 ปริญญาตรี ร้อยละ 64.30 และสูงกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 8.00 โดยมีอาชีพส่วนใหญ่เป็นพนักงานบริษัทเอกชน ร้อยละ 36.41 รองลงมาเป็นนักเรียน / นักศึกษา ร้อยละ 21.61 และอาชีพค้าขาย / ธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 13.90 ตามลำดับ และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนส่วนใหญ่เป็นกลุ่มที่มีรายได้มากกว่า 10,000 แต่ไม่เกิน 30,000 บาท ร้อยละ 33.37 รองลงมาเป็นกลุ่มที่มีรายได้มากกว่า 30,000 บาท แต่ไม่เกิน 50,000 บาท ร้อยละ 32.98 และกลุ่มที่ไม่มีรายได้ / รายได้ไม่เกิน 10,000 บาท ร้อยละ 20.85 ตามลำดับ











ภาพที่ 2 - 2 : สัดส่วนข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นกลุ่มตัวอย่างแบ่งตามเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

2) ผลการสำรวจการจัดกิจกรรมการกีฬา และการท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sport Tourism)

การสำรวจการจัดกิจกรรม / รายการแข่งขันกีฬาในครั้งนี้ ได้ดำเนินการสำรวจ 9 รายการใหญ่ ซึ่งเป็นรายการหลัก ๆ ของการจัดการแข่งขันกีฬาในจังหวัดชลบุรี โดยดำเนินการสำรวจจากกลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 2,101 คน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้เข้าชมการแข่งขันกีฬา / ผู้ติดตาม ร้อยละ 49.21 รองลงมาเป็นนักกีฬา ร้อยละ 42.22 และบุคลากรกีฬา / เจ้าหน้าที่ ร้อยละ 8.57 ตามลำดับ

ตารางที่ 2 - 36 : กิจกรรม / รายการแข่งขันกีฬาที่ดำเนินการสำรวจ

รายการแข่งขันกีฬาที่สำรวจ	จำนวน	ร้อยละ (%)
Bangsaen 10	254	12.09
Bangsaen Grand Prix 2025	854	40.65
CPF ZOO RUN	124	5.90
KhaoKhew 10	103	4.90
Namsai Navy Run 2025	118	5.62
Pattaya Marathon	391	18.61
Singha Pattaya Open 2025	30	1.43
Sriracha Ultra 100	30	1.43
Waterjet Pro Tour 2025	197	9.38
รวม	**2,101**	**100.00**

เมื่อพิจารณาถึงจำนวนผู้ร่วมเดินทางมาเข้าร่วมกิจกรรม / รายการแข่งขันกีฬา พบว่า ในภาพรวมผู้เข้าร่วมกิจกรรม / รายการแข่งขันกีฬามีผู้ร่วมเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาร่วมด้วยโดยเฉลี่ย 3.34 คน มีจำนวนวันที่เข้าร่วมโดยเฉลี่ย 1.67 วัน จำนวนพักค้างคืนโดยเฉลี่ย 1.51 คืน (กรณีผู้เข้าร่วมจากจังหวัดอื่น) ขณะที่จำนวนวันที่ผู้เข้าร่วมมีการท่องเที่ยวก่อน / หลังการเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาโดยเฉลี่ย 2.01 (กรณีผู้เข้าร่วมจากจังหวัดอื่น) จำนวนคืนที่ผู้เข้าร่วมมีการท่องเที่ยวก่อน / หลังการเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาโดยเฉลี่ย 1.36 (กรณีผู้เข้าร่วมจากจังหวัดอื่น) และรวมจำนวนวันทั้งหมดที่ผู้เข้าร่วมใช้ในการเข้าร่วมกิจกรรม / การแข่งขันกีฬา (รวมวันเดินทางท่องเที่ยวในจังหวัดชลบุรีทั้งหมด) โดยเฉลี่ย 2.16 วัน

ด้านการเดินทางไปเข้าร่วมกิจกรรม / รายการแข่งขันกีฬาในจังหวัดชลบุรี พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรม / รายการแข่งขันกีฬาส่วนใหญ่เดินทางโดยรถยนต์ส่วนตัว ร้อยละ 76.20 รองลงมาเป็นรถจักรยานยนต์ ร้อยละ 14.99 และรถสาธารณะ ร้อยละ 3.90 ตามลำดับ

ตารางที่ 2 - 37 : จำนวนผู้ร่วมเดินทางและจำนวนวันที่เข้าร่วมกิจกรรม / รายการแข่งขันกีฬา

จำนวนผู้ร่วมเดินทางและจำนวนวันที่เข้าร่วม	ผู้เข้าร่วมคนชลบุรี	ผู้เข้าร่วมจากจังหวัดอื่น	รวม
จำนวนผู้ร่วมเดินทางในครั้งนี้กับท่าน (รวมผู้ตอบ) (คน)	2.84	3.68	3.34
จำนวนวันที่เข้าร่วมกิจกรรม / การแข่งขันกีฬา (วัน)	1.26	1.82	1.67
จำนวนพักค้างคืน (คืน)	-	1.51	1.51
จำนวนวันที่ผู้เข้าร่วมมีการท่องเที่ยวก่อน / หลังการเข้าร่วมกิจกรรม / การแข่งขันกีฬา (วัน)	-	2.01	2.01
จำนวนคืนที่ผู้เข้าร่วมมีการท่องเที่ยวก่อน / หลังการเข้าร่วมกิจกรรม / การแข่งขันกีฬา (คืน)	-	1.36	1.36
จำนวนวันทั้งหมดที่ผู้เข้าร่วมใช้ในการเข้าร่วมกิจกรรม / การแข่งขันกีฬา (รวมวันที่เดินทางท่องเที่ยว) (วัน)	1.90	2.42	2.16

ในการคาดประมาณมูลค่าทางเศรษฐกิจของกิจกรรมและการแข่งขันกีฬา ซึ่งเป็นตัวชี้วัดมูลค่าการท่องเที่ยวเชิงกีฬาของจังหวัดชลบุรีนั้น ได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬารายการต่าง ๆ จากการสำรวจ รวมจำนวน 9 รายการ เพื่อนำข้อมูลสัดส่วนผู้เข้าร่วมกิจกรรมในพื้นที่และจากพื้นที่อื่น รวมทั้งข้อมูลค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมแต่ละกลุ่มมาคาดประมาณมูลค่าทางเศรษฐกิจของกิจกรรมและการแข่งขันกีฬา มีรายละเอียดกิจกรรมและการแข่งขันกีฬาที่ทำการสำรวจดังนี้

ตารางที่ 2 - 38 : รายละเอียดกิจกรรมและการแข่งขันกีฬาในจังหวัดชลบุรีที่ทำการสำรวจ

รายการ	ชนิดกีฬา	สัดส่วนกลุ่มตัวอย่างตามพื้นที่		
		ผู้เข้าร่วมคนชลบุรี	ผู้เข้าร่วมจากจังหวัดอื่น	รวมทั้งหมด
1. Bangsaen 10	วิ่งมินิมาราธอน	16.54	83.46	100.00
2. Bangsaen Grand Prix 2025	มอเตอร์สปอร์ต	55.74	44.26	100.00
3. CPF ZOO RUN	วิ่ง Fun Run	16.13	83.87	100.00
4. KhaoKhew 10	วิ่งมินิมาราธอน	35.92	64.08	100.00
5. Namsai Navy Run 2025	วิ่งมินิมาราธอน	24.58	75.42	100.00
6. Pattaya Marathon	วิ่งมาราธอน	29.67	70.33	100.00
7. Singha Pattaya Open 2025	กอล์ฟ	40.00	60.00	100.00
8. Sriracha Ultra 100	วิ่ง Ultra มาราธอน	16.67	83.33	100.00
9. Waterjet Pro Tour 2025	เจ็ตสกี	57.36	42.64	100.00
ภาพรวม		**40.46**	**59.54**	**100.00**

สำหรับกิจกรรม / การแข่งขันกีฬารายการอื่น ๆ ที่นอกเหนือหรือไม่เกี่ยวเนื่องกับข้อมูลที่ได้จากการสำรวจข้อมูล จะกำหนดให้สัดส่วนของผู้เข้าร่วมในจังหวัดชลบุรี ต่อ ผู้เข้าร่วมจากจังหวัดอื่น ๆ เท่ากับค่าเฉลี่ยของภาพรวม นั่นคือ 40 : 60

3) มูลค่ารายได้และเงินหมุนเวียนจากการจัดกิจกรรมการกีฬา และการท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sport Tourism)

มูลค่าทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมการแข่งขันกีฬาในจังหวัดชลบุรี โดยสรุปแล้ว พบว่า ในปี 2568 การท่องเที่ยวเชิงกีฬา สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้แก่ชลบุรีได้เท่ากับ 4,510,544,826.39 บาท จากการจัดการแข่งขัน / กิจกรรมกีฬาจำนวน 48 รายการ รายละเอียดมีดังนี้

ตารางที่ 2 – 39 : สรุปมูลค่าทางเศรษฐกิจของการท่องเที่ยวเชิงกีฬาจังหวัดชลบุรี ปี 2568[E]

เดือน	จำนวนกิจกรรม	จำนวนผู้เข้าร่วม (คน)	มูลค่าการใช้จ่าย (บาท)
มกราคม	7	25,394	137,275,386.46
กุมภาพันธ์	8	53,273	504,461,960.82
มีนาคม	8	34,360	364,390,048.33
เมษายน	2	9,500	108,428,204.19
พฤษภาคม	3	24,800	175,345,448.25
มิถุนายน	5	7,700	70,117,276.60
กรกฎาคม	2	311,859	2,347,823,808.46
สิงหาคม	3	5,400	52,568,647.41
กันยายน	5	4,020	30,160,215.01
ตุลาคม	1	5,500	27,324,480.43
พฤศจิกายน	2	45,400	354,776,841.99
ธันวาคม	2	43,230	337,872,508.44
รวมปี 2568	**48***	**570,436**	**4,510,544,826.39**

หมายเหตุ : [E] = ค่าคาดประมาณ
* ตัวเลขอัพเดท ณ วันที่ 10 กันยายน 2568

2.11 การจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ปี 2567

จากข้อมูลผู้ประกอบการประจำปี 2567 ที่รายงานต่อกรมพัฒนาธุรกิจการค้า และข้อมูลผู้ประกอบการที่ได้จากการสำรวจภาคสนาม สามารถนำมาวิเคราะห์บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Account: SSA) ประจำปี 2567 และสามารถสรุปตัวแปรทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ตามบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (SSA) ของปี 2567 เปรียบเทียบกับปี 2562 – 2566 ได้ดังนี้

1) มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2567

ในปี 2567 อุตสาหกรรมการกีฬายังคงมีการเติบโตต่อเนื่องมาจากปีที่ผ่านมา โดยมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาทั้ง 20 สาขา เติบโตขึ้นจาก 296,429.36 ล้านบาท ในปี 2566 เป็น 321,814.08 ล้านบาท ในปี 2567 ทั้งนี้ อุตสาหกรรมที่มีมูลค่าผลผลิตสูงที่สุด ได้แก่ อุตสาหกรรมโรงแรมที่พักและร้านอาหาร โดยมีมูลค่าเพิ่มขึ้นจาก 96,326.83 ล้านบาท ในปี 2566 เป็น 110,917.05 ล้านบาท ในปี 2567 ตามด้วย อุตสาหกรรมการค้าส่ง / ค้าปลีกทางด้านกีฬา ซึ่งมีมูลค่าผลผลิตเพิ่มขึ้นจาก 70,896.48 ล้านบาท ในปี 2566 เป็น 76,638.14 ล้านบาท ในปี 2567

ทั้งนี้ พบว่า มีหลายอุตสาหกรรมที่มีมูลค่าผลผลิตต่ำมาก ได้แก่ อุตสาหกรรมผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา และการซ่อมเครื่องกีฬา ซึ่งมีมูลค่าเพียง 28.76 11.89 และ 38.15 ล้านบาท ตามลำดับ สาเหตุสำคัญมาจากการที่สินค้าและบริการของอุตสาหกรรมทั้ง 3 สาขาดังกล่าวมักเป็นส่วนหนึ่งของกิจการในอุตสาหกรรมอื่น ๆ เช่น การปลูกหญ้าสำหรับทำสนามกอล์ฟเป็นกิจกรรมที่ดำเนินการโดยกิจการในอุตสาหกรรมก่อสร้างสนามกีฬา การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา เช่น ม้า เป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินงานของสปอร์ตคลับที่ให้บริการขี่ม้า และการซ่อมอุปกรณ์กีฬาเป็นส่วนหนึ่งของบริการของกิจการค้าปลีกอุปกรณ์กีฬา ลักษณะดังกล่าวทำให้มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมทั้ง 3 สาขา ถูกนับรวมอยู่ในมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมอื่นดังกล่าวข้างต้น ส่งผลทำให้มูลค่าผลผลิตต่ำกว่าที่ควรจะเป็น

ตารางที่ 2 – 40 : มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2562 – 2567 (Direct)

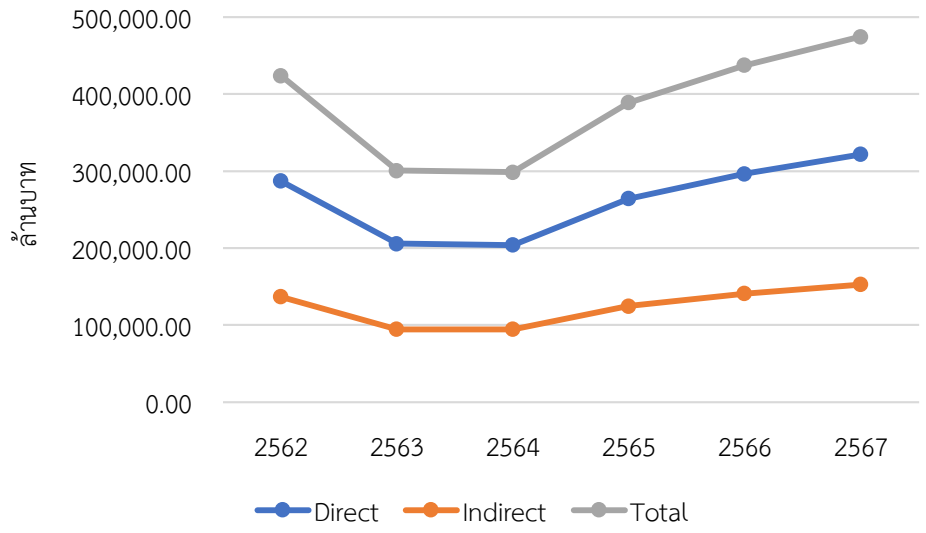
ที่	สาขา	2562	2563	2564	2565	2566	2567
1	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	19.03	17.54	17.28	19.43	30.51	28.76
2	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	20.63	10.02	7.26	10.97	16.29	11.89
3	การผลิตเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	5,500.00	5,225.00	4,962.11	4,714.00	5,326.00	5,400.00
4	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	4,221.60	3,603.21	4,990.97	6,762.62	4,156.07	3,320.41
5	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	516.38	413.57	427.59	467.74	386.18	266.68
6	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	1,200.00	1,230.69	1,232.93	1,596.11	3,042.76	3,854.87
7	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	25,465.90	22,307.98	26,281.68	23,993.48	17,309.04	11,193.89
8	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	20,828.13	18,671.36	23,104.41	27,739.76	24,999.98	24,115.00
9	การก่อสร้างสนามกีฬา	671.32	600.23	614.69	1,081.64	1,550.88	2,246.60
10	การค้าส่ง / ค้าปลีกทางด้านกีฬา	63,777.76	53,402.09	53,296.00	63,775.88	70,896.48	76,638.14
11	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	86,520.55	51,532.84	43,806.84	70,786.98	96,326.83	110,917.05
12	บริการการเดินทางและการขนส่ง	23,751.17	9,752.11	7,630.60	12,737.08	19,186.36	24,034.26
13	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	4,101.75	3,868.76	3,733.59	3,728.07	3,742.77	4,407.51
14	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	7,417.92	6,401.09	7,985.20	9,375.99	9,344.13	9,839.36
15	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	1,056.46	920.90	1,034.96	1,095.44	963.17	993.91
16	การจัดการแข่งขันกีฬา	3,446.76	1,472.66	1,218.56	3,550.82	3,203.57	4,159.05
17	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	10,016.86	7,196.82	5,405.44	6,292.61	11,090.51	11,637.76
18	สโมสรและสมาคมกีฬา	8,898.00	4,918.49	5,104.61	6,202.12	5,758.62	5,105.71
19	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	33.80	15.00	12.18	63.55	22.50	38.15
20	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	19,727.60	14,336.81	13,243.52	20,320.80	19,076.72	23,605.07
	รวมทั้งหมด	**287,191.61**	**205,897.16**	**204,110.42**	**264,315.13**	**296,429.36**	**321,814.08**

จากการวิเคราะห์พบว่า ในปี 2567 อุตสาหกรรมการกีฬาทั้ง 20 สาขา สามารถสร้างมูลค่าผลผลิตได้เท่ากับ 321,814.08 ล้านบาท เติบโตจากปี 2566 คิดเป็นร้อยละ 8.56 นอกจากนี้ยังพบว่า อุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่เป็นห่วงโซ่อุปทานของอุตสาหกรรมการกีฬาทั้ง 28 สาขา มีมูลค่าผลผลิตเท่ากับ 152,819.16 ล้านบาท เติบโตจากปี 2566 เท่ากับร้อยละ 8.37 โดยสรุปแล้ว มูลค่าผลผลิตที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศทั้งหมดมีค่าเท่ากับ 474,633.25 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 8.50 จากปี 2566

ตารางที่ 2 – 41 : มูลค่าผลผลิตที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยปี 2562 – 2567

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	321,814.08	152,819.16	474,633.25	8.56	8.37	8.50

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



มูลค่าผลผลิตที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยปี 2562 – 2567

2) มูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางในอุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2567

ในกรณีของมูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลาง พบว่า ในปี 2567 อุตสาหกรรมการกีฬาทั้ง 20 สาขามีมูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางเท่ากับ 168,845.92 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจาก 156,086.04 ล้านบาท ในปี 2566 และถือเป็นระดับที่สูงที่สุดนับตั้งแต่มีการศึกษามา โดยอุตสาหกรรมโรงแรมที่พักและร้านอาหารยังคงเป็นอุตสาหกรรมที่มีมูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางสูงที่สุด โดยมีค่ามากถึง 73,004.33 ล้านบาท ในปี 2567 ตามด้วยอุตสาหกรรมผลิตอุปกรณ์กีฬา และอุตสาหกรรมค้าส่ง / ค้าปลีกทางด้านกีฬา ซึ่งมีมูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางเท่ากับ 18,134.22 และ 15,590.42 ล้านบาท ในปี 2567 ตามลำดับ

ตารางที่ 2 – 42 : มูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางในอุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2562 – 2567 (Direct)

ที่	สาขา	2562	2563	2564	2565	2566	2567
1	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	10.24	9.44	9.30	10.46	16.42	15.47
2	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	11.87	5.77	4.18	6.32	9.37	6.84
3	การผลิตเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	3,396.22	3,226.40	3,064.07	2,910.87	3,288.77	3,334.47
4	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	2,968.19	2,533.40	3,509.12	4,754.77	2,922.11	2,334.56
5	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	364.07	291.58	301.47	329.78	272.27	188.02
6	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	830.58	851.82	853.38	1,104.75	2,106.05	2,668.16

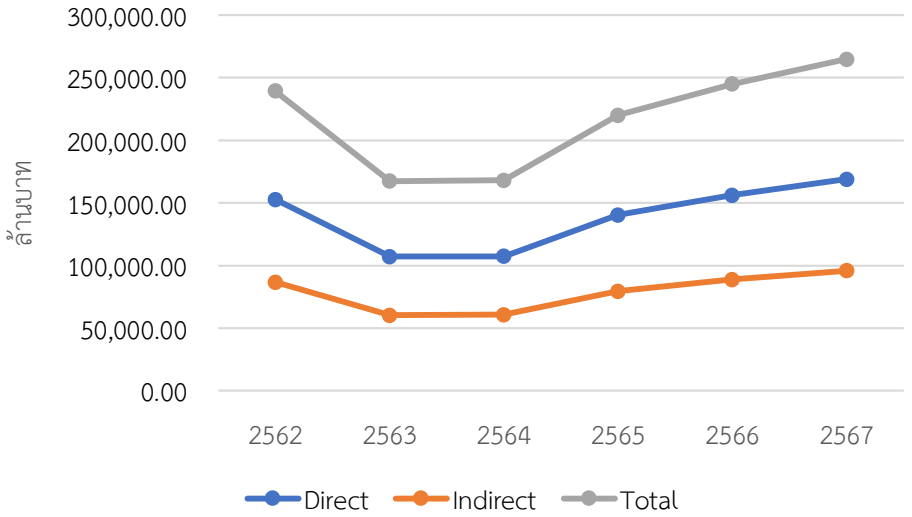
ที่	สาขา	2562	2563	2564	2565	2566	2567
7	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	18,482.91	16,190.93	19,075.00	17,414.25	12,562.74	8,124.42
8	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	15,662.53	14,040.67	17,374.27	20,860.00	18,799.72	18,134.22
9	การก่อสร้างสนามกีฬา	370.89	331.62	339.61	597.59	856.84	1,241.22
10	การค้าส่ง / ค้าปลีกทางด้านกีฬา	12,974.25	10,863.53	10,841.95	12,973.87	14,422.40	15,590.42
11	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	56,946.83	33,918.32	28,833.16	46,591.18	63,401.22	73,004.33
12	บริการการเดินทางและการขนส่ง	15,782.65	6,480.27	5,070.53	8,463.79	12,749.33	15,970.76
13	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	1,868.92	1,762.76	1,701.17	1,698.66	1,705.36	2,008.24
14	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	4,061.20	3,504.50	4,371.78	5,133.22	5,115.78	5,386.90
15	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	662.31	577.33	648.84	686.75	603.83	623.10
16	การจัดการแข่งขันกีฬา	1,099.11	469.61	388.58	1,132.30	1,021.56	1,326.25
17	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	2,812.74	2,020.88	1,517.85	1,766.97	3,114.23	3,267.90
18	สโมสรและสมาคมกีฬา	2,714.54	1,500.50	1,557.28	1,892.10	1,756.80	1,557.61
19	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	16.02	7.11	5.77	30.13	10.67	18.09
20	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	11,737.85	8,530.35	7,879.85	12,090.81	11,350.58	14,044.93
	รวมทั้งหมด	**152,773.94**	**107,116.78**	**107,347.15**	**140,448.53**	**156,086.04**	**168,845.92**

ในปี 2567 อุตสาหกรรมที่เกี่ยวเนื่องกับกีฬาโดยตรงทั้ง 20 สาขา สามารถสร้างมูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางได้เท่ากับ 168,845.92 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 8.17 จากปี 2566 ในขณะที่อุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่เป็นห่วงโซ่อุปทานและเกี่ยวข้องกับกีฬาทางอ้อมทั้ง 28 สาขา มีมูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางเท่ากับ 95,884.62 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 7.88 จากปี 2566 รวมทั้งอุตสาหกรรมการกีฬาทั้งระบบสามารถสร้างมูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางรวมกับได้เท่ากับ 264,730.53 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2566 คิดเป็นร้อยละ 8.07

ตารางที่ 2 – 43 : มูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย ปี 2562 – 2567

ปี	มูลค่า (ล้านบาท)			อัตราการเปลี่ยนแปลง (ร้อยละ)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	152,773.94	86,672.23	239,446.17	-	-	-
2563	107,116.78	60,350.07	167,466.85	-29.89	-30.37	-30.06
2564	107,347.15	60,790.66	168,137.81	0.22	0.73	0.40
2565	140,448.53	79,499.21	219,947.74	30.84	30.78	30.81
2566	156,086.04	88,880.92	244,966.96	11.13	11.80	11.38
2567	168,845.92	95,884.62	264,730.53	8.17	7.88	8.07

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



มูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยปี 2562 – 2567

3) มูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2567

ในปี 2567 อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาทั้ง 20 สาขา สามารถสร้างมูลค่า GDP ได้เท่ากับ 152,968.17 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจาก 140,343.32 ล้านบาท ในปี 2566 โดยถือเป็นมูลค่าสูงกว่าช่วงก่อนเกิดสถานการณ์โควิด-19 เป็นอย่างมาก ทั้งนี้ อุตสาหกรรมการค้าส่ง / ค้าปลีกทางด้านกีฬาเป็นสาขาที่สร้างมูลค่า GDP ได้มากที่สุดในปี 2567 เท่ากับ 61,047.72 ล้านบาท ตามด้วยอุตสาหกรรมโรงแรมที่พักและร้านอาหาร ซึ่งมีมูลค่า GDP เท่ากับ37,912.72 ล้านบาท สำหรับอุตสาหกรรมผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา อุตสาหกรรมการเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา และอุตสาหกรรมการซ่อมแซมเครื่องกีฬา พบว่า มีมูลค่า GDP น้อยมาก อันเป็นผลมาจากการที่อุตสาหกรรมทั้ง 3 สาขาดังกล่าว ถูกนับรวมอยู่ในมูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่มีความเกี่ยวข้อง

ตารางที่ 2 – 44 : มูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬา ปี 2562 – 2567 (Direct)

ที่	สาขา	2562	2563	2564	2565	2566	2567
1	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	8.79	8.10	7.98	8.98	14.09	13.29
2	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	8.76	4.25	3.08	4.66	6.91	5.05
3	การผลิตเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	2,103.78	1,998.60	1,898.04	1,803.13	2,037.23	2,065.53
4	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	1,253.41	1,069.81	1,481.84	2,007.85	1,233.96	985.84
5	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	152.31	121.99	126.12	137.96	113.91	78.66
6	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	369.42	378.86	379.55	491.36	936.71	1,186.71
7	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	6,982.99	6,117.06	7,206.68	6,579.24	4,746.30	3,069.47
8	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	5,165.60	4,630.70	5,730.14	6,879.76	6,200.26	5,980.78
9	การก่อสร้างสนามกีฬา	300.42	268.61	275.08	484.05	694.04	1,005.39
10	การค้าส่ง / ค้าปลีกทางด้านกีฬา	50,803.51	42,538.55	42,454.04	50,802.02	56,474.08	61,047.72
11	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	29,573.72	17,614.52	14,973.68	24,195.80	32,925.62	37,912.72
12	บริการการเดินทางและการขนส่ง	7,968.52	3,271.83	2,560.07	4,273.29	6,437.03	8,063.50
13	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	2,232.83	2,106.00	2,032.42	2,029.41	2,037.42	2,399.27
14	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	3,356.72	2,896.59	3,613.42	4,242.77	4,228.36	4,452.46
15	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	394.15	343.57	386.13	408.69	359.34	370.81

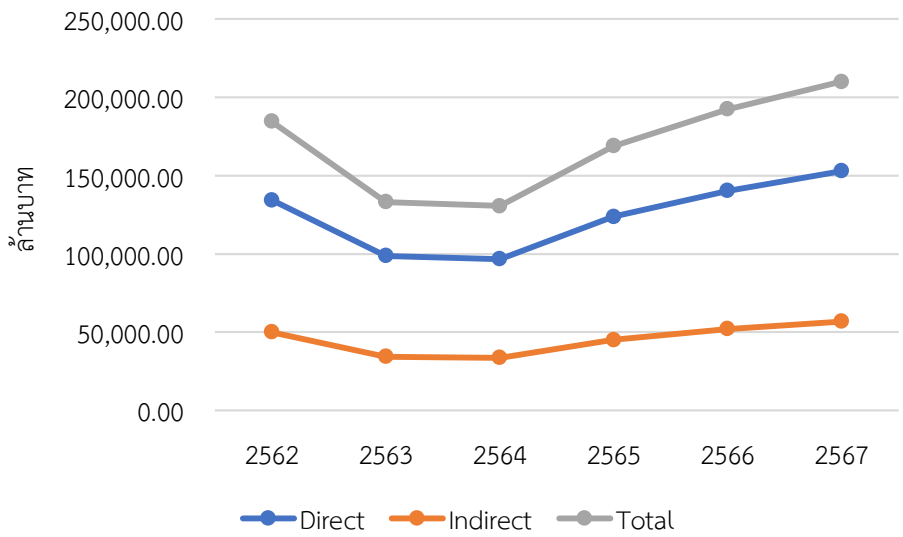
ที่	สาขา	2562	2563	2564	2565	2566	2567
16	การจัดการแข่งขันกีฬา	2,347.64	1,003.05	829.98	2,418.52	2,182.00	2,832.80
17	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	7,204.11	5,175.95	3,887.58	4,525.64	7,976.28	8,369.87
18	สโมสรและสมาคมกีฬา	6,183.47	3,417.99	3,547.34	4,310.02	4,001.82	3,548.10
19	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	17.78	7.89	6.41	33.43	11.83	20.07
20	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	7,989.75	5,806.46	5,363.67	8,230.00	7,726.14	9,560.13
	รวมทั้งหมด	**134,417.68**	**98,780.37**	**96,763.27**	**123,866.59**	**140,343.32**	**152,968.17**

ในปี 2567 มูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬาทางตรงทั้ง 20 สาขามีมูลค่า GDP เท่ากับ 152,968.17 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2566 ในอัตราร้อยละ 9.00 สำหรับอุตสาหกรรมอื่นๆ อีก 28 สาขา ที่เป็นห่วงโซ่อุปทานของการกีฬา พบว่ามีมูลค่า GDP เท่ากับ 56,934.55 ล้านบาทในปี 2567 เพิ่มขึ้นจากปีก่อนหน้าร้อยละ 9.20 โดยสรุปแล้ว อุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยสามารถสร้าง GDP ได้ทั้งหมดเท่ากับ 209,902.71 ล้านบาท คิดเป็นการเติบโตร้อยละ 9.05 เมื่อเปรียบเทียบกับปี 2566

ตารางที่ 2 – 45 : มูลค่า GDP ที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย ปี 2562 – 2567

ปี	มูลค่า (ล้านบาท)			อัตราการเปลี่ยนแปลง (ร้อยละ)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	134,417.68	50,103.07	184,520.75			
2563	98,780.37	34,351.41	133,131.78	-26.51	-31.44	-27.85
2564	96,763.27	33,818.25	130,581.51	-2.04	-1.55	-1.92
2565	123,866.59	45,106.62	168,973.21	28.01	33.38	29.40
2566	140,343.32	52,136.56	192,479.88	13.30	15.59	13.91
2567	152,968.17	56,934.55	209,902.71	9.00	9.20	9.05

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



มูลค่า GDP ที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยปี 2562 – 2567

ในปี 2567 ประเทศไทยมีมูลค่า GDP ทั้งหมดเท่ากับ 18,582,671 ล้านบาท เท่ากับว่า อุตสาหกรรมการกีฬาและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวเนื่องทั้งหมดมีสัดส่วน GDP คิดเป็นร้อยละ 1.1296 ของมูลค่า GDP ทั้งประเทศ เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 1.0719 ของมูลค่า GDP ทั้งประเทศ และเมื่อพิจารณาเฉพาะอุตสาหกรรมการกีฬาทางตรงทั้ง 20 สาขา พบว่า สามารถสร้าง GDP คิดเป็นร้อยละ 0.8232 ของมูลค่า GDP ทั้งประเทศ ในขณะที่อุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทานทั้ง 28 สาขา สามารถสร้าง GDP คิดเป็นร้อยละ 0.3064 ของมูลค่า GDP ทั้งประเทศ

ตารางที่ 2 – 46 : ร้อยละของ GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย ปี 2562 – 2567 ต่อ GDP ทั้งหมด

ปี	มูลค่า (ล้านบาท)			ร้อยละต่อ GDP รวมทั้งประเทศ		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	134,417.68	50,103.07	184,520.75	0.7959	0.2967	1.0925
2563	98,780.37	34,351.41	133,131.78	0.6307	0.2193	0.8501
2564	96,763.27	33,818.25	130,581.51	0.5985	0.2092	0.8077
2565	123,866.59	45,106.62	168,973.21	0.6657	0.3051	0.9708
2566	140,343.32	52,136.56	192,479.88	0.7400	0.3320	1.0719
2567	152,968.17	56,934.55	209,902.71	0.8232	0.3064	1.1296

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

บทที่ 3

การคาดการณ์มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2569

การคาดการณ์มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2569 ในครั้งนี้จะทำการคาดประมาณมูลค่าผลผลิตและผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยในปี 2569 โดยจะอ้างอิงจากอัตราการเติบโตของ GDP ของประเทศไทยเท่ากับร้อยละ 1.7 ในปี 2569 ตามการคาดการณ์ของธนาคารแห่งประเทศไทยและ World Bank ที่ว่า เศรษฐกิจไทยจะยังคงชะลอตัวในปี 2569 โดยมีอัตราการเติบโตของ GDP ประมาณร้อยละ 1.7 ซึ่งรายละเอียดของการคาดการณ์มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2569 มีดังนี้

3.1 มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2569

จากการพยากรณ์พบว่า ในปี 2569 มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬา 20 สาขา จะยังคงเติบโตในอัตราร้อยละ 5.28 เพิ่มจาก 339,530.66 ล้านบาท ในปี 2568 เป็น 357,462.03 ล้านบาท โดยสองอุตสาหกรรมสำคัญ ได้แก่ อุตสาหกรรมโรงแรมที่พักและร้านอาหาร และอุตสาหกรรมค้าส่ง / ค้าปลีกทางด้านกีฬา จะมีมูลค่าผลผลิตเติบโตเป็น 130,146.15 และ 85,006.03 ล้านบาท ในปี 2569 ตามลำดับ

ทั้งนี้ ปัจจัยเชิงบวกและเชิงลบที่ค่าคาดว่าจะส่งผลกระทบต่อการเติบโตของมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยในปี 2569 สรุปได้ดังนี้

ปัจจัยเชิงบวก :

1. การเป็นเจ้าภาพมหกรรมกีฬา SEAGAME ในช่วงปลายปี 2568 และมหกรรมกีฬา ASEAN Para Games ในช่วงต้นปี 2569 จะเป็นมหกรรมกีฬาที่ช่วยกระตุ้นความสนใจในการชมและเล่นกีฬา ช่วยให้เกิดการใช้จ่ายทางด้านกีฬามากขึ้น
2. ความนิยมของอีเวนต์กีฬารายการใหญ่ที่ เช่น MotoGP และบางแสน42 ยังคงสามารถต่อยอดความสำเร็จในการดึงดูดผู้เข้าร่วมทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติได้อย่างมีนัยสำคัญ ช่วยขับเคลื่อนการใช้จ่ายด้านการกีฬาและการท่องเที่ยวภายในประเทศได้
3. ภาครัฐยังคงมีนโยบายส่งเสริมอุตสาหกรรมการกีฬาอย่างเข้มแข็งอย่างต่อเนื่อง ภายใต้แนวคิด “Amazing Thailand Grand Tourism and Sports Year 2025” โดยมีเป้าหมายผลักดันกีฬาเป็นส่วนหนึ่งของแผนส่งเสริมการท่องเที่ยว
4. กระแสการตื่นตัวและความนิยมในการเล่นกีฬา/ออกกำลังกายกำลังเติบโตอย่างมีนัยสำคัญในประชาชนทุกกลุ่ม อันเนื่องมาจากกระแสการดูแลสุขภาพ ควบคู่กับการส่งเสริมจากหน่วยงานภาครัฐหลายหน่วยงานอย่างต่อเนื่องตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา

ปัจจัยเชิงลบ :

1. สถานการณ์ความไม่แน่นอนจากความขัดแย้งทางด้านภูมิรัฐศาสตร์ยังคงเกิดขึ้นทั้งในระดับโลกและระดับภูมิภาค ไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้งระหว่างประเทศต่าง ๆ รวมถึงประเทศไทยและกัมพูชา อาจส่งผลต่อความสำเร็จในการจัดการแข่งขันกีฬา
2. ภาวะเศรษฐกิจโลกยังคงไม่แน่นอนจากปัจจัยเชิงลบหลายประการ ไม่ว่าจะเป็นภาวะเศรษฐกิจชะลอตัวของประเทศจีน ปัญหาและอุปสรรคจากสงครามการค้าและการกำแพงภาษีนำเข้าของประเทศสหรัฐอเมริกา อาจส่งผลต่อการใช้จ่ายด้านการกีฬา

3. ปัญหาหนี้สินครัวเรือนยังคงเป็นปัญหาที่รุนแรงสำหรับประชาชนจำนวนมากในประเทศไทย ส่งผลกระทบโดยตรงกับกำลังซื้อของผู้บริโภค ส่งผลทำให้เกิดความเสี่ยงที่จะทำให้เกิดการใช้จ่ายด้านการกีฬาลดลงในทุกมิติ

การคาดประมาณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬา 20 สาขา ปี 2569^{P}

ที่	สาขาการผลิต	ปี 2568^{E}		ปี 2569^{P}	
		อัตราการเติบโต (%)	มูลค่าผลผลิต (พันบาท)	อัตราการเติบโต (%)	มูลค่าผลผลิต (พันบาท)
	GDP ภาพรวมของประเทศ	**1.80**	**N/A**	**1.70**	**N/A**
1	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	3.10	29.65	2.93	30.52
2	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	3.10	12.26	2.93	12.62
3	การผลิตเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	-0.66	5,364.36	-0.62	5,330.92
4	การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	-0.66	3,298.49	-0.62	3,277.93
5	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	-0.66	264.92	-0.62	263.27
6	การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	-0.66	3,829.43	-0.62	3,805.56
7	การผลิตยานพาหนะสำหรับการกีฬา	-0.66	11,120.01	-0.62	11,050.70
8	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	-0.66	23,955.84	-0.62	23,806.52
9	การก่อสร้างสนามกีฬา	3.84	2,332.87	3.63	2,417.48
10	การค้าส่ง / ค้าปลีกทางด้านกีฬา	5.47	80,830.25	5.17	85,006.03
11	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	8.56	120,411.55	8.08	130,146.15
12	บริการการเดินทางและการขนส่ง	5.41	25,334.51	5.11	26,628.96
13	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	2.60	4,522.10	2.46	4,633.14
14	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	6.61	10,489.74	6.24	11,144.59
15	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	4.82	1,041.81	4.55	1,089.24
16	การจัดการแข่งขันกีฬา	4.82	4,359.52	4.55	4,557.98
17	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	4.82	12,198.70	4.55	12,754.01
18	สโมสรและสมาคมกีฬา	4.82	5,351.81	4.55	5,595.44
19	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	4.82	39.99	4.55	41.81
20	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	4.82	24,742.83	4.55	25,869.18
รวมทั้งหมด		**5.51**	**339,530.66**	**5.28**	**357,462.03**

หมายเหตุ: E = ค่าคาดประมาณ และ P = ค่าพยากรณ์

จากการพยากรณ์ คาดว่ามูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬา 20 สาขา จะเติบโตในอัตราร้อยละ 5.28 ในปี 2569 ส่งผลทำให้อุตสาหกรรมการกีฬาในภาพรวมสามารถสร้างมูลค่าผลผลิตได้รวมกันถึง 527,664.61 ล้านบาท คิดเป็นอัตราการเติบโตร้อยละ 5.33 เมื่อเปรียบเทียบกับปี 2568

การคาดการณ์มูลค่าผลผลิตที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยปี 2562 – 2569^{P}

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	321,814.08	152,819.16	474,633.25	8.56	8.37	8.50
2568^{E}	339,530.66	161,431.83	500,962.50	5.51	5.64	5.55
2569^{P}	357,462.03	170,202.57	527,664.61	5.28	5.43	5.33

หมายเหตุ: 1. Direct = อุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม
2. ^{E} = ค่าคาดประมาณ และ ^{P} = ค่าพยากรณ์

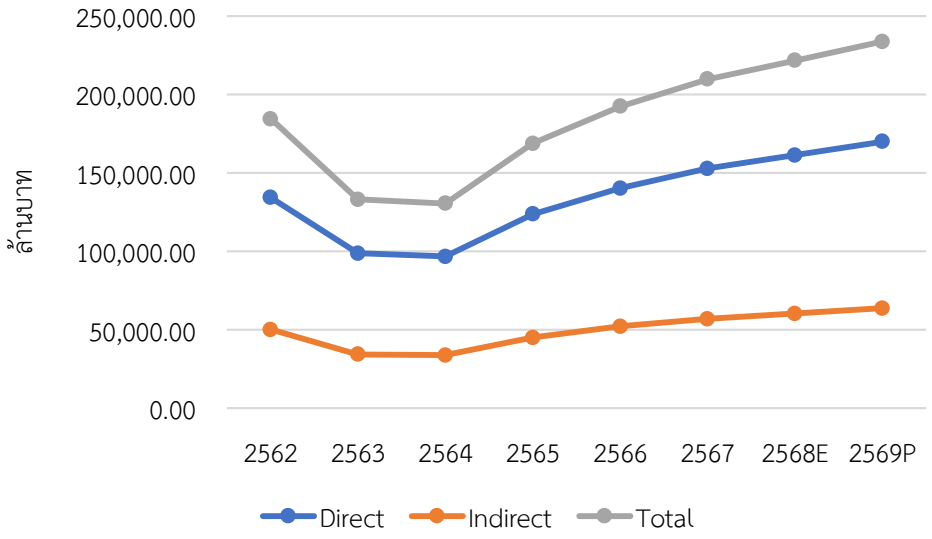
3.2 มูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2569

จากการคำนวณมูลค่า GDP ที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย พบว่า มูลค่า GDP ทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬา อันประกอบด้วยอุตสาหกรรมการกีฬาทางตรงทั้ง 20 อุตสาหกรรมและอุตสาหกรรมอื่น ๆ บนห่วงโซ่อุปทานทั้ง 28 อุตสาหกรรม คาดว่าจะมีค่าเท่ากับ 233,800.55 ล้านบาท ในปี 2569 คิดเป็นการเติบโตในอัตราร้อยละ 5.42 เมื่อเปรียบเทียบกับปี 2568 โดยหากพิจารณาเฉพาะ 20 อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาทางตรง คาดว่ามูลค่า GDP จะเติบโตในอัตราร้อยละ 5.31 ในปี 2569 โดยมีค่าเท่ากับ 170,066.39 ล้านบาท

มูลค่า GDP ที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยปี 2562 – 2569^{P} (Direct + Indirect)

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	152,968.17	56,934.55	209,902.71	9.00	9.20	9.05
2568^{E}	161,487.31	60,303.05	221,790.35	5.57	5.92	5.66
2569^{P}	170,066.39	63,734.16	233,800.55	5.31	5.69	5.42

หมายเหตุ: 1. Direct = อุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม
2. ^{E} = ค่าคาดประมาณ และ ^{P} = ค่าพยากรณ์



มูลค่า GDP ที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย ปี 2562 – 2569^{P}

การคาดประมาณมูลค่าผลผลิตและมูลค่า GDP รายไตรมาสปี 2569^{P}

จากสถิติ GDP รายไตรมาสของประเทศไทยในช่วง 2 ปี หลังสถานการณ์โควิด-19 (2566 – 2567) สามารถคาดประมาณมูลค่าผลผลิตและมูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยในปี 2569 ได้ดังนี้

คาดประมาณมูลค่าผลผลิตและมูลค่า GDP กีฬา รายไตรมาส ปี 2569^{P}

ไตรมาส	สัดส่วน GDP	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท) (20 อุตสาหกรรม)	มูลค่า GDP (ล้านบาท)		
			Direct	Indirect	Total
1	25.04	89,508.49	42,584.62	15,959.03	58,543.66
2	24.23	86,613.05	41,207.09	15,442.79	56,649.87
3	24.83	88,757.82	42,227.48	15,825.19	58,052.68
4	25.90	92,582.67	44,047.20	16,507.15	60,554.34
ตลอดปี	**100.00**	**357,462.03**	170,066.39	63,734.16	233,800.55

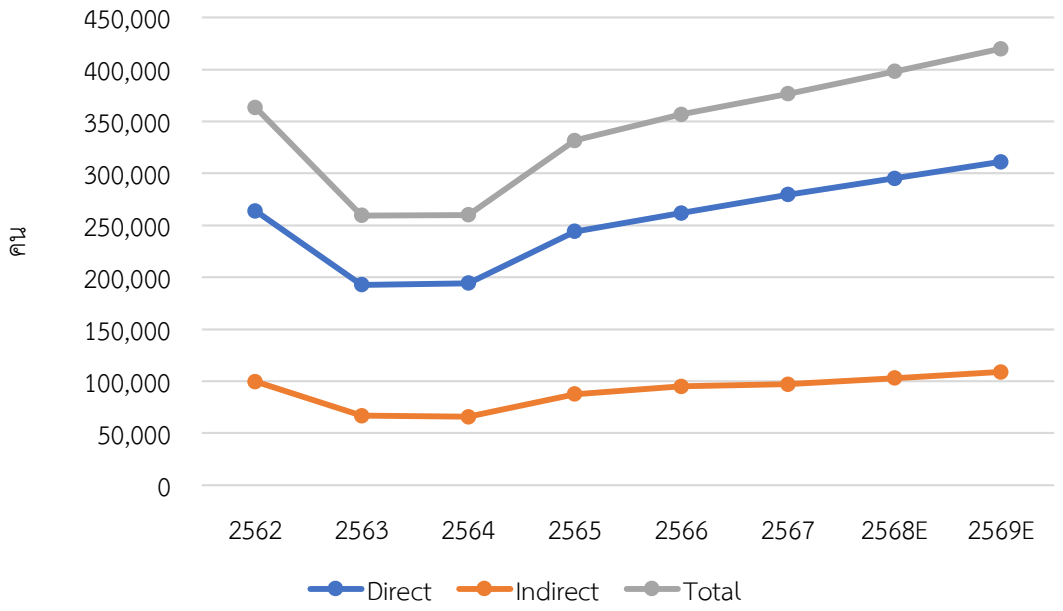
3.3 จำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาปี 2569

ในปี 2569 จำนวนการจ้างงานรวมทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬา ซึ่งประกอบด้วยอุตสาหกรรมการกีฬาทางตรงทั้ง 20 อุตสาหกรรมและอุตสาหกรรมอื่น ๆ บนห่วงโซ่อุปทานทั้ง 28 อุตสาหกรรม คาดว่าจะเพิ่มขึ้นเป็น 419,801 คน คิดเป็นการเติบโตร้อยละ 5.47 เมื่อเทียบกับการจ้างงาน 398,011 คน ในปี 2568 และหากพิจารณาเฉพาะ 20 อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาทางตรง คาดว่าจำนวนการจ้างงานจะเติบโตในอัตราร้อยละ 5.39 ในปี 2569 โดยมีค่าเท่ากับ 311,092 คน

จำนวนการจ้างงานที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยปี 2562 – 2569^{P}

ปี	จำนวน (คน)			อัตราการเปลี่ยนแปลง (ร้อยละ)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	263,746	99,580	363,326			
2563	192,782	66,730	259,512	-26.91	-32.99	-28.57
2564	194,319	65,610	259,929	0.80	-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	279,442	97,041	376,484	6.70	2.33	5.54
2568^{E}	295,192	102,819	398,011	5.64	5.95	5.72
2569^{P}	311,092	108,709	419,801	5.39	5.73	5.47

หมายเหตุ: 1. Direct = อุตสาหกรรมการกีฬาจำนวน 20 อุตสาหกรรม และ Indirect = อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในระบบเศรษฐกิจจำนวน 28 อุตสาหกรรม
2. ^{E} = ค่าคาดประมาณ และ ^{P} = ค่าพยากรณ์



จำนวนการจ้างงานที่เกิดจากอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยปี 2562 – 2569^{P}

3.4 ภาพรวมเศรษฐกิจด้านการกีฬาของไทย ปี 2562 -2569^{P}

ภาพรวมเศรษฐกิจด้านการกีฬาของไทย ปี 2562 -2569^{P}

ตัวแปรทางเศรษฐกิจ	2562	2563	2564	2565	2566	2567	2568^{E}	2569^{P}
ผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศด้านการกีฬา (ล้านบาท)	184,520.75	133,131.78	130,581.51	168,973.21	192,479.88	209,902.71	211,90.35	233,800.55
% การเปลี่ยนแปลงของ SGDP/GDP	N/A	-27.85	-1.92	29.40	13.91	9.05	5.66	5.42
สัดส่วน SGDP/GDP (%)	1.0925	0.8501	0.8077	0.9708	1.0719	1.1296	1.1724	1.2153
การจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬา (คน)	363,326	259,512	259,929	331,506	356,737	376,484	398,011	419,801
% การเปลี่ยนแปลงของการจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬา	N/A	-28.57	0.16	27.54	7.61	5.54	5.72	5.47
สัดส่วนการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬา การจ้างงานทั้งหมด (%)	0.9647	0.6778	0.6859	0.8747	0.8938	0.9387	0.9924	1.0467
มูลค่าผลผลิตอุตสาหกรรมการกีฬา (ล้านบาท)	423,966.92	300,598.63	298,719.33	388,920.95	437,446.84	474,633.25	500,962.50	527,664.61
% การเปลี่ยนแปลงของมูลค่าผลผลิตอุตสาหกรรมการกีฬา	N/A	-29.10	-0.63	30.20	12.48	8.50	5.55	5.33

หมายเหตุ: ^{E} = ค่าคาดประมาณ และ ^{P} = ค่าพยากรณ์

การคาดการณ์ผลกระทบทางเศรษฐกิจจากมหกรรมกีฬา SEAGAMES 2025 และ ASEAN Para Games 2026

ปัจจัย	SEAGAMES 2025	ASEAN Para Games 2026
มูลค่าทางเศรษฐกิจ (ล้านบาท)	17,811.53	1,781.15
มูลค่า GDP (ล้านบาท)	7,788.34	778.83
จำนวนการจ้างงาน (คน)	14,791	1,479
มูลค่ารายรับภาษีภาครัฐ (ล้านบาท)	1,426.82	142.68
ปีที่ Event ส่งผลกระทบ	2568	2569

หมายเหตุ:

(1) เป็นผลกระทบทั้งหมด (Total Impact) ที่เกิดจากการจัดการแข่งขัน ประกอบด้วย ผลกระทบทางตรง (Direct Impact) ผลกระทบทางอ้อม (Indirect Impact) และผลกระทบเชิงชักนำ (Induced Impact)

(2) ผู้วิจัยทำการคาดประมาณเฉพาะผลกระทบทางเศรษฐกิจของมหกรรมกีฬา SEAGAMES 2025 เท่านั้น สำหรับ มหกรรมกีฬา ASEAN Para Games 2026 ไม่ได้ทำการคาดประมาณ เนื่องจากข้อมูลไม่เพียงพอ จึงกำหนดให้ผลกระทบทางเศรษฐกิจของมหกรรมกีฬา ASEAN Para Games 2026 มีสัดส่วนประมาณร้อยละ 10 ของมหกรรมกีฬา SEAGAMES 2025

บทที่ 4
ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อารพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย

จากการศึกษามูลค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาและกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ รวมทั้งการสำรวจพฤติกรรมและค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชน สามารถสร้างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1) บทนำ

ประเทศไทยกำลังก้าวเข้าสู่ช่วงเปลี่ยนผ่านที่สำคัญของอุตสาหกรรมการกีฬา ซึ่งไม่เพียงแต่มีบทบาทในเชิงกีฬาเท่านั้น แต่ยังขยายไปสู่มิติเศรษฐกิจ สังคม สุขภาพ และการท่องเที่ยวอย่างครอบคลุม กระแสความนิยมของไอดอลกีฬาอันโดดเด่น เช่น วอลเลย์บอลหญิงที่สร้างปรากฏการณ์ทั้งในและต่างประเทศ การเติบโตอย่างต่อเนื่องของแบดมินตันไทย และการขยายตัวของวัฒนธรรมการวิ่งผ่านคลับต่าง ๆ ทั่วประเทศ รวมถึงแนวโน้มการเติบโตของกีฬารูปแบบใหม่อย่างพิคเกิลบอล พาเดล และไฮบริดฟิตเนส ล้วนสะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพอันมหาศาลของอุตสาหกรรมการกีฬาไทย

ด้วยบริบทดังกล่าว จึงมีความจำเป็นอย่างเร่งด่วนในการออกแบบนโยบายแบบรายมิติ หรือ Multi-dimensional Policy ที่มุ่งเน้นการบูรณาการความร่วมมือระหว่างหลากหลายภาคส่วนควบคู่ไปกับโครงการทำได้จริง (Actionable Projects) ที่สามารถสร้างผลลัพธ์เชิงประจักษ์ได้ในระยะสั้นและระยะยาว เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมจากทุกระดับของสังคม เพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ และใช้กีฬาเป็นเครื่องมือขับเคลื่อนเศรษฐกิจการท่องเที่ยว และการยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนอย่างยั่งยืน

2) มิติอุตสาหกรรมการกีฬาและเศรษฐกิจ

การพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาให้เติบโตอย่างแข็งแกร่งและยั่งยืนนั้น จำเป็นต้องเริ่มต้นจากการสร้างรากฐานข้อมูลเศรษฐกิจกีฬาที่แม่นยำและเชื่อถือได้ โดยในปัจจุบันมีการพัฒนา Sport Satellite Account ที่สามารถวัดขนาดและมูลค่าที่แท้จริงของเศรษฐกิจกีฬาในประเทศ ครอบคลุมตั้งแต่สัดส่วนต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ การสร้างการจ้างงาน และการลงทุนในภาคอุตสาหกรรมการกีฬาต่าง ๆ ข้อมูลที่ได้นี้สะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬา และเป็นฐานสำคัญในการกำหนดงบประมาณสนับสนุนและการออกแบบนโยบายจูงใจด้านภาษีอย่างมีประสิทธิภาพ

โครงการในมิตินี้ประกอบการต่อยอดระบบ Sport Satellite Account โดยการนำเสนอข้อมูลและตัวชี้วัดสำคัญในลักษณะ Dashboard เพื่อให้ทุกภาคส่วนสามารถติดตามความเคลื่อนไหวและแนวโน้มของอุตสาหกรรมการกีฬาได้อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ยังมีการพัฒนาแผนแม่บทอุตสาหกรรมการกีฬาที่เชื่อมโยงมาตรการสนับสนุนสโมสร สมาคม กีฬาอาชีพ และธุรกิจเกี่ยวเนื่อง เช่น สื่อถ่ายทอดสด การสปอนเซอร์ และระบบอีคอมเมิร์ซกีฬา เพื่อสร้างระบบนิเวศที่สมบูรณ์และเชื่อมโยงกันอย่างมีประสิทธิภาพ

3) มิติการท่องเที่ยวเชิงกีฬา

กีฬากำลังเป็นตัวขับเคลื่อนสำคัญของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวคุณภาพสูง ซึ่งไม่เพียงแต่ดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เดินทางมาเยือนประเทศไทย แต่ยังสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและการกระจายรายได้สู่ท้องถิ่นอย่างมีนัยสำคัญ ประเทศไทยมีศักยภาพในการจัดวิสัยทัศน์ Thailand Sports & Wellness Tourism 2030 เพื่อยกระดับประเทศให้เป็นจุดหมายปลายทางหลักของการท่องเที่ยวเชิงกีฬาในภูมิภาค

กลยุทธ์หลักในมิตินี้มุ่งเน้นการดึงดูดนักท่องเที่ยวเชิงกีฬาใน 4 กลุ่มหลัก ได้แก่ กลุ่มงานกีฬาระดับโลกหรือ Mega Events เช่น การแข่งขัน MotoGP และการแข่งขันกีฬาซีเกมส์ ซึ่งจะช่วยยกระดับภาพลักษณ์ของประเทศในเวทีนานาชาติ กลุ่มงานกีฬาเอกลักษณ์หรือ Hallmark Events เช่น เทศกาลวิ่งมาราธอนนานาชาติที่จะสร้างเอกลักษณ์เฉพาะของไทย กลุ่มค่ายฝึกซ้อมหรือ Training Camps โดยเฉพาะมวยไทย กอล์ฟ และค่ายฝึกวอลเลย์บอลเยาวชนซึ่งเป็นจุดแข็งของประเทศ และกลุ่มกีฬาผจญภัยหรือ Adventure Sports เช่น ไตรกีฬาและเทรลรัน ซึ่งสามารถใช้ประโยชน์จากภูมิทัศน์ธรรมชาติที่หลากหลายของประเทศ

กรณีศึกษาที่น่าสนใจของมิตินี้ คือ การแข่งขัน Ultra-Trail ระดับมาตรฐาน UTMB ที่จัดขึ้นในประเทศไทยอย่าง Amazean Jungle Thailand by UTMB ที่เบตง และ HOKA Chiang Mai Thailand by UTMB ที่เชียงใหม่ สร้างผลกระทบเชิงบวกต่อเศรษฐกิจและสังคมในระดับท้องถิ่นอย่างชัดเจน งานวิ่งเหล่านี้ได้รับการตอบรับที่ดีจากนักวิ่งทั้งชาวไทยและต่างชาติ สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวจากกว่า 70 ประเทศทั่วโลกเข้ามาสู่พื้นที่จัดงานในแต่ละปี ส่งผลให้เกิดการหมุนเวียนรายได้จำนวนมากให้กับธุรกิจท้องถิ่น ทั้งโรงแรม ร้านอาหาร การขนส่ง และภาคบริการต่าง ๆ โดยกิจกรรมในเบตงสามารถสร้างรายได้เข้าสู่ท้องถิ่นมากกว่า 300 ล้านบาทต่อปี ส่วนที่เชียงใหม่ในปี 2024 ประเมินว่าผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจตลอดการจัดงาน 4 วันสูงกว่า 1,000 ล้านบาท กิจกรรมดังกล่าวส่งเสริมภาพลักษณ์และศักยภาพของพื้นที่ กระตุ้นให้เกิดความร่วมมือในชุมชน สนับสนุนการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และสร้างโอกาสใหม่ ๆ ให้กับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวเชิงกีฬาในไทย

โครงการเร่งด่วนที่น่าสนใจในการขับเคลื่อนมิตินี้ประกอบด้วย Thailand Race & Ride Series ซึ่งเป็นงานแข่งขันปั่นจักรยาน วิ่ง และไตรกีฬาที่เชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวท้องถิ่นจำนวน 12 เส้นทาง เพื่อกระจายรายได้สู่พื้นที่ต่าง ๆ ทั่วประเทศ รวมถึง โครงการ Golf & Wellness Passport ที่ผสานการเล่นกอล์ฟเข้ากับการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ รวมทั้งสปา โยคะ และการใช้สมุนไพรไทย และโครงการมาตรฐานยิมมวยไทยสากลพร้อมดิจิทัลพาสพอร์ตสำหรับนักฝึกมวยไทย เพื่อยกระดับคุณภาพและความน่าเชื่อถือของการท่องเที่ยวมวยไทย โดยการจัดอบรมมวยไทยพร้อมใบรับรองหลักสูตรถือเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญของการผลักดัน Soft Power ไทย เพราะมุ่งสร้างมาตรฐานให้แก่นักชก ครูฝึก ผู้ตัดสิน และผลักดันอุตสาหกรรมมวยไทยไปสู่สากลเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือและเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ

4) มิติสุขภาพและกิจกรรมมวลชน

การส่งเสริมให้ประชาชนเข้าร่วมกิจกรรมทางกายและกีฬาอย่างสม่ำเสมอนั้น มีความสำคัญต่อการยกระดับสุขภาพของประชาชนทั้งในด้านร่างกายและจิตใจ หลักฐานเชิงประจักษ์จากการศึกษาขององค์กร parkrun แสดงให้เห็นว่า กิจกรรมวิ่งชุมชนที่จัดเป็นประจำทุกสัปดาห์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย เช่น parkrun สามารถช่วยเพิ่มระดับการเข้าร่วมกิจกรรมของประชาชนในกลุ่มที่ปกติยากต่อการเข้าถึง เช่น ผู้สูงอายุและผู้หญิง ตลอดจนคนที่มีปัญหาสุขภาพ ผลลัพธ์ที่ชัดเจน ประกอบด้วยการมีสุขภาพร่างกายและจิตใจดีขึ้น ลดความเครียด

ความซึมเศร้า และความโดดเดี่ยว ขณะเดียวกันโครงสร้างทางสังคมและชุมชนที่สนับสนุนส่งผลให้ผู้เข้าร่วมเกิดแรงจูงใจในการดำเนินกิจกรรมต่อเนื่องอย่างมีความสุขและไม่รู้สึกกดดัน

นโยบายการแจกเครดิตเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมกีฬาเช่นเดียวกับโครงการ ActiveSG ในสิงคโปร์มีความน่าสนใจ และได้รับการพิสูจน์ว่าช่วยให้ประชาชนทุกกลุ่มอายุมีโอกาสออกกำลังกายและเข้าร่วมกิจกรรมกีฬาเพิ่มมากขึ้น โดยมีการสำรวจของโครงการ ActiveSG พบว่า อัตราการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกีฬาในระดับประเทศเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องหลังจากใช้นโยบายแจกเครดิต ActiveSG ซึ่งให้สมาชิกใหม่และเก่าใช้เครดิตเป็นส่วนลดในการเข้าใช้สนามกีฬาต่าง ๆ หรือเข้าร่วมคลาสกิจกรรม ผลลัพธ์ที่ได้คือ สมาชิกมีมากกว่า 670,000 คน และอัตราการใช้บริการสถานที่กีฬาเพิ่มขึ้นมากกว่าร้อยละ 60 ของประชากร

สำหรับประเทศไทย แนวคิด Thailand Free5k Network ที่มุ่งจัดกิจกรรมวิ่งฟรีทุกสัปดาห์ในสวนสาธารณะ 50 เมืองทั่วประเทศ รวมทั้งระบบ Active Credits TH ที่แจกเครดิต 1,000 บาทต่อคนต่อปีเพื่อใช้กับสนามกีฬาและคลาสกิจกรรมต่าง ๆ ถือเป็นกลยุทธ์ที่เข้าถึงง่ายและกระตุ้นให้เกิดวัฒนธรรมการออกกำลังกายประจำครอบครัวไทย นอกจากจะสร้างแรงจูงใจและโอกาสเข้าถึงกีฬามวลชน ยังช่วยลดอุปสรรคทางเศรษฐกิจในการเข้าร่วมกิจกรรม ส่งเสริมการใช้พื้นที่สาธารณะอย่างมีประสิทธิภาพ และเพิ่มความเข้มแข็งให้กับชุมชนกีฬาท้องถิ่น

5) มิติการแปลงกระแสไอดอลเป็นผู้เล่นจริง

แม้ความนิยมและกระแสแรงบันดาลใจจากไอดอลกีฬา เช่น ทีมวอลเลย์บอลหญิงทีมชาติไทยหรือนักแบดมินตันระดับโลก จะสามารถปลุกพลังให้กับสังคมไทยและสร้างความภาคภูมิใจในระดับประเทศได้อย่างชัดเจน แต่หลักฐานเชิงประจักษ์จากงานวิจัยทั้งในไทยและต่างประเทศพบตรงกันว่า อิทธิพลจากไอดอลหรือความสำเร็จของกีฬาเพียงอย่างเดียวนั้น ไม่สามารถเปลี่ยนแฟนกีฬาหรือผู้ชื่นชมให้กลายเป็นผู้เล่นหรือผู้มีส่วนร่วมที่ยั่งยืนได้ หากไม่มีโครงสร้างหรือมาตรการเสริมที่เข้ามารองรับและแปลงแรงบันดาลใจนั้นสู่การมีส่วนร่วมที่ต่อเนื่อง

ตัวอย่างจากนานาประเทศชี้ว่าการจัดกิจกรรมแบบ Flash – to - Participation Playbook ที่อาศัยช่วงเวลาเกิดกระแสไอดอลและออกแบบกิจกรรมให้เข้าถึงง่าย เช่น เปิดให้ทดลองเล่นฟรีใน 72 ชั่วโมงแรก หลังจากนั้นขยายผลด้วย Beginner League หรือกิจกรรมแข่งขันระดับเริ่มต้นใน 6 สัปดาห์ถัดมา และจัดเวที Rookie Festival ใน 3 เดือน พร้อมสร้างบรรยากาศเชิงบวกและประสบการณ์ที่จดจำได้จริง ช่วยให้กลุ่มเป้าหมายซึมซับแรงบันดาลใจและตัดสินใจลงมือเข้าร่วมกิจกรรมกีฬาได้มากกว่าการสื่อสารหรือประชาสัมพันธ์แต่เพียงอย่างเดียว

งานวิจัยชิ้นสำคัญพบว่า การสร้างโอกาสให้เยาวชนหรือประชาชนได้สัมผัสประสบการณ์กีฬาครั้งแรกแบบสนุกและรู้สึกได้รับการสนับสนุนจากครู โค้ช หรือชุมชน จะช่วยสร้างความมั่นใจและแรงจูงใจภายในให้กับผู้เล่นใหม่ รวมถึงลดความกลัวและแรงกดดันที่มักจะเกิดกับผู้เริ่มต้นกีฬา ด้วยกลยุทธ์และการออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสม กระแสไอดอลจึงจะสามารถส่งต่อเป็นโอกาสให้เกิดผู้เล่นจริงได้อย่างยั่งยืนในสังคมไทย

ในต่างประเทศมีโครงการและกลไกที่มุ่งเปลี่ยนแรงบันดาลใจจากไอดอลกีฬาหรือเหตุการณ์สำคัญให้กลายเป็นการเข้าร่วมกิจกรรมกีฬาจริงอย่างต่อเนื่องเช่นกัน ตัวอย่างเด่นคือ International Inspiration Programme ซึ่งถือเป็นหนึ่งในสิ่งที่ได้รับจากโอลิมปิก ลอนดอน 2012 โดยมีเป้าหมายชัดเจนในการใช้แรงบันดาลใจจากมหกรรมกีฬาและนักกีฬาระดับโลกผลักดันเยาวชนในกว่า 20 ประเทศให้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬา

และพลศึกษาอย่างต่อเนื่อง ผ่านการฝึกอบรมครูและโค้ช การสร้างกิจกรรมในชุมชน และการปรับนโยบายสาธารณะ ส่งผลให้มีเยาวชนกว่า 25 ล้านคนทั่วโลกมีส่วนร่วมในกิจกรรมกีฬาใหม่ ๆ และอีกตัวอย่างกิจกรรมของสหราชอาณาจักร คือ โครงการ Sporting Champions ที่ดึงนักกีฬาและดารากีฬาระดับประเทศลงพื้นที่พูดคุยและจัดกิจกรรมร่วมกับเยาวชนในโรงเรียนทันทีหลังการแข่งขันใหญ่ เพื่อดึงดูดและกระตุ้นให้เกิดการลงมือเล่นของจริง ไม่ใช่แค่การรับชมและชื่นชมเท่านั้น นอกจากนี้ มีการผลักดันโครงการ Playing for Success ที่ใช้ไอดอลกีฬาและโค้ชเป็นต้นแบบจัดกิจกรรมต่อยอดให้เกิดการเล่นกีฬาในระดับชุมชนหรือโรงเรียนอย่างเป็นระบบ

6) มิติกีฬารูปแบบใหม่และกีฬา Soft Power

ประเทศไทยมีศักยภาพอันยิ่งใหญ่ในการส่งเสริมและพัฒนากีฬารูปแบบใหม่ที่มีแนวโน้มเติบโตสูง และสามารถสร้างรายได้ทั้งจากการลงทุนในประเทศและการดึงดูดนักท่องเที่ยวจากต่างประเทศ โดยเฉพาะมวยไทยซึ่งถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมและกีฬาประจำชาติที่มีศักยภาพในการเป็น Soft Power ของประเทศ ควรได้รับการพัฒนาให้เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และค่ายฝึกระดับโลก พร้อมทั้งการจัดเทศกาลมวยไทยนานาชาติที่จะดึงดูดนักมวยและนักท่องเที่ยวจากทั่วโลก

กอล์ฟและเวลเนสเป็นอีกจุดแข็งสำคัญของประเทศไทย โดยเฉพาะหลังจากที่ประเทศไทยได้รับการยกย่องให้เป็น "Golf Destination of the Year 2023" ซึ่งสะท้อนถึงมาตรฐานและคุณภาพของสนามกอล์ฟ การบริการ และประสบการณ์โดยรวมที่มีระดับโลก การผสานกอล์ฟเข้ากับการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจึงเป็นโอกาสทองในการสร้างรายได้และยกระดับภาพลักษณ์ของประเทศ สำหรับกีฬารูปแบบใหม่อย่างพิคเกิลบอลและพาเดล ซึ่งกำลังเติบโตอย่างรวดเร็วในภูมิภาคเอเชีย มีความเหมาะสมต่อการลงทุนในการสร้างสนามและคลับกีฬา เนื่องจากไม่ต้องการพื้นที่มากและเล่นได้ง่าย เหมาะสำหรับทุกวัย นอกจากนี้ กีฬาไฮบริดฟิตเนสอย่าง HYROX และ DEKA ซึ่งกำลังเป็นกระแสใหม่ของโลก มีความน่าสนใจในการดึงดูดทั้งนักกีฬาที่ต้องการความท้าทายใหม่และนักท่องเที่ยวที่มองหาประสบการณ์เฉพาะตัว

ในประเทศไทย กระแสกีฬาไฮบริดฟิตเนสอย่าง HYROX กำลังเป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยกลุ่มฟิตเนสและยิมในกรุงเทพฯ เช่น Training Ground ได้เป็นพันธมิตรอย่างเป็นทางการกับ HYROX ตั้งแต่ต้นปี 2567 มีการเปิดคลาสฝึกซ้อมและจัดกิจกรรมเวิร์กช็อปสำหรับผู้เล่นจำนวนมาก รูปแบบการแข่งขันของ HYROX จะผสมผสานการวิ่ง 1 กม. สลับกับกิจกรรม functional workout อีก 8 สถานี เช่น ดันเลื่อน พายเรือ Burpees เดินแบกดัมเบล และลูกวอลเลย์บอล รวมระยะวิ่ง 8 กม. และ 8 สเตชั่น โดยทั้งหมดจัดในสนาม Indoor Stadium มาตรฐานเดียวกับทั่วโลก พร้อมระบบจัดอันดับ (Worldwide Ranking) ให้ผู้เล่นไทยได้เปรียบเทียบเวลาของตัวเองสู่ระดับสากล ส่งผลให้กลุ่มคนรักการออกกำลังกายรุ่นใหม่ ทั้งมือใหม่และสายแข่งขัน มีจุดร่วมใหม่และพร้อมต่อยอดเป็นการแข่งขันอีเวนต์ใหญ่ในอนาคต

7) มิติความยั่งยืนและมาตรฐานสิ่งแวดล้อม

ในยุคที่ความตระหนักด้านสิ่งแวดล้อมและการพัฒนาอย่างยั่งยืนกลายเป็นหัวใจสำคัญของสังคมโลก การจัดงานกีฬาและกิจกรรมอีเวนต์ในประเทศไทยจำเป็นต้องปรับตัวโดยคำนึงถึงผลกระทบทั้งต่อสิ่งแวดล้อมและชุมชนท้องถิ่นมาตั้งแต่ขั้นตอนการวางแผนจนถึงการประเมินผล การนำมาตรฐาน ISO 20121:2024 ซึ่งเป็นมาตรฐานสากลสำหรับการบริหารจัดการกิจกรรมอย่างยั่งยืนมาใช้ จะช่วยยกระดับการดำเนินงานของผู้จัดงานกีฬา และอีเวนต์ทุกระดับ ให้สามารถผสานประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และเศรษฐกิจเข้าไปในกระบวนการต่าง ๆ ได้อย่างเป็นระบบและมีความรับผิดชอบ โดยองค์กรที่นำมาตรฐานนี้ไปใช้จะต้องผ่านกระบวนการพิจารณา

และปรับปรุงวิธีปฏิบัติงาน เช่น การจัดการทรัพยากรเพื่อลดขยะและมลพิษ การเลือกใช้พลังงานหมุนเวียน การส่งเสริมการเดินทางด้วยระบบขนส่งสาธารณะ และการออกแบบสิ่งอำนวยความสะดวกให้รองรับการใช้ประโยชน์ในระยะยาวหลังงานเสร็จสิ้น

กรณีศึกษาที่สำคัญ คือ การจัดการแข่งขันโอลิมปิกเกมส์ปารีส 2024 ซึ่งได้วางเป้าหมายเป็นโอลิมปิกที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมที่สุดในประวัติศาสตร์ โดยสามารถลดการปล่อยคาร์บอนลงกว่าครึ่งเมื่อเทียบกับโอลิมปิกลอนดอน 2012 ทั้งในด้านการเลือกใช้สถานที่เก่าและโครงสร้างชั่วคราว ลดความจำเป็นในการก่อสร้างใหม่ ใช้วัสดุรีไซเคิลและพลังงานหมุนเวียนร้อยละ 100 สนับสนุนการเดินทางด้วยขนส่งสาธารณะและยานพาหนะไฟฟ้า รวมถึงการลงทุนในโครงการชดเชยคาร์บอนและการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมทั้งในและต่างประเทศ ผลลัพธ์คือความสำเร็จในการลดปริมาณขยะ ลดการใช้พลังงานและลดมลพิษต่อสังคมและเมืองเจ้าภาพ

ประเทศไทยได้ก้าวตามแนวคิดนี้ผ่านนโยบายการจัดงาน Green SEA Games & Sustainable Paralympics ซึ่งเป็นต้นแบบงานกีฬาใหญ่ระดับภูมิภาคที่เน้นเป้าหมายการดำเนินงานแบบคาร์บอนเป็นกลาง ลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจกจากกิจกรรมกีฬา เน้นอนุรักษ์และใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า โดยปรับใช้แนวทางการลดผลกระทบจากโอลิมปิกปารีสเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทท้องถิ่น ช่วยเสริมภาพลักษณ์ของไทยในเวทีนานาชาติว่าเป็นเจ้าภาพงานกีฬาที่ให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อมอย่างจริงจัง การบูรณาการมาตรฐานและแนวคิด Green Sports ในการจัดงานกีฬาทุกระดับของไทยจะส่งผลดีหลากหลายด้าน ไม่เพียงลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมโดยตรง แต่ยังขยายกลุ่มเป้าหมายให้นักท่องเที่ยวจากกลุ่มตลาดที่มีความตระหนักเรื่องสิ่งแวดล้อมสูงที่มีกำลังซื้อพร้อมจ่ายราคาเพื่อประสบการณ์คุณภาพและรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม สร้างความเชื่อมั่นต่อประเทศในสายตานานาชาติ และต่อยอดสู่ความยั่งยืนของวงการกีฬาและอุตสาหกรรมอีเวนต์ไทยอย่างยั่งยืน

8) มิติดิจิทัลและนวัตกรรม

นวัตกรรมและดิจิทัลกำลังเปลี่ยนแปลงอุตสาหกรรมการกีฬาทั่วโลกอย่างลึกซึ้งและรวดเร็ว ทั้งในด้านการฝึกซ้อม การบริหารจัดการผลงาน การสร้างประสบการณ์ใหม่สำหรับผู้ชม ตลอดจนการเพิ่มประสิทธิภาพเชิงธุรกิจ สำหรับประเทศไทย การเตรียมความพร้อมเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวถือเป็นวาระแห่งชาติที่ต้องมีการลงทุนอย่างเป็นระบบในด้านเทคโนโลยีกีฬา (Sports Tech) เพื่อผลักดันอุตสาหกรรมการกีฬาให้สามารถแข่งขันและเติบโตอย่างยั่งยืนในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล

แนวทางสำคัญที่ควรดำเนินการ คือ การจัดตั้งกองทุน Sport Tech Catalyst Fund โดยเป็นความร่วมมือระหว่างภาครัฐและภาคเอกชน เพื่อสนับสนุนการวิจัย การพัฒนา และการประยุกต์ใช้นวัตกรรมด้านกีฬาในสามแกนหลัก ได้แก่ การพัฒนาระบบสนามกีฬาอัจฉริยะ (Smart Stadium) ที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี Internet of Things (IoT) และปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อยกระดับการจัดการพลังงาน รักษาความปลอดภัย และเสริมสร้างประสบการณ์ให้กับผู้ชม เช่น ระบบจำกัดการใช้พลังงานตามจำนวนผู้เข้าชม การวิเคราะห์พฤติกรรมฝูงชน ตลอดจนการนำ AI มาช่วยวิเคราะห์ข้อมูลแบบเรียลไทม์ในการบริหารจัดการสถานการณ์ภายในสนาม

ประการต่อมา คือการพัฒนาอุปกรณ์สวมใส่และระบบ Connected Fitness ซึ่งประกอบด้วย อุปกรณ์อัจฉริยะและซอฟต์แวร์ที่สามารถติดตาม วิเคราะห์ และรายงานผลการออกกำลังกายและสมรรถภาพนักกีฬาได้อย่างต่อเนื่องและแม่นยำ ตลาดอุปกรณ์สวมใส่ในไทยมีแนวโน้มขยายตัวอย่างรวดเร็ว โดยอาศัยการผสานเทคโนโลยีเซ็นเซอร์ การประมวลผลข้อมูลชีวภาพ และการเชื่อมต่อแบบเรียลไทม์ทั้งในเชิงสุขภาพและกีฬา

อุปกรณ์เหล่านี้ช่วยให้การฝึกซ้อมมีประสิทธิภาพมากขึ้น ลดความเสี่ยงจากการบาดเจ็บ และส่งเสริมไลฟ์สไตล์เชิงสุขภาพในวงกว้าง สุดท้ายการประยุกต์ใช้ Big Data Analytics และปัญญาประดิษฐ์เพื่อวิเคราะห์ผลงาน การแข่งขัน การคาดการณ์แนวโน้ม และการสร้างกลยุทธ์การตลาดกีฬาอย่างมีประสิทธิภาพ กำลังกลายเป็นมาตรฐานใหม่ของอุตสาหกรรมการกีฬาไทยและระดับโลก ข้อมูลขนาดใหญ่ประกอบกับการเรียนรู้ของเครื่องช่วยให้สามารถจำแนกจุดแข็ง - จุดอ่อน วิเคราะห์กลยุทธ์คู่แข่ง คาดการณ์ผลสัมฤทธิ์ ปรับปรุงแผนฝึกซ้อม และวางแผนธุรกิจได้อย่างแม่นยำ ทันสถานการณ์ และตอบสนองความต้องการของทั้งนักกีฬา ผู้ชม และภาคธุรกิจ

9) มิติธรรมาภิบาลและ Safe Sport

การสร้างความเชื่อมั่นและความปลอดภัยในวงการกีฬาเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาอย่างยั่งยืน สำหรับประเทศไทย การประกาศใช้ Code for Sports Governance TH ซึ่งมีพื้นฐานจากกรอบมาตรฐานสากลอย่าง Code for Sports Governance ของสหราชอาณาจักร จะเป็นกลไกสำคัญในการกำหนดมาตรฐานความโปร่งใส ความรับผิดชอบ และการมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียม โดยเฉพาะการกำหนดหลักเกณฑ์เรื่องความโปร่งใสทางการเงิน การจัดการที่เป็นธรรม ตลอดจนการเปิดโอกาสให้สตรีเข้ามามีบทบาทในคณะกรรมการกีฬา ก่อให้เกิดมุมมองที่หลากหลาย ส่งเสริมให้การตัดสินใจมีความรอบด้าน และเพิ่มความเชื่อมั่นจากภาคธุรกิจ นักลงทุน ผู้สนับสนุน ตลอดจนประชาชนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในวงการกีฬา

นอกจากนี้ การสร้างธรรมาภิบาลในวงการกีฬาจะช่วยเสริมสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและสวัสดิภาพของนักกีฬาทุกระดับ โดยมีแนวปฏิบัติจากนานาชาติ เช่น นิวซีแลนด์และกีฬาโอลิมปิก ที่ผลักดันให้คณะกรรมการมีผู้หญิงไม่น้อยกว่าร้อยละ 40 ซึ่งมีผลโดยตรงต่อการสร้างบรรยากาศความเท่าเทียมทางเพศและเสริมศักยภาพการบริหารจัดการขององค์กรกีฬาอย่างยั่งยืน ควบคู่กับมาตรการธรรมาภิบาล ประเทศไทยจำเป็นต้องนำ Safe Sport Unified Code ซึ่งมีต้นแบบที่ประสบความสำเร็จในประเทศสิงคโปร์มาใช้เพื่อคุ้มครองนักกีฬา ผู้ฝึกสอน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องจากการล่วงละเมิดทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการล่วงละเมิดทางร่างกาย ทางจิตใจ ทางเพศ หรือการใช้อำนาจในทางที่ผิด โดยกลไกหลัก ได้แก่ การนิยามและเผยแพร่พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม การจัดตั้งระบบรับเรื่องร้องเรียน สอบสวน และคุ้มครองพยาน รวมถึงการสนับสนุนในรูปแบบการให้คำปรึกษาและช่วยเหลือทางจิตสังคม ในสิงคโปร์ รหัสนี้ถูกนำไปใช้ทั่วทั้งวงการกีฬาและมีกระบวนการบังคับใช้จริง พร้อมระบบสนับสนุนจากเครือข่ายที่ปรึกษาและเครื่องมือสำหรับการอบรม และการป้องกันในระดับองค์กร

10) ตัวชี้วัดความสำเร็จ

การประเมินความสำเร็จของนโยบายการพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาจะต้องอาศัยตัวชี้วัดที่หลากหลายและสามารถสะท้อนผลกระทบในมิติต่าง ๆ ได้อย่างครอบคลุม โดยตัวชี้วัดหลักประกอบด้วยห้าพื้นที่สำคัญ

- **ด้านเศรษฐกิจ :** จะวัดจากมูลค่าเศรษฐกิจกีฬาเป็นสัดส่วนต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ และจำนวนการจ้างงานที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมการกีฬาโดยตรงและอ้อม ซึ่งจะช่วยสะท้อนการเติบโตทางเศรษฐกิจที่เกิดจากการลงทุนและการพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬา
- **ด้านการท่องเที่ยว :** จะติดตามรายได้จากนักท่องเที่ยวเชิงกีฬา และการเข้าพักในเมืองรองที่ไม่ใช่กรุงเทพมหานครและพื้นที่ท่องเที่ยวหลัก เพื่อดูการกระจายรายได้และการสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจในระดับท้องถิ่น

- **ด้านการมีส่วนร่วม :** จะวัดอัตราการแปลงจากการเป็นแฟนกีฬาสู่การเป็นผู้เล่นจริง ซึ่งจะสะท้อนความสำเร็จของกลยุทธ์การดึงดูดและการสร้างแรงจูงใจให้ประชาชนเข้าร่วมกิจกรรมกีฬาอย่างต่อเนื่อง
- **ด้านความยั่งยืน :** จะติดตามจำนวนอีเวนต์กีฬาที่ผ่านมาตรฐาน ISO 20121 สำหรับการจัดงานอย่างยั่งยืน ซึ่งจะแสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่นในการรักษาสิ่งแวดล้อม และการสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อชุมชน
- **ด้านสุขภาพสาธารณะ :** จะวัดจากจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬามวลชนต่อปี และการเปลี่ยนแปลงของตัวชี้วัดสุขภาพของประชาชนในระดับชาติ ซึ่งจะสะท้อนผลกระทบระยะยาวของการส่งเสริมกิจกรรมทางกายต่อสุขภาพและคุณภาพชีวิตของคนไทย

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา
กลุ่มสถิติและสารสนเทศการท่องเที่ยวและกีฬา

ภายใต้โครงการค่าใช้จ่ายในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา
(Sport Satellite Accounts : SSA) ประจำปี พ.ศ. 2568

เลขที่ 4 ถนน ราชดำเนินนอก แขวงวัดโสมนัส เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย กรุงเทพฯ 10100

0 2283 1605

sport.mots@gmail.com

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