รายงานฉบับสมบูรณ์
(Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬา และจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) นำร่อง สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา





รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

โครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬา และจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

คำนำ

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา มีหน้าที่ในการศึกษาวิเคราะห์ จัดทำข้อมูลด้านการท่องเที่ยวและกีฬา เพื่อนำไปปรับใช้ในการกำหนดนโยบาย เป้าหมาย ให้สอดคล้องกับพันธกิจ และได้ผลสัมฤทธิ์ตรงตามความต้องการของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา รวมทั้งเพื่อใช้ในการจัดทำแผนยุทธศาสตร์อันเป็นแผนแม่บทของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ในการพัฒนาการท่องเที่ยวและกีฬาให้มีความสอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาล จึงเห็นความสำคัญอย่างยิ่งในการจัดทำโครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง ซึ่งได้มีการเริ่มดำเนินการจัดทำโครงการในปี พ.ศ. 2565 เป็นปีแรก โดยเริ่มมีการศึกษาตั้งแต่เดือนมีนาคม จนถึงเดือน ธันวาคม 2565 รวมระยะเวลาในการดำเนินการศึกษาโครงการทั้งสิ้น 9 เดือน ประเด็นหลักในการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาถึงกระบวนการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (SSA) นำร่อง การจัดทำตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิต (I-O Table) รวมไปถึงการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจและการวิเคราะห์ความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจของกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญทั้ง 4 ชนิดกีฬา ได้แก่ ฟุตบอล มวย กอล์ฟ และวิ่ง

การจัดทำโครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง ปี 2565 สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ด้วยความร่วมมือจากกลุ่มเป้าหมายและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหมด จำนวน 25,000 กว่าคนในการให้ข้อมูลด้วยการตอบแบบสำรวจโดยการสัมภาษณ์ และตอบแบบสำรวจออนไลน์ รวมไปถึงหน่วยงานทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน ที่สละเวลาในการเข้าร่วมประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อรับฟังความคิดเห็นและแสดงความคิดเห็นตลอดระยะเวลาในการจัดทำโครงการ ซึ่งสำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาจะได้นำผลสรุปจากการศึกษาและข้อเสนอแนะรวมไปถึงปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินโครงการฯ เพื่อไปประกอบใช้ในการทบทวนนโยบาย ยุทธศาสตร์ และแนวทางการพัฒนาด้านการกีฬา ตลอดจนเผยแพร่องค์ความรู้ที่ได้รับจากการจัดทำโครงการ ให้กับหน่วยงานภาครัฐ และภาคเอกชน รวมถึงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬาของประเทศไทยให้เติบโตยิ่งขึ้นและยั่งยืนต่อไป

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
ธันวาคม 2565

สารบัญเนื้อหา

	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	**1-1**
1.1 หลักการและเหตุผล	1-1
1.2 วัตถุประสงค์	1-3
1.3 ขอบเขตการดำเนินงาน	1-3
1.4 ผลที่คาดว่าจะได้รับ	1-6
1.5 ระยะเวลาดำเนินการ	1-7
บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	**2-1**
2.1 อุตสาหกรรมกีฬาและธุรกิจการกีฬา	2-1
2.2 ข้อมูลทุติยภูมิด้านการกีฬา และแผนพัฒนายุทธศาสตร์กีฬาในระดับต่าง ๆ	2-5
2.3 ศึกษาแนวทางการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจ และ/หรือ การจัดทำบัญชีประชาชาติด้านกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) ของประเทศอื่น	2-9
2.4 ศึกษาแนวทางการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจ และ/หรือ การจัดทำบัญชีประชาชาติด้านกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) ของประเทศไทย	2-55
2.5 แผนการเก็บข้อมูลแบบสำรวจเพื่อนำมาประกอบใช้ในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา	2-97
2.6 ความเชื่อมโยงของเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬากับยุทธศาสตร์และแผนระดับชาติด้านกีฬา	2-99
บทที่ 3 รายงานผลการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง	**3-1**
3.1 การสร้างตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬา	3-1
3.2 นิยามของข้อมูลตามรหัสตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬา	3-6
3.3 กระบวนการสร้างบัญชีประชาชาติด้านกีฬาของประเทศไทย	3-17
3.4 บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (SSA) นำร่อง	3-22
3.5 สื่อนำเสนอในรูปแบบข้อมูลภาพ (Infographic) การจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา	3-48
บทที่ 4 รายงานผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจ และความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565	**4-1**
4.1 มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาปี พ.ศ. 2565	4-1
4.2 มูลค่าทางเศรษฐกิจของกีฬาสำคัญ	4-17
4.3 ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาสำคัญ	4-25
4.4 สื่อการนำเสนอในรูปแบบข้อมูลภาพของการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจของกิจกรรมกีฬาต่าง ๆ (Infographic)	4-63
บทที่ 5 รายงานผลการประเมินผลกระทบต่อสังคมและพฤติกรรมการออกกำลังกายและการใช้จ่ายด้านการกีฬาและการกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวของประชาชน	**5-1**
5.1 ผลกระทบทางสังคมและพฤติกรรมการออกกำลังกาย	5-1
5.2 พฤติกรรมการชมและเล่นกีฬาและการใช้จ่ายด้านการกีฬาของประชาชน	5-4
5.3 พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาของประชาชน	5-24

สารบัญเนื้อหา (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 6 รายงานสถานการณ์กีฬา และภาวะเศรษฐกิจการกีฬาเบื้องต้น	**6-1**
6.1 คำนิยามและขอบเขตของอุตสาหกรรมกีฬา	6-1
6.2 สถานการณ์ด้านอุตสาหกรรมกีฬาของโลก	6-2
6.3 สถานการณ์ด้านอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย	6-7
6.4 สถานภาพของเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทย	6-17
6.5 บทสรุป	6-21
บทที่ 7 คู่มือวิธีการจัดทำปัญหาและอุปสรรคของการจัดทำข้อมูลดังกล่าวรวมทั้งแผนการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในระยะถัดไป	**7-1**
7.1 คู่มือวิธีการจัดทำข้อมูลบัญชีประชาชาติด้านกีฬา	7-1
7.2 คู่มือวิธีการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ	7-10
7.3 ปัญหาและอุปสรรคของการจัดทำข้อมูล	7-14
7.4 แผนการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในระยะถัดไป	7-15
7.5 ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงการดำเนินงาน	7-15
7.6 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย	7-16
บทที่ 8 รายงานการจัดทำสื่อนำเสนอในรูปแบบข้อมูลภาพ (Infographic) การประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565	**8-1**
บทที่ 9 รายงานผลการจัดทำแนวทางการพัฒนาระบบฐานข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬาที่สมบูรณ์	**9-1**
9.1 ฐานข้อมูลด้านโครงสร้างพื้นฐานสำหรับการกีฬา	9-1
9.2 ฐานข้อมูลสถาบันการศึกษาและการผลิตบุคลากรด้านกีฬา	9-4
9.3 ฐานข้อมูลกีฬามวลชน	9-7
9.4 ฐานข้อมูลกีฬาเป็นเลิศ	9-10
9.5 ฐานข้อมูลกีฬาอาชีพ	9-14
9.6 ฐานข้อมูลกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว	9-18
9.7 ฐานข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬา	9-20
9.8 รูปแบบของระบบฐานข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬา	9-24
9.9 กระบวนการสำรวจข้อมูลเพื่อการวิเคราะห์เศรษฐกิจการกีฬา	9-24
บทที่ 10 รายงานผลการจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565	**10-1** 10-1
10.1 สรุปข้อคิดเห็นที่ได้จากผู้เข้าร่วมประชุมออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565	10-17
ผลการประเมินประชุมเชิงวิชาการออนไลน์	10-21

สารบัญเนื้อหา (ต่อ)

หน้า

บรรณานุกรม

ภาคผนวก

แบบสำรวจที่ใช้ในโครงการฯ ภาคผนวก ก-1
ประมวลภาพตัวอย่างการลงพื้นที่สำรวจข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในในโครงการฯ ภาคผนวก ข-1
ประมวลภาพตัวอย่างกิจกรรมการแข่งขันกีฬานำร่องเพื่อนำมาใช้ในโครงการฯ ภาคผนวก ค-1
ประมวลภาพตัวอย่างแบบสำรวจข้อมูลกลุ่มตัวอย่างเพื่อนำมาใช้ในการจัดทำ ภาคผนวก ง-1

สารบัญตาราง

หน้า

บทที่ 1 บทนำ **1-1**

ตารางที่ 1-1 ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมตามแผนการดำเนิน 1-8

บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ตารางที่ 2-1 ผลการประเมินความพร้อมของการจัดทำ SSA ของประเทศสมาชิก EU 2-13
ตารางที่ 2-2 ผลการประเมินประเทศสมาชิก EU มีข้อมูลหลักสำคัญสำหรับใช้ประมวลผล SSA 2-14
ตารางที่ 2-3 มูลค่าทางเศรษฐกิจของการกีฬา ของ UK ปี ค.ศ. 2008-2012 2-21
ตารางที่ 2-4 แสดงมูลค่า GVA ของการกีฬาเปรียบเทียบกับเศรษฐกิจทั้งหมดของประเทศ ปี ค.ศ. 2012-2016 2-22
ตารางที่ 2-5 แสดงจำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาเปรียบเทียบกับการจ้างงานทั้งหมดของสหราชอาณาจักร ค.ศ. 2012-2016 2-24
ตารางที่ 2-6 ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศออสเตรีย 2-28
ตารางที่ 2-7 อุตสาหกรรมที่สร้าง GDP สูงที่สุด 10 อันดับแรกของประเทศออสเตรีย 2-28
ตารางที่ 2-8 อุตสาหกรรมที่สร้างการจ้างงานสูงที่สุด 10 อันดับแรกของประเทศออสเตรีย 2-28
ตารางที่ 2-9 ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศเยอรมนี 2-30
ตารางที่ 2-10 อุตสาหกรรมที่สร้าง GDP สูงที่สุด 10 อันดับแรกของประเทศเยอรมนี 2-30
ตารางที่ 2-11 อุตสาหกรรมที่สร้างการจ้างงานสูงที่สุด 10 อันดับแรกของประเทศเยอรมนี 2-30
ตารางที่ 2-12 ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศเนเธอร์แลนด์ 2-31
ตารางที่ 2-13 อุตสาหกรรมที่สร้าง GDP สูงที่สุด 10 อันดับแรกของประเทศเนเธอร์แลนด์ 2-32
ตารางที่ 2-14 อุตสาหกรรมที่สร้างการจ้างงานสูงที่สุด 10 อันดับแรกของประเทศเนเธอร์แลนด์ 2-32
ตารางที่ 2-15 ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศลิทัวเนีย 2-33
ตารางที่ 2-16 อุตสาหกรรมที่สร้าง GDP สูงที่สุด 10 อันดับแรกของประเทศลิทัวเนีย 2-33
ตารางที่ 2-17 อุตสาหกรรมที่สร้างการจ้างงานสูงที่สุด 10 อันดับแรกของประเทศลิทัวเนีย 2-34
ตารางที่ 2-18 ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศเช็กเกีย 2-35
ตารางที่ 2-19 อุตสาหกรรมที่สร้าง GDP สูงที่สุด 10 อัน ดับแรกของประเทศเช็กเกีย 2-35
ตารางที่ 2-20 อุตสาหกรรมที่สร้างการจ้างงานสูงที่สุด 10 อันดับแรกของประเทศเช็กเกีย 2-35
ตารางที่ 2-21 ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศโปรตุเกส 2-37
ตารางที่ 2-22 อุตสาหกรรมที่สร้าง GDP สูงที่สุด 10 อันดับแรกของประเทศโปรตุเกส 2-37
ตารางที่ 2-23 อุตสาหกรรมที่สร้างการจ้างงานสูงที่สุด 10 อันดับแรกของประเทศโปรตุเกส 2-37
ตารางที่ 2-24 ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศโครเอเชีย 2-39
ตารางที่ 2-25 อุตสาหกรรมที่สร้าง GDP สูงที่สุด10 อันดับแรกของประเทศโครเอเชีย 2-39
ตารางที่ 2-26 อุตสาหกรรมที่สร้างการจ้างงานสูงที่สุด 10 อันดับแรกของโครเอเชีย 2-39
ตารางที่ 2-27 อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาของประเทศออสเตรเลีย 2-40
ตารางที่ 2-28 ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศออสเตรเลีย 2-41

สารบัญตาราง (ต่อ)

หน้า

บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง (ต่อ)

ตารางที่ 2-29 แสดงรายการผลการสำรวจที่มีการนำข้อมูลที่ได้มาใช้ประมวลผล CSA (Surveys Used in Culture Satellite Account, Canada, 2010) 2-46
ตารางที่ 2-30 ผลการวิเคราะห์ผลกระทบจากตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตด้านกีฬา กรณีที่ภาครัฐมีการใช้จ่ายด้านการกีฬาเท่ากับ 5,000ล้านบาท 2-63
ตารางที่ 2-31 สมาคมกีฬาแห่งประเทศไทย 2-70
ตารางที่ 2-32 รายการแข่งขันมหกรรมกีฬาระดับโลก 2-71
ตารางที่ 2-33 รายการแข่งขันมหกรรมกีฬาระดับทวีป 2-71
ตารางที่ 2-34 รายการแข่งขันมหกรรมกีฬาระดับภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ 2-71
ตารางที่ 2-35 รายการชิงชนะเลิศแห่งโลก (World Championships) 2-72
ตารางที่ 2-36 รายการชิงชนะเลิศแห่งทวีป 2-72
ตารางที่ 2-37 รายการชิงชนะเลิศแห่งทวีปมหกรรมกีฬาระดับชาติ 2-73
ตารางที่ 2-38 รายการแข่งขันกีฬาอาชีพ 2-74
ตารางที่ 2-39 รายการแข่งขันกีฬามวลชน 2-74
ตารางที่ 2-40 สนามกีฬา/สถานที่เล่นและแข่งกีฬาที่สำคัญ 2-75
ตารางที่ 2-41 รายชื่อสโมสรกีฬาอาชีพที่ประสบความสำเร็จ 2-77
ตารางที่ 2-42 สนามฟุตบอลที่สำคัญในประเทศไทย 2-79

บทที่ 3 รายงานผลการจัดทำ บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง

ตารางที่ 3-1 สาขาการผลิตที่เกี่ยวข้องกับกีฬาของประเทศไทย 3-6
ตารางที่ 3-2 รหัสของสาขาการผลิตในตาราง IO ของอุตสาหกรรมกีฬา 3-10
ตารางที่ 3-3 มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬา ปี พ.ศ. 2562 – 2564 3-20
ตารางที่ 3-4 รายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้ายและอุปสงค์ขั้นสุดท้ายปี พ.ศ.2562 – 2564 3-23
ตารางที่ 3-5 ผลผลิตรวมภายในประเทศและอุปทานรวมปี พ.ศ. 2562 – 2564 3-24
ตารางที่ 3-6 ผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศของอุตสาหกรรมกีฬาปี พ.ศ. 2562 – 2564 3-25
ตารางที่ 3-7 ผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศจำแนกตามอุตสาหกรรมกีฬา 3-26
ตารางที่ 3-8 GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยและประเทศอื่น ๆ 3-27
ตารางที่ 3-9 การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬา ปี พ.ศ. 2562 – 2564 3-29
ตารางที่ 3-10 การจ้างงานจำแนกตามอุตสาหกรรมกีฬา 3-30
ตารางที่ 3-11 การจ้างงานของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยและประเทศอื่น ๆ 3-31
ตารางที่ 3-12 บัญชีประชาชาติด้านกีฬาแบบย่อของประเทศไทย ปี พ.ศ.2562 3-32
ตารางที่ 3-13 บัญชีประชาชาติด้านกีฬาแบบย่อของประเทศไทย ปี พ.ศ.2563 3-36
ตารางที่ 3-14 บัญชีประชาชาติด้านกีฬาแบบย่อของประเทศไทย ปี พ.ศ.2564 3-42

สารบัญตาราง (ต่อ)

หน้า

บทที่ 4 รายงานผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2565และการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565

ตารางที่ 4-1 คาดประมาณมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬา ปี พ.ศ. 2565 4-2
ตารางที่ 4-2 รายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้ายและอุปสงค์ขั้นสุดท้าย ปี พ.ศ. 2565 4-4
ตารางที่ 4-3 ผลผลิตรวมภายในประเทศและอุปทานรวมปี พ.ศ. 2565 4-7
ตารางที่ 4-4 ผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศของอุตสาหกรรมกีฬา ปี พ.ศ. 2565 4-9
ตารางที่ 4-5 การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาปี พ.ศ. 2565 4-11
ตารางที่ 4-6 สภานภาพเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทย พ.ศ. 2562 – 2565 4-13
ตารางที่ 4-7 สถิติพฤติกรรมการชมและการเล่นหรือแข่งกีฬาของกลุ่มตัวอย่าง 4-18
ตารางที่ 4-8 ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬา (บาท/คน) กรณีการชมกีฬา 4-18
ตารางที่ 4-9 ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬา (บาท/คน) กรณีการเล่น/แข่งกีฬา 4-19
ตารางที่ 4-10 ค่าใช้จ่ายรวมด้านการกีฬา (บาท) 4-20
ตารางที่ 4-11 สัดส่วนค่าใช้จ่ายรวมด้านการกีฬา (บาท) 4-21
ตารางที่ 4-12 สัดส่วนค่าใช้จ่ายจำแนกตามสาขาการผลิตและชนิดกีฬา 4-22
ตารางที่ 4-13 มูลค่าผลผลิตของ 20 อุตสาหกรรมกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬา (พันบาท) 4-23
ตารางที่ 4-14 มูลค่าทางเศรษฐกิจของกีฬาสำคัญปี พ.ศ. 2565 4-25
ตารางที่ 4-15 สัดส่วนของมูลค่าทางเศรษฐกิจของกีฬาสำคัญปี พ.ศ. 2565 4-25
ตารางที่ 4-16 รายละเอียดของสโมสรที่เข้าร่วมสนามเหย้า ที่ตั้ง และความจุ 4-26
ตารางที่ 4-17 รายชื่อสโมสรที่เข้าร่วมการแข่งขันรายการไทยลีก 4-27
ตารางที่ 4-18 รายละเอียดการแข่งขันรายการออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์ใน ปี 2565 4-29
ตารางที่ 4-19 รายละเอียดของการแข่งขันรายการมวยไทยไฟท์ 2565 4-31
ตารางที่ 4-20 ค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขันรายการกีฬาที่สำคัญ 4-37
ตารางที่ 4-21 กลุ่มตัวอย่างผู้เข้าร่วมการแข่งขันฟุตบอลไทยลีก 4-37
ตารางที่ 4-22 ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยของผู้เข้าร่วมการแข่งขันฟุตบอลไทยลีก 4-38
ตารางที่ 4-23 ค่าใช้จ่ายรวมของผู้เข้าร่วมการแข่งขันฟุตบอลไทยลีก 4-38
ตารางที่ 4-24 กลุ่มตัวอย่างผู้เข้าร่วมการแข่งขันฟุตบอลเอฟ เอ คัพ 4-39
ตารางที่ 4-25 ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยของผู้เข้าร่วมการแข่งขันฟุตบอลเอฟ เอ คัพ 4-40
ตารางที่ 4-26 ค่าใช้จ่ายรวมของผู้เข้าร่วมการแข่งขันฟุตบอลเอฟ เอ คัพ 4-40
ตารางที่ 4-27 กลุ่มตัวอย่างผู้เข้าร่วมการแข่งขันกอล์ฟออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์ 4-41
ตารางที่ 4-28 ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยของผู้เข้าร่วมการแข่งขันกอล์ฟออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์ 4-41
ตารางที่ 4-29 ค่าใช้จ่ายรวมของผู้เข้าร่วมการแข่งขันกอล์ฟออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์ 4-42
ตารางที่ 4-30 กลุ่มตัวอย่างผู้เข้าร่วมการแข่งขันมวยไทยไฟท์ 4-42
ตารางที่ 4-31 ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยของผู้เข้าร่วมการแข่งขันมวยไทยไฟท์ 4-43
ตารางที่ 4-32 ค่าใช้จ่ายรวมของผู้เข้าร่วมการแข่งขันมวยไทยไฟท์ 4-43
ตารางที่ 4-33 กลุ่มตัวอย่างผู้เข้าร่วมการแข่งขันมวยแม็กซ์มวยไทย 4-44

สารบัญตาราง (ต่อ)

หน้า

บทที่ 4 รายงานผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2565และการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565 (ต่อ)

ตารางที่ 4-34 ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยของผู้เข้าร่วมการแข่งขันมวยแม็กซ์มวยไทย 4-44
ตารางที่ 4-35 ค่าใช้จ่ายรวมของผู้เข้าร่วมการแข่งขันมวยแม็กซ์มวยไทย 4-45
ตารางที่ 4-36 กลุ่มตัวอย่างผู้เข้าร่วมการแข่งขันวิ่งมาราธอนบางแสน 42 4-45
ตารางที่ 4-37 ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยของผู้เข้าร่วมการแข่งขันวิ่งมาราธอนบางแสน 42 4-46
ตารางที่ 4-38 ค่าใช้จ่ายรวมของผู้เข้าร่วมการแข่งขันวิ่งมาราธอนบางแสน 42 4-46
ตารางที่ 4-39 กลุ่มตัวอย่างผู้เข้าร่วมการแข่งขันวิ่งอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022 4-47
ตารางที่ 4-40 ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยของผู้เข้าร่วมการแข่งขันวิ่งอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022 4-47
ตารางที่ 4-41 ค่าใช้จ่ายรวมของผู้เข้าร่วมการแข่งขันวิ่งอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022 4-48
ตารางที่ 4-42 สรุปข้อมูลค่าใช้จ่ายและจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ 4-48
ตารางที่ 4-43 ผลการวิเคราะห์สมการรายจ่ายเพื่อการบริโภคของภาคเอกชน 4-50
ตารางที่ 4-44 ผลการวิเคราะห์สมการ GDP จากรายจ่ายเพื่อการบริโภคของภาคเอกชน 4-51
ตารางที่ 4-45 ข้อมูลค่าจ้างเฉลี่ยของแรงงานในไตรมาสที่ 2 พ.ศ. 2565 4-52
ตารางที่ 4-46 ข้อมูลค่าจ้างเฉลี่ยของแรงงานในไตรมาสที่ 2 พ.ศ. 2565 4-54
ตารางที่ 4-47 GDP จากการจัดกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ 4-56
ตารางที่ 4-48 การจ้างงานจากการจัดกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ 4-57
ตารางที่ 4-49 รายรับภาษีของภาครัฐจากการจัดกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ 4-58
ตารางที่ 4-50 ค่าใช้จ่ายจากการจัดกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ 4-59
ตารางที่ 4-51 เงินหมุนเวียนและมูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดการแข่งขันกีฬานำร่อง 4-60
ตารางที่ 4-52 ROI และตัวคูณทวีของรายจ่ายของกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ 4-61
ตารางที่ 4-53 สรุปผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ 4-61

บทที่ 5 รายงานผลการประเมินผลกระทบต่อสังคมและพฤติกรรมการออกกำลังกายและการใช้จ่ายด้านการกีฬาและการกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวของประชาชน

ตารางที่ 5-1 จำนวนตัวอย่างกลุ่มประชาชนทั่วไปแยกตามภูมิภาค 5-5
ตารางที่ 5-2 จำนวนตัวอย่างกลุ่มประชาชนทั่วไปแยกตามเพศ 5-6
ตารางที่ 5-3 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและอายุ 5-6
ตารางที่ 5-4 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและอาชีพ 5-7
ตารางที่ 5-5 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและระดับการศึกษา 5-8
ตารางที่ 5-6 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและรายได้ต่อเดือน 5-9
ตารางที่ 5-7 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและการชมการแข่งขัน 5-9

สารบัญตาราง (ต่อ)

หน้า

บทที่ 5 รายงานผลการประเมินผลกระทบต่อสังคมและพฤติกรรมการออกกำลังกายและการใช้จ่ายด้านการกีฬาและการกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวของประชาชน (ต่อ)

ตารางที่ 5-8 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปเฉพาะผู้ที่ชมกีฬาจำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและประเภทการแข่นขันกีฬาที่ชม 5-11

ตารางที่ 5-9 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปเฉพาะผู้ที่ชมกีฬาจำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและชนิดกีฬาที่ชม 5-11

ตารางที่ 5-10 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและความถี่ในการชมกีฬาผ่านโทรทัศน์/สมาร์ทโฟน/คอมพิวเตอร์/แทบเล็ต/อื่น ๆ แบบไม่มีค่าสมาชิก 5-14

ตารางที่ 5-11 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและจำนวนชั่วโมงในการชมกีฬาผ่านโทรทัศน์/สมาร์ทโฟน/คอมพิวเตอร์/แทบเล็ต/อื่น ๆในแต่ละครั้งโดยเฉลี่ยแบบไม่มีค่าสมาชิก 5-15

ตารางที่ 5-12 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและความถี่ในการชมกีฬาผ่านโทรทัศน์/สมาร์ทโฟน/คอมพิวเตอร์/แทบเล็ต/อื่น ๆ แบบมีค่าสมาชิก 5-16

ตารางที่ 5-13 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและจำนวนชั่วโมงในการชมกีฬาผ่านโทรทัศน์/สมาร์ทโฟน/คอมพิวเตอร์/แทบเล็ต/อื่น ๆ ในแต่ละครั้งโดยเฉลี่ยแบบมีค่าสมาชิก 5-17

ตารางที่ 5-14 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและการแข่ง/เล่นกีฬา 5-18

ตารางที่ 5-15 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปเฉพาะกลุ่มที่แข่งขันหรือเล่นกีฬาจำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและประเภทการแข่งขันกีฬาที่เข้าแข่งขัน/เล่นกีฬา 5-18

ตารางที่ 5-16 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและลักษณะกิจกรรมกีฬา/การแข่งขันกีฬาที่แข่งขัน 5-19

ตารางที่ 5-17 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปเฉพาะผู้ที่แข่ง/เล่นกีฬาจำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและประเภทกีฬาที่ชม 5-20

ตารางที่ 5-18 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและความถี่ในการแข่งขัน/เล่นโดยเฉลี่ย (ครั้ง /ปี) 5-22

ตารางที่ 5-19 การใช้จ่ายด้านกีฬาและที่เกี่ยวข้องกับกีฬาที่เกิดจากการเล่นกีฬาการชมกีฬาการแข่งขันกีฬา (รวมค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นก่อนและหลังการเล่นกีฬาการชมกีฬาการแข่งขันกีฬาที่เกิดขึ้นในครั้ง เดียวกัน) ตลอดทั้งปี 5-23

ตารางที่ 5-20 พฤติกรรมการเดินทางไปชมการแข่นขันกีฬาที่สนามของประชาชนทั่วไป 5-24

ตารางที่ 5-21 ประชาชนทั่วไปที่มีการเดินทางไปชมการแข่นขันกีฬาที่สนามจำแนกตามยานพาหนะ 5-25

สารบัญตาราง (ต่อ)

หน้า

บทที่ 5 รายงานผลการประเมินผลกระทบต่อสังคมและพฤติกรรมการออกกำลังกายและการใช้จ่ายด้านการกีฬาและการกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวของประชาชน (ต่อ)

ตารางที่ 5-22 ค่าสถิติของประชาชนทั่วไปที่มีการเดินทางไปชมการแข่นขันกีฬาที่สนาม 5-26
ตารางที่ 5-23 ค่าใช้จ่ายเพื่อการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและค่าใช้จ่าด้านการกีฬาโดยรวม 5-27
ตารางที่ 5-24 สถิติผู้เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาที่มาจากนอกจังหวัดที่จัดงาน 5-28
ตารางที่ 5-25 ค่าใช้จ่ายการท่องเที่ยวเชิงกีฬากรณีผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬาในพื้นที่จังหวัดที่จัดการแข่งขัน 5-29
ตารางที่ 5-26 ค่าใช้จ่ายการท่องเที่ยวเชิงกีฬากรณีผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬาที่มาจากนอกพื้นที่จังหวัดที่จัดการแข่งขัน 5-30

บทที่ 6 รายงานสถานการณ์กีฬา และภาวะเศรษฐกิจการกีฬา

ตารางที่ 6-1 รหัสธุรกิจของอุตสาหกรรมเสื้อ เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์เสริม 6-7
ตารางที่ 6-2 ผู้ประกอบการที่มีรายได้สูงสุด 5 อันดับแรก (TSIC 14115) 6-8
ตารางที่ 6-3 ผู้ประกอบการที่มีรายได้สูงสุด 5 อันดับแรก (TSIC 15204) 6-9
ตารางที่ 6-4 จำนวนผู้ประกอบการทุนจดทะเบียนและสถานภาพของบริษัท 6-9
ตารางที่ 6-5 การจัดประเภทธุรกิจของนิติบุคคลตามรหัสประเภทธุรกิจ (TSIC 2552) ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอุปกรณ์กีฬาของประเทศไทย 6-10
ตารางที่ 6-6 จำนวนผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมอุปกรณ์กีฬา 6-11
ตารางที่ 6-7 รายได้ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมอุปกรณ์กีฬา 6-11
ตารางที่ 6-8 การจัดประเภทธุรกิจของนิติบุคคลตามรหัสประเภทธุรกิจ (TSIC 2552) ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจสื่อ สิ่งพิมพ์ของประเทศไทย 6-12
ตารางที่ 6-9 มูลค่าธุรกิจสื่อสิ่งพิมพ์ในประเทศไทย 6-12
ตารางที่ 6-10 การจัดประเภทธุรกิจของนิติบุคคลตามรหัสประเภทธุรกิจ (TSIC 2552) ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจสื่อโทรทัศน์ของประเทศไทย 6-13
ตารางที่ 6-11 การจัดประเภทธุรกิจของนิติบุคคลตามรหัสประเภทธุรกิจ (TSIC 2552) ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจสื่อวิทยุของประเทศไทย 6-13
ตารางที่ 6-12 การจัดประเภทธุรกิจของนิติบุคคลตามรหัสประเภทธุรกิจ (TSIC 2552) ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจการจัดการแข่งขันกีฬาของประเทศไทย 6-14
ตารางที่ 6-13 จำนวนวิสาหกิจในอุตสาหกรรมบริการกีฬาในประเทศไทย 6-14
ตารางที่ 6-14 การจัดประเภทธุรกิจของนิติบุคคลตามรหัสประเภทธุรกิจ (TSIC 2552) ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจสื่อสิ่งพิมพ์ของประเทศไทย 6-15
ตารางที่ 6-15 มูลค่าธุรกิจสื่อสิ่งพิมพ์ในประเทศไทย 6-15
ตารางที่ 6-16 การจัดประเภทธุรกิจของนิติบุคคลตามรหัสประเภทธุรกิจ (TSIC 2552) ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจสื่อโทรทัศน์ของประเทศไทย 6-16
ตารางที่ 6-17 การจัดประเภทธุรกิจของนิติบุคคลตามรหัสประเภทธุรกิจ (TSIC 2552) ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจสื่อวิทยุของประเทศไทย 6-16

สารบัญตาราง (ต่อ)

หน้า

บทที่ 6 รายงานสถานการณ์กีฬา และภาวะเศรษฐกิจการกีฬา (ต่อ)
ตารางที่ 6-18 การจัดประเภทธุรกิจของนิติบุคคลตามรหัสประเภทธุรกิจ (TSIC 2552) ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจการจัดการแข่งขันกีฬาของประเทศไทย 6-17
ตารางที่ 6-19 สรุปสถานภาพของเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทย พ.ศ. 2562-2565 6-17
บทที่ 7 คู่มือวิธีการจัดทำปัญหาและอุปสรรคของการจัดทำข้อมูลดังกล่าวรวมทั้งแผนการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในระยะถัดไป
ตารางที่ 7-1 รูปแบบทั่วไปของ SSA 7-2
ตารางที่ 7-2 อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา 20 สาขาการผลิต 7-3
ตารางที่ 7-3 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬา 7-16
บทที่ 9 รายงานผลการจัดทำแนวทางการพัฒนาระบบฐานข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬาที่สมบูรณ์เพื่อใช้ประโยชน์ในการวางแผนพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย
ตารางที่ 9-1 สนามกีฬาประเภทต่างๆ 9-2
ตารางที่ 9-2 ศูนย์วิทยาศาสตร์การกีฬา 9-2
ตารางที่ 9-3 สถานบริการทางการแพทย์ด้านการกีฬา 9-3
ตารางที่ 9-4 หน่วยบริการอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา 9-3
ตารางที่ 9-5 ข้อมูลสถาบันการศึกษาด้านกีฬา 9-4
ตารางที่ 9-6 ข้อมูลผู้เรียน/ผู้สอนด้านกีฬา 9-5
ตารางที่ 9-7 ข้อมูลบุคลากรที่ผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรด้านการกีฬา 9-5
ตารางที่ 9-8 ข้อมูลผู้สำเร็จการศึกษาด้านการกีฬา 9-6
ตารางที่ 9-9 ข้อมูลกิจกรรมกีฬามวลชน 9-7
ตารางที่ 9-10 ข้อมูลผู้เล่นกีฬามวลชนและผู้ออกกำลังกาย 9-8
ตารางที่ 9-11 ข้อมูลกิจกรรมกีฬาสำหรับผู้สูงอายุและผู้พิการ 9-9
ตารางที่ 9-12 ข้อมูลสมาคมกีฬา 9-10
ตารางที่ 9-13 ข้อมูลนักกีฬาและบุคลากรกีฬาเป็นเลิศ 9-10
ตารางที่ 9-14 ข้อมูลการจัดการแข่งขันกีฬาเป็นเลิศ 9-11
ตารางที่ 9-15 ข้อมูลสถิติการถูกลงโทษของนักกีฬา 9-12
ตารางที่ 9-16 ข้อมูลงบประมาณสนับสนุนแก่กีฬาเป็นเลิศ 9-13
ตารางที่ 9-17 ข้อมูลผู้ชมการแข่งขันกีฬาเป็นเลิศ 9-13
ตารางที่ 9-18 ข้อมูลจำนวนสมาคมและสโมสรกีฬาอาชีพ 9-14
ตารางที่ 9-19 ข้อมูลลีกการแข่งขันกีฬาอาชีพ 9-15
ตารางที่ 9-20 ข้อมูลนักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพ 9-16
ตารางที่ 9-21 ข้อมูลงบประมาณสนับสนุนแก่กีฬาอาชีพ 9-16
ตารางที่ 9-22 ข้อมูลผู้ชมการแข่งขันกีฬาอาชีพ 9-17
ตารางที่ 9-23 ข้อมูลกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว 9-18
ตารางที่ 9-24 ข้อมูลผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว 9-19

สารบัญตาราง (ต่อ)

หน้า

บทที่ 9 รายงานผลการจัดทำแนวทางการพัฒนาระบบฐานข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬาที่สมบูรณ์เพื่อใช้ประโยชน์ในการวางแผนพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย

ตารางที่ 9-25 ข้อมูลงบประมาณสนับสนุนการจัดกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว 9-20

ตารางที่ 9-26 ข้อมูลผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬา 9-21

บทที่ 9 รายงานผลการจัดทำแนวทางการพัฒนาระบบฐานข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬาที่สมบูรณ์เพื่อใช้ประโยชน์ในการวางแผนพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย (ต่อ)

ตารางที่ 9-27 ข้อมูลเศรษฐกิจมหภาคของอุตสาหกรรมกีฬา 9-22

บทที่ 10 รายงานผลการจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565

ตารางที่ 10-1 รายชื่อผู้เข้าร่วมประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565 10-4

สารบัญแผนภาพ

หน้า

บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

แผนภาพที่ 2-1 แสดงความหมายของ SSA ตามคำจำกัดความของ Vilnius 2-4
แผนภาพที่ 2-2 แสดงอัตราการเติบโตของเศรษฐกิจ (GVA) ของการกีฬาเปรียบเทียบกับเศรษฐกิจโดยรวมของสหราชอาณาจักร ค.ศ. 2012-2016 2-23
แผนภาพที่ 2-3 แสดงอัตราการเติบโตของการจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาเปรียบเทียบกับการจ้างงานรวมทั้งหมดของสหราชอาณาจักร ค.ศ. 2012-2016 2-24
แผนภาพที่ 2-4 แสดงความสัมพันธ์ระหว่าง CSA กับ ตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตและบัญชีประชาชาติ 2-46
แผนภาพที่ 2-5 แสดงมูลค่าของ Sport GDP และ จำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาของ แคนาดาปี ค.ศ. 2019 2-48
แผนภาพที่ 2-6 แสดงค่าของ Real GDP, Real gross output, Compensation และ Employment ของกิจกรรมกลางแจ้งเมื่อเปรียบเทียบกับค่ารวมทั้งหมดของสหรัฐ ปี ค.ศ. 2019 2-23
แผนภาพที่ 2-7 แสดงสัดส่วนมูลค่าทางเศรษฐกิจวัดจากมูลค่าเพิ่มของกิจกรรมกลางแจ้ง ปี ค.ศ. 2019 2-54
แผนภาพที่ 2-8 การสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจกีฬาฟุตบอล 2-81
แผนภาพที่ 2-9 การเชื่อมโยงกีฬาฟุตบอลกับกลุ่มธุรกิจอื่น ๆ 2-82
แผนภาพที่ 2-10 การสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจกีฬามวย 2-85
แผนภาพที่ 2-11 การเชื่อมโยงกีฬามวยกับธุรกิจอื่น ๆ 2-87
แผนภาพที่ 2-12 การเชื่อมโยงกีฬากอล์ฟกับธุรกิจอื่น ๆ 2-92
แผนภาพที่ 2-13 การสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจกีฬาวิ่งและการเชื่อมโยงกับธุรกิจอื่น ๆ 2-97

บทที่ 3 รายงานผลการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง

แผนภาพที่ 3-1 โครงสร้างโดยทั่ว ไปของตาราง I-O 3-2
แผนภาพที่ 3-2 ตาราง I-O ของประเทศไทย จำนวน 180 สาขาการผลิต 3-3
แผนภาพที่ 3-3 รูปแบบตารางบัญชีประชาชาติด้านกีฬาตามกรอบ EU WG 3-18
แผนภาพที่ 3-4 รูปแบบตารางบัญชีประชาชาติด้านกีฬาของประเทศไทย 3-19
แผนภาพที่ 3-5 ขั้นตอนการจัดทำ SSA 3-48
แผนภาพที่ 3-6 นิยามของ SSA 3-49
แผนภาพที่ 3-7 อุตสาหกรรมกีฬาตามนิยามของ Vilnius Definition of Sport 3-50
แผนภาพที่ 3-8 อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาและไม่เกี่ยวข้องกับกีฬา 3-51
แผนภาพที่ 3-9 Ecosystem อุตสาหกรรมกีฬา 3-52
แผนภาพที่ 3-10 กระบวนการสร้างตาราง SSA 3-53
แผนภาพที่ 3-11 ผลการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (SSA) 3-54

สารบัญแผนภาพ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 3 รายงานผลการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง (ต่อ)
แผนภาพที่ 3-12 ปัญหาและอุปสรรคในการจัดทำ SSA นำร่องของประเทศไทย 3-66
บทที่ 4 รายงานผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565 (ต่อ)
แผนภาพที่ 4-1 รายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้าย 4-14
แผนภาพที่ 4-2 อุปสงค์ขั้นสุดท้าย 4-14
แผนภาพที่ 4-3 ผลผลิตรวมภายในประเทศ 4-15
แผนภาพที่ 4-4 อุปทานรวม 4-15
แผนภาพที่ 4-5 GDP 4-16
แผนภาพที่ 4-6 การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬา 4-16
แผนภาพที่ 4-7 ข้อมูลภาพกิจกรรมการแข่งขันรายการฟุตบอลไทยลีก 2565 4-63
แผนภาพที่ 4-8 ข้อมูลภาพกิจกรรมการแข่งขันฟุตบอลเอฟเอคัพ ปี พ.ศ. 2565 4-64
แผนภาพที่ 4-9 ข้อมูลภาพกิจกรรมการแข่งขันรายการออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์ พ.ศ. 2565 4-65
แผนภาพที่ 4-10 ข้อมูลภาพกิจกรรมการแข่งขันรายการมวยไทยไฟท์ พ.ศ. 2565 4-66
แผนภาพที่ 4-11 ข้อมูลภาพกิจกรรมการแข่งขันรายการวิ่งเทรลเขาค้อ พ.ศ. 2565 4-67
แผนภาพที่ 4-12 ข้อมูลภาพกิจกรรมการแข่งขันวิ่งมาราธอนบางแสน 42 พ.ศ. 2565 4-68
แผนภาพที่ 4-13 ข้อมูลภาพกิจกรรมการแข่งขันรายการแม็กซ์มวยไทย พ.ศ. 2565 4-69
แผนภาพที่ 4-14 แสดงจำนวนผู้เข้าชมจำแนกตาม ผู้ที่มาจากจังหวัดอื่นและผู้ที่พำนักในบุรีรัมย์ 4-70
แผนภาพที่ 4-15 ข้อมูลภาพกิจกรรมการแข่งขันรายการ MOTO GP 2022 รายการโออาร์ ไทยแลนด์กรัง ด์ปรีซ์ 2022 (OR Thailand Grand Prix 2022) 4-71
แผนภาพที่ 4-16 ข้อมูลภาพกิจกรรมการแข่งขันรายการวิ่งบุรีรัมย์มาราธอน 2022 4-73
บทที่ 6 รายงานสถานการณ์กีฬา และภาวะเศรษฐกิจการกีฬา
แผนภาพที่ 6-1 อัตราส่วนที่บ่งบอกถึงความสามารถในการทำกำไรก่อนหักดอกเบี้ยจ่ายและภาษีของธุรกิจอุตสาหกรรมเสื้อผ้ากีฬา 6-4
แผนภาพที่ 6-2 อัตราส่วนที่บ่งบอกถึงความสามารถในการทำกำไรก่อนหักดอกเบี้ยจ่ายและภาษีของธุรกิจอุตสาหกรรมเสื้อผ้ากีฬา 6-4
แผนภาพที่ 6-3 การคาดการณ์มูลค่าตลาดของอุตสาหกรรมเสื้อผ้ากีฬา 6-5
แผนภาพที่ 6-4 แสดงการเปรียบเทียบค่ามัธยฐานของรายได้รวมของนิติบุคคลประเภทธุรกิจกับ GDP 6-8
แผนภาพที่ 6-5 การเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทย พ.ศ. 2562-2565 6-18

สารบัญแผนภาพ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 8 รายงานการจัดทำสื่อนำเสนอในรูปแบบข้อมูลภาพ (Infographic) การประเมิน มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565

แผนภาพที่ 8-1 การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและการวิเคราะห์ความคุ้มค่าของกิจการกีฬาที่สำคัญ 8-2
แผนภาพที่ 8-2 มูลค่าการตลาดของอุตสาหกรรมกีฬาที่เกี่ยวข้อง 8-3
แผนภาพที่ 8-3 ขั้นตอนในการคำนวณมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬา 8-4
แผนภาพที่ 8-4 มูลค่าการตลาดของ 20 อุตสาหกรรมกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬา 8-5
แผนภาพที่ 8-5 สรุปมูลค่าทางเศรษฐกิจจากตารางบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (SSA) ปี 2565จำแนกตาม 4 ชนิดกีฬา 8-6
แผนภาพที่ 8-6 สรุปความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ 8-7
แผนภาพที่ 8-7 สรุปมูลค่าทางเศรษฐกิจจากตารางบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (SSA) ปี 2565 จำแนกตาม 4 ชนิดกีฬา ได้แก่ ฟุตบอล กอล์ฟ มวย และวิ่ง 8-8
แผนภาพที่ 8-8 GDP และการจ้างงานจากการจัดกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ 8-9
แผนภาพที่ 8-9 ผลกระทบต่อสังคมและพฤติกรรมการการใช้จ่ายด้านการกีฬาและการท่องเที่ยวของประชาชน 8-10
แผนภาพที่ 8-10 รายงานสถานการณ์ด้านอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย 8-11

บทที่ 10 รายงานผลการจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565

แผนภาพที่ 10-1 ภาพประชาสัมพันธ์การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์ฯ 10-1
แผนภาพที่ 10-2 ตัวอย่างแบบลงทะเบียนออนไลน์ 10-2
แผนภาพที่ 10-3 ภาพรวมจำนวนผู้เข้าร่วมประชุมออนไลน์ 10-3
แผนภาพที่ 10-4 นายอารัญ บุญชัย ปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬากล่าวเปิดการประชุม 10-10
แผนภาพที่ 10-5 นางสาวปาริชาต ชูดำ ผู้อำนวยการกองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬากล่าวรายงานและชี้แจงวัตถุประสงค์การจัดการประชุม 10-10
แผนภาพที่ 10-6 รศ.ดร.ศุภเจตน์ จันทร์สาส์น ที่ปรึกษาโครงการทางด้านเศรษฐศาสตร์ผู้นำเสนอข้อมูล 10-11
แผนภาพที่ 10-7 ผศ.ดร.อิษฎี กุฏอินทร์ ที่ปรึกษาโครงการด้านการกีฬาผู้นำเสนอข้อมูล 10-11

สารบัญแผนภาพ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 10 รายงานผลการจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565 (ต่อ)

แผนภาพที่ 10-8 การถ่ายภาพร่วมในการประชุมออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2565และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565 10-12
แผนภูมิภาพที่ 10-1 กราฟแสดงข้อมูลเพศของผู้ตอบแบบประเมิน 10-21
แผนภูมิภาพที่ 10-2 กราฟแสดงข้อมูลระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบประเมิน 10-22
แผนภูมิภาพที่ 10-3 กราฟแสดงข้อมูลอาชีพของผู้ตอบแบบประเมิน 10-22
แผนภูมิภาพที่ 10-4 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อเนื้อหาในการจัดประชุม 10-23
แผนภูมิภาพที่ 10-5 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อวิทยากรในการจัดประชุม 10-24
แผนภูมิภาพที่ 10-6 กราฟแสดงข้อมูลความพึงพอใจต่อระบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 10-25

บทที่ 1

บทนำ

บทที่ 1
บทนำ

1.1 หลักการและเหตุผล

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา เป็นหน่วยงานที่มีภารกิจหลักในการส่งเสริมสนับสนุนและพัฒนาด้านการกีฬาและนันทนาการ โดยในช่วงที่ผ่านมาการพัฒนาการกีฬาของไทยได้ดำเนินงานโดยยึดกรอบตามแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ซึ่งมีการดำเนินงานมาแล้วทั้งสิ้น 6 ฉบับ และอยู่ในช่วงการดำเนินงานจัดทำแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 7 (พ.ศ. 2566 - 2570) ซึ่งถือได้ว่าเป็นกลไกและเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ ลดความเหลื่อมล้ำของสังคม พัฒนาสุขภาพ คุณภาพชีวิต สร้างความสามัคคีและความภาคภูมิใจของคนในชาติ ตลอดจนสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจให้แก่ประเทศ โดยร่างประเด็นการพัฒนาที่ 5 การส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬา เพื่อพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันของธุรกิจอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา ครอบคลุมทั้ง ภาคการผลิต ภาคการค้า และภาคบริการด้านการกีฬา สนับสนุนการจัดกิจกรรมและมหกรรมกีฬาระดับชาติและนานาชาติ และการจัดกิจกรรมกีฬาเชิงพาณิชย์ ของภาคเอกชนเพื่อเสริมสร้างการกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจจากอุตสาหกรรมการกีฬาให้ขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561 - 2580 ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขันแผนย่อยการท่องเที่ยวเชิงธุรกิจ ได้กำหนดให้มีการส่งเสริมให้ไทยเป็นจุดหมายปลายทางการท่องเที่ยวเชิงธุรกิจ ครอบคลุมการจัดประชุมและนิทรรศการ การจัดงานแสดงสินค้า การจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวเป็นรางวัล การจัดการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติ การท่องเที่ยวเชิงกีฬา รวมถึงการพักผ่อนระหว่างหรือหลังการประกอบธุรกิจหรือการทำกิจกรรมต่าง ๆ อันเป็นการดึงดูดกลุ่มนักเดินทางเพื่อธุรกิจและนักท่องเที่ยวที่มีคุณภาพ อีกทั้งส่งเสริมให้การจัดงานธุรกิจและกิจกรรมต่าง ๆ เป็นการสนับสนุนการพัฒนากลุ่มอุตสาหกรรมเป้าหมายของประเทศ โดยเป็นเวทีการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และเทคโนโลยีที่นำไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม และเป็นเวทีเจรจาการค้าและการลงทุนของธุรกิจที่เกี่ยวเนื่องกับอุตสาหกรรมเป้าหมาย

จากข้อมูลในช่วงที่ผ่านมา พบว่า อุตสาหกรรมกีฬาในประเทศไทยมีมูลค่าทางเศรษฐกิจมากกว่า 2 แสนล้านบาท และมีอัตราเติบโตอย่างน้อย ร้อยละ 4 - 5 ต่อปี และมูลค่าทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นจากการแข่งขันกิจกรรมกีฬาของการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) สามารถสร้างเม็ดเงินสะพัดสูงถึง 27,663 ล้านบาท ที่สำคัญมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นต่อเนื่องในช่วง 5 ปี และในรอบ 6 ปี ระหว่าง พ.ศ. 2553 - 2558 มีอัตราการเติบโตเฉลี่ยร้อยละ 3.6 ในขณะที่อัตราการเจริญเติบโตของผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ (GDP) เฉลี่ยประมาณร้อยละ 2.8 และจากการศึกษาของศูนย์พยากรณ์เศรษฐกิจและธุรกิจของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย พบว่าการใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้นจากการแข่งขันกีฬาแห่งชาติจำนวน 0.71 บาท จะทำให้รายได้ของภาคธุรกิจเพิ่มขึ้น จำนวน 1 บาท ทั้งนี้ จากการศึกษาเพื่อจัดทำแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติที่ผ่านมา พบว่ากีฬาแต่ละชนิดมีส่วนขับเคลื่อนเศรษฐกิจในประเทศในสัดส่วนที่ต่างกันโดยเฉพาะในประเภทกีฬาที่ได้รับความนิยม เช่น มวย ฟุตบอล วอลเลย์บอล กอล์ฟ และวิ่ง

เป็นต้น มีการขับเคลื่อนที่ส่งผลให้เกิดการกระจายรายได้ในส่วนภูมิภาคอย่างชัดเจน (ที่มา : แผนพัฒนาเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทย ฉบับที่ 1 (พ.ศ. 2562 – 2564)

ในการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาตามแผนและแนวทางการดำเนินการของสำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาดังกล่าวข้างต้น จำเป็นต้องมีข้อมูลในการวางแผนและติดตามผลการพัฒนา แต่อย่างไรก็ตาม กลับปรากฏว่าปัจจุบันข้อมูลด้านการกีฬาของประเทศยังมีอยู่ค่อนข้างจำกัด กระจัดกระจาย ไม่มีหน่วยงานใดรับผิดชอบจัดทำเป็นหลัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬา ส่งผลให้กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาและหน่วยงานต่าง ๆ ที่มีภารกิจส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาขาดข้อมูลที่ครบถ้วนสมบูรณ์และเป็นปัจจุบัน เพื่อใช้ในการวางแผนส่งเสริมและพัฒนา ตลอดจนการติดตามผลการส่งเสริมและพัฒนา รวมทั้งปัจจุบันยังไม่มีการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts) ซึ่งเป็นข้อมูลเครื่องชี้วัดทางเศรษฐกิจของกิจกรรมที่เกี่ยวกับการกีฬาทั้งหมด (Economic Statistics on Sport) ที่มีการรวบรวมและจัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบตามมาตรฐานสากล มีความสอดคล้องและเชื่อมโยงกับบัญชีประชาชาติของประเทศและบัญชีเศรษฐกิจอื่น ๆ เช่น บัญชีประชาชาติด้านการท่องเที่ยว เป็นต้น สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา จึงได้ดำเนินการจัดทำโครงการ “ค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts:SSA) นำร่อง” โดยมีกิจกรรมภายใต้โครงการ ได้แก่ 1) การสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬา โดยรวบรวมข้อมูลมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬา และมูลค่าทางเศรษฐกิจของกิจกรรมการกีฬา ของชนิดกีฬาที่สำคัญ และ 2) การจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts) นำร่อง ในระยะแรกดำเนินการในระดับขั้นต้นคือศึกษาแนวทางการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts) การศึกษาและจัดทำข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็นต้องใช้ทำการเก็บรวมรวมข้อมูลดังกล่าว แล้วจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts) ในลักษณะงานนำร่องเพื่อการหามูลค่าทางเศรษฐกิจของการกีฬาของประเทศเบื้องต้น พร้อมทั้งการเรียนรู้วิธีการจัดทำ ปัญหาและอุปสรรค ของการจัดทำข้อมูลดังกล่าว เพื่อหลังจากนั้นในอนาคตจะพัฒนาต่อไปเป็น บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts) ที่สมบูรณ์และถูกต้องมากยิ่งขึ้นในระยะต่อ ๆ ไป

1.2 วัตถุประสงค์

1) เพื่อกำหนดกรอบโครงสร้างการเก็บรวบรวมมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬา

2) เพื่อรวบรวมข้อมูลและประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี พ.ศ. 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี พ.ศ. 2565

3) เพื่อจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง

4) เพื่อกำหนดแนวทางการพัฒนาระบบฐานข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬาที่สมบูรณ์เพื่อใช้ประโยชน์ในการวางแผนพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยในระยะยาว

1.3 ขอบเขตการดำเนินงาน

1) จัดทำแผนการดำเนินงานโครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) นำร่องโดยกำหนดแนวทาง วิธีการศึกษา/ทฤษฎี ขั้นตอน พร้อมกำหนดระยะเวลาการดำเนินงาน โดยมีเนื้อหาประกอบด้วย

1.1) แผนการกำหนดกรอบโครงสร้างการเก็บรวบรวมมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬา

1.2) แผนการรวบรวมข้อมูลและประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี พ.ศ. 2565และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี พ.ศ. 2565 จำนวน 4 ชนิดกีฬา ดังนี้ 1) ฟุตบอล 2) กอล์ฟ 3) มวย 4) วิ่ง

1.3) แผนการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง

1.4) แผนการกำหนดแนวทางการพัฒนาระบบฐานข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬาที่สมบูรณ์เพื่อใช้ประโยชน์ในการวางแผนพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยในระยะต่าง ๆ

2) ศึกษา รวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลทุติยภูมิด้านการกีฬา รวมทั้งนโยบาย แผนยุทธศาสตร์ แผนพัฒนาด้านการกีฬาในระดับต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดกรอบโครงสร้างการเก็บรวบรวมมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬา การประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี พ.ศ. 2565 การวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี พ.ศ. 2565 การจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง รวมทั้งการพัฒนาระบบฐานข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬาที่สมบูรณ์เพื่อใช้ประโยชน์ในการวางแผนพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยในระยะยาว

3) ศึกษาแนวทางการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจการกีฬา และ/หรือ การจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) ของประเทศอื่นที่มีการจัดทำ จำนวนไม่น้อยกว่า 3 ประเทศ เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดกรอบโครงสร้างการเก็บรวบรวมมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬา การประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬา การวิเคราะห์ความคุ้มค่า และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ การจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง รวมทั้งการพัฒนาระบบฐานข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬาที่สมบูรณ์เพื่อใช้ประโยชน์ในการวางแผนพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยในระยะยาว

4) ศึกษาแนวทางการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจการกีฬา และการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) โดยศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และวิธีการจัดเก็บรวบรวมข้อมูลสถิติด้านการกีฬา หรือด้านอื่น ๆ ที่มีแนวทางใกล้เคียงกัน และการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านต่าง ๆ ที่ได้มีการจัดทำขึ้นในประเทศไทย เพื่อเป็นแนวทางในการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาและการจัดทำข้อมูลเบื้องต้นของตารางบัญชีประชาชาติด้านการกีฬาให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของอุตสาหกรรมการกีฬาในประเทศไทย

5) ศึกษาความต้องการใช้ข้อมูลสำหรับการพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาและข้อมูลที่จำเป็นในการพัฒนาขีดความสามารถด้านการแข่งขันทางกีฬาของไทยทั้งระบบ โดยดำเนินการ ดังนี้

5.1) ศึกษาจากความต้องการของผู้ใช้ข้อมูล (User Requirement) ในอุตสาหกรรมการกีฬาทั้งที่เป็นหน่วยงานราชการและหน่วยงานรัฐวิสาหกิจที่สังกัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา สถาบันการศึกษา สมาคมกีฬา และผู้ประกอบการภาคเอกชน ฯลฯ เพื่อให้ทราบถึงความต้องการใช้ข้อมูลด้านการกีฬาในระยะต่าง ๆ

5.2) ศึกษาโครงสร้างของข้อมูลในอุตสาหกรรมการกีฬาที่มีอยู่ในปัจจุบันมาวิเคราะห์และเปรียบเทียบเพื่อหาช่องว่าง (Gap) ระหว่างข้อมูลที่มีอยู่และข้อมูลที่ควรเป็น เพื่อกำหนดกรอบโครงสร้างการเก็บรวบรวมมูลค่าทางเศรษฐกิจด้านการกีฬา

5.3) จัดประชุมออนไลน์เพื่อระดมความคิดเห็นและความต้องการของผู้ใช้ข้อมูล (User Requirement) จากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) ในอุตสาหกรรมการกีฬาที่เกี่ยวข้องในการนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ จำนวนไม่น้อยกว่า 3 ครั้ง มีผู้เข้าร่วมประชุมรวมไม่น้อยกว่า 100 คน

5.4) รวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) เป็นข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) ผู้บริหารของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา คณะกรรมการนโยบายการกีฬาแห่งชาติ ผู้แทนส่วนราชการ/รัฐวิสาหกิจอื่น ๆ ผู้ทรงคุณวุฒิ นักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญนายกสมาคมกีฬา ผู้ประกอบการด้านกีฬาในอุตสาหกรรมการกีฬา หรือผู้ให้การสนับสนุนการจัดแข่งขันกีฬาที่ประสบความสำเร็จในการประกอบธุรกิจ (Best Practice) เพื่อสร้างเครือข่ายในการรวบรวมข้อมูลความต้องการใช้ข้อมูลในระดับนโยบาย ระดับการบริหารงาน ระดับปฏิบัติงาน สายงานการศึกษา รวมทั้งปัญหาอุปสรรคในการได้มาซึ่งข้อมูลและการใช้ข้อมูล จำนวนไม่น้อยกว่า 20 คน

5.5) รวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) เป็นข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) ผู้เชี่ยวชาญในการจัดทำบัญชีประชาชาติภาครัฐบาล (National Accounts:The general government sector) ผู้แทนหน่วยงานที่จะให้ข้อมูลและนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ เช่น สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ธนาคารแห่งประเทศไทย กรมพัฒนาธุรกิจการค้า กระทรวงพาณิชย์ สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน (BOI) เป็นต้น เพื่อรับฟังแนวคิดวิธีการรวบรวมข้อมูล ของการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts :SSA) จำนวนรวมไม่น้อยกว่า 5 คน

6) จัดทำและพัฒนากรอบโครงสร้างการเก็บรวบรวมมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬา โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาและวิเคราะห์ในข้อ 5.1 - 5.5 มากำหนดกรอบโครงสร้าง

การเก็บรวบรวมมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬา โดยต้องครอบคลุมถึงประเภท รูปแบบ รายละเอียด แหล่งที่มาของข้อมูล ความถี่ในการจัดเก็บ ประโยชน์ของข้อมูล หน่วยงานที่ใช้ประโยชน์ข้อมูล แผนการเชื่อมโยงข้อมูลและแนวทางการจัดเก็บข้อมูลเพิ่มเติม เป็นต้น

7) ออกแบบแบบสำรวจข้อมูลภาคสนามเพื่อนำมาประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬา และการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง โดยออกแบบเครื่องมือสำหรับสำรวจด้านอุปทาน (Supply side) ซึ่งได้แก่ (1) ผู้ประกอบการ (2) หน่วยงานภาครัฐ และด้านอุปสงค์ (Demand side) ซึ่งได้แก่ (1) นักกีฬา (2) ผู้ชมกีฬา (3) บุคลากรกีฬา

8) จัดทำการสำรวจข้อมูลภาคสนามเพื่อนำมาประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬา และการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง จำนวนรวมไม่น้อยกว่า 25,000 ตัวอย่าง

9) จัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง เป็นข้อมูลเครื่องชี้วัดทางเศรษฐกิจของกิจกรรมที่เกี่ยวกับการกีฬาทั้งหมด (Economic Statistics on Sport) ที่มีการรวบรวมและจัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบตามมาตรฐานสากล มีความสอดคล้องและเชื่อมโยงกับบัญชีประชาชาติของประเทศและบัญชีเศรษฐกิจอื่น ๆ โดยมีข้อมูลภาพรวมทางเศรษฐกิจที่สำคัญในบัญชีประชาชาติด้านการกีฬานำร่อง โดยมีเนื้อหาอย่างน้อย ประกอบด้วย

9.1) Sport final expenditure แสดงถึงค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในระบบเศรษฐกิจทั้งหมดอันเนื่องมาจากผู้ดูกีฬา นักกีฬาและผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งหมดได้มีการใช้จ่ายไปเพื่อกิจกรรมเกี่ยวกับการเข้าชมกีฬาหรือการเล่นกีฬา หรือการเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับกีฬาทั้งหมด เบื้องต้น

9.2) Sport value added หมายถึงมูลค่าเพิ่มที่เกิดขึ้นกับบริการและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวกับการกีฬาในประเทศ เป็นมูลค่าที่สะท้อนถึงด้านอุปทาน (Supply side) เพื่อรองรับอุปสงค์ (Demand side) หรือ Sport final expenditure ดังกล่าว เบื้องต้น

9.3) Sport Gross Domestic Product หรือ GDP ในสาขาการกีฬาของประเทศ เบื้องต้น

9.4) Employment in Sport industry แสดงถึงจำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬา เบื้องต้น

9.5) จัดทำคู่มือวิธีการจัดทำ ปัญหา และอุปสรรคของการจัดทำข้อมูลดังกล่าว รวมทั้งแผนการจัดทำ Sport Satellite Accounts: SSA ในระยะถัดไป เพื่อจะพัฒนาต่อไปเป็น Sport Satellite Accounts ที่สมบูรณ์และถูกต้องมากยิ่งขึ้นในอนาคต

9.6) จัดทำสื่อการนำเสนอในรูปแบบข้อมูลภาพ (Infographic) โดยมีเนื้อหาที่สำคัญโดยสรุปจาก ข้อ 9.1) –9.4) จำนวนไม่น้อยกว่า 8 แผ่น

10) จัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง ให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งส่วนราชการและรัฐวิสาหกิจในสังกัด กระทรวง หน่วยงานราชการอื่น ๆ ภาคเอกชน สถาบันการศึกษา ฯลฯ ที่ต้องนำข้อมูลไปใช้เพื่อจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย แนวทางการทบทวนยุทธศาสตร์การพัฒนาการกีฬาของประเทศ จำนวน 1 ครั้ง ผู้เข้าร่วมประชุมไม่น้อยกว่า 50 คน

11) ประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี พ.ศ. 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี พ.ศ. 2565 (ไม่น้อยกว่า 3 ชนิดกีฬา) โดยมีเนื้อหาอย่างน้อยประกอบด้วย

11.1) ภาพรวมมูลค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี พ.ศ. 2565 เบื้องต้น

11.2) ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี พ.ศ. 2565 (ไม่น้อยกว่า 3 ชนิดกีฬา) เบื้องต้น

11.3) ผลกระทบต่อสังคมและพฤติกรรมการออกกำลังกายและการใช้จ่ายด้านการกีฬาและการกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวของประชาชน

11.4) รายงานสถานการณ์กีฬา และภาวะเศรษฐกิจการกีฬา เบื้องต้น

11.5) จัดทำคู่มือวิธีการจัดทำ ปัญหา และอุปสรรคของการจัดทำข้อมูลดังกล่าว รวมทั้งแผนการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในระยะถัดไป

11.6) จัดทำสื่อการนำเสนอในรูปแบบข้อมูลภาพ (Infographic) โดยมีเนื้อหาที่สำคัญ

12) จัดทำแนวทางการพัฒนาระบบฐานข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬาที่สมบูรณ์เพื่อใช้ประโยชน์ในการวางแผนพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยในระยะต่าง ๆ

13) จัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี พ.ศ. 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ ในปี พ.ศ. 2565 ให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งส่วนราชการและรัฐวิสาหกิจในสังกัดกระทรวงการท่องเที่ยว และกีฬา หน่วยงานราชการอื่น ๆ ภาคเอกชน สถาบันการศึกษา ฯลฯ ที่ต้องนำข้อมูลไปใช้เพื่อจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย แนวทางการทบทวนยุทธศาสตร์ การพัฒนาการกีฬาของประเทศ จำนวน 1 ครั้ง ผู้เข้าร่วมประชุมไม่น้อยกว่า 100 คน

1.4 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผลการดำเนินงานภายใต้แนวทางการดำเนินโครงการที่กล่าวแล้วทั้งหมด คาดว่าจะสามารถทำให้ได้รับผลผลิตและผลลัพธ์จากการดำเนินงานที่สำคัญ สรุปได้ดังนี้

1) ผลการศึกษา รวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลทุติยภูมิด้านการกีฬา รวมทั้ง นโยบาย แผนยุทธศาสตร์ แผนพัฒนาด้านการกีฬาในระดับต่าง ๆ

2) ผลการศึกษาความต้องการใช้ข้อมูลสำหรับการพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาและข้อมูลที่จำเป็นในการพัฒนาขีดความสามารถด้านการแข่งขันทางกีฬาของไทยทั้งระบบ

3) ผลการรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิและผลการวิเคราะห์ รวมทั้งกรอบโครงสร้างการเก็บรวบรวมมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬา

4) ผลการรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ด้านกีฬาทั้งข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) ผู้จัดทำข้อมูลและผู้ใช้ข้อมูล และข้อมูลที่ได้จากการสำรวจด้านอุปทาน (Supply side)

ได้แก่ (1) ผู้ประกอบการ (2) หน่วยงานภาครัฐ รวมถึงสโมสรกีฬา และสมาคมกีฬาต่าง ๆ และด้านอุปสงค์ (Demand side) ได้แก่ (1) นักกีฬา (2) ผู้ชมกีฬา (3) บุคลากรกีฬา

5) ผลการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง ซึ่งครอบคลุมทั้งแนวคิด ทฤษฎีและการทบทวนวรรณกรรม ผลการจัดทำตารางบัญชีที่ได้พร้อมทั้งบทวิเคราะห์คู่มือการจัดทำ แผนการพัฒนาบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา รวมทั้งการเผยแพร่ให้กับผู้ใช้ และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง

6) ผลประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ พร้อมทั้งบทวิเคราะห์ การรายงานสถานการณ์ แผนการพัฒนาการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬา และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจ คู่มือการจัดทำ รวมทั้งการเผยแพร่ให้กับผู้ใช้และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง

7) แนวทางการพัฒนาระบบฐานข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬาที่สมบูรณ์เพื่อใช้ประโยชน์ในการวางแผนพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยในระยะต่าง ๆ

1.5 ระยะเวลาดำเนินการ

ระยะเวลาในการดำเนินการ 270 วัน นับถัดจากวันลงนามในสัญญาจ้าง โดยลงนามสัญญาเมื่อวันที่ 7 มีนาคม 2565 เริ่มปฏิบัติงานเมื่อวันที่ 8 มีนาคม 2565 และจะสิ้นสุดสัญญาในวันที่ 2 ธันวาคม 2565 โดยมีระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมตามแผนการดำเนินงาน รายละเอียดดังตารางที่ 1-1

ตารางที่ 1-1: ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมตามแผนการดำเนินงาน

การส่งมอบงาน	ปี พ.ศ. 2565																																			
เดือน	มีนาคม				เมษายน				พฤษภาคม				มิถุนายน				กรกฎาคม				สิงหาคม				กันยายน				ตุลาคม				พฤศจิกายน				ธันวาคม			
สัปดาห์ที่	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
งวดที่ 1 รายงานขั้นต้น (Inception Report)																																								
1. จัดทำแผนการดำเนินงานโครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา นำร่อง	◆	—	—	◆																																				
1.1 กำหนดกรอบโครงสร้างการเก็บรวบรวมมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬา		◆	—	◆																																				
1.2 รวบรวมข้อมูลและประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาใน ปี 2565			◆	◆																																				
1.3แผนการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts :SSA) นำร่อง		◆	—	◆																																				
1.4 แผนการกำหนดแนวทางการพัฒนาระบบฐานข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬา			◆	◆																																				

ตารางที่ 1-1: ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมตามแผนการดำเนินงาน (ต่อ)

การส่งมอบงาน	ปี พ.ศ. 2565																																			
เดือน	**มีนาคม**				**เมษายน**				**พฤษภาคม**				**มิถุนายน**				**กรกฎาคม**				**สิงหาคม**				**กันยายน**				**ตุลาคม**				**พฤศจิกายน**				**ธันวาคม**			
สัปดาห์ที่	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
งวดที่ 1 รายงานขั้นต้น (Inception Report) (ต่อ)																																								
2.ศึกษาและจัดทำรายงานผลการศึกษารวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลทุติยภูมิด้านการกีฬรวมทั้ง นโยบายแผนยุทธศาสตร์แผนพัฒนาด้านการกีฬาในระดับต่าง ๆ		◆	—	◆																																			
3. ศึกษาและจัดทำรายงานผลการศึกษาแนวทางการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจการกีฬาและ/หรือการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬาของประเทศอื่นที่มีการจัดทำจำนวนไม่น้อยกว่า 3 ประเทศ			◆	—	◆																																		
4. ศึกษาและจัดทำรายงานผลการศึกษาแนวทางการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจการกีฬาและการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา			◆	—	◆																																		
กำหนดส่งวันที่ 5 เม.ย. 2565					★																																		

ตารางที่ 1-1: ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมตามแผนการดำเนินงาน (ต่อ)

การส่งมอบงาน	ปี พ.ศ. 2565																																			
เดือน	**มีนาคม**				**เมษายน**				**พฤษภาคม**				**มิถุนายน**				**กรกฎาคม**				**สิงหาคม**				**กันยายน**				**ตุลาคม**				**พฤศจิกายน**				**ธันวาคม**			
สัปดาห์ที่	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
งวดที่ 2 รายงานขั้นกลาง (Interim Report)					◆	—	—	—	—	—	—	—	—	◆																									
1.ศึกษาและจัดทำรายงานผลการศึกษาความต้องการใช้ข้อมูลสำหรับการพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬา และข้อมูลที่จำเป็นในการพัฒนาขีดความสามารถด้านการแข่งขันทางกีฬาของไทยทั้งระบบ						◆	—	—	—	—	—	—	—	◆																									
1.1ศึกษาจากความต้องการของผู้ใช้ข้อมูลในอุตสาหกรรมการกีฬา						◆	—	◆																															
1.2 ศึกษาโครงสร้างของข้อมูลในอุตสาหกรรมการกีฬาที่มีอยู่ในปัจจุบันมาวิเคราะห์และเปรียบเทียบเพื่อหาช่องว่างระหว่างข้อมูลที่มีอยู่และข้อมูลที่ควรเป็น							◆	—	◆																													
1.3 จัดประชุมออนไลน์เพื่อระดมความคิดเห็นและความต้องการของผู้ใช้ข้อมูล จากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ในอุตสาหกรรมการกีฬา จำนวนไม่น้อยกว่า 3 ครั้ง มีผู้เข้าร่วมประชุมรวมไม่น้อยกว่า 100 คน											◆	◆																									

ตารางที่ 1-1: ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมตามแผนการดำเนินงาน (ต่อ)

การส่งมอบงาน	ปี พ.ศ. 2565																																			
เดือน	**มีนาคม**				**เมษายน**				**พฤษภาคม**				**มิถุนายน**				**กรกฎาคม**				**สิงหาคม**				**กันยายน**				**ตุลาคม**				**พฤศจิกายน**				**ธันวาคม**			
สัปดาห์ที่	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
งวดที่ 2 รายงานขั้นกลาง (Interim Report) (ต่อ)					◆								◆																											
3. จัดทำและพัฒนากรอบโครงสร้างการเก็บรวบรวมมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬา										◆		◆																												
4.ออกแบบแบบสำรวจข้อมูลภาคสนามเพื่อนำมาประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจ และการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา										◆		◆																												
กำหนดส่งวันที่ 2 มิ.ย. 2565													★																												
งวดที่ 3 ร่างรายงานฉบับสมบูรณ์ (Draft Final Report)													◆																◆												
1.ทำการสำรวจข้อมูลภาคสนามเพื่อนำมาประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬา และการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา นำร่อง จำนวนรวมไม่น้อยกว่า 25,000 ตัวอย่าง														◆										◆																
2.จัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา นำร่อง เป็นข้อมูลเครื่องชี้วัดทางเศรษฐกิจของกิจกรรมที่เกี่ยวกับการกีฬาทั้งหมด															◆			◆																						

ตารางที่ 1-1: ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมตามแผนการดำเนินงาน (ต่อ)

การส่งมอบงาน	ปี พ.ศ. 2565																																			
เดือน	**มีนาคม**				**เมษายน**				**พฤษภาคม**				**มิถุนายน**				**กรกฎาคม**				**สิงหาคม**				**กันยายน**				**ตุลาคม**				**พฤศจิกายน**				**ธันวาคม**			
สัปดาห์ที่	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
งวดที่ 3 ร่างรายงานฉบับสมบูรณ์ (Draft Final Report) (ต่อ)																																								
3.จัดทำคู่มือวิธีการจัดการปัญหาและอุปสรรคของการจัดทำข้อมูลรวมทั้งแผนการจัดทำ SSA ในระยะถัดไป																											◆	◆	◆											
4.จัดทำสื่อการนำเสนอในรูปแบบข้อมูลภาพ (Infographic) โดยมีเนื้อหาที่สำคัญ จำนวนไม่น้อยกว่า 8 แผ่น																												◆	◆										
5.จัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา นำร่อง ให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจำนวน 1 ครั้ง ผู้เข้าร่วมประชุมไม่น้อยกว่า 50 คน																							◆	◆															
กำหนดส่งวันที่ 3 ต.ค. 2565													★																											

ตารางที่ 1-1: ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมตามแผนการดำเนินงาน (ต่อ)

การส่งมอบงาน	ปี พ.ศ. 2565																																			
เดือน	**มีนาคม**				**เมษายน**				**พฤษภาคม**				**มิถุนายน**				**กรกฎาคม**				**สิงหาคม**				**กันยายน**				**ตุลาคม**				**พฤศจิกายน**				**ธันวาคม**			
สัปดาห์ที่	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
งวดที่ 4 จัดทำรายงานฉบับสมบูรณ์ รายงานสรุปสำหรับผู้บริหาร และรายงานเสร็จสิ้นภารกิจ																																								
1. จัดทำรายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report)																																								
1.1 รายงานผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565																																								
1.2 รายงานผลการจัดทำแนวทางการพัฒนาระบบฐานข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬาที่สมบูรณ์เพื่อใช้ประโยชน์ในการวางแผนพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย																																								
1.3 รายงานผลการจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมที่สำคัญในปี 2565 ให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง																																								

ตารางที่ 1-1: ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมตามแผนการดำเนินงาน (ต่อ)

การส่งมอบงาน	ปี พ.ศ. 2565																																			
เดือน	**มีนาคม**				**เมษายน**				**พฤษภาคม**				**มิถุนายน**				**กรกฎาคม**				**สิงหาคม**				**กันยายน**				**ตุลาคม**				**พฤศจิกายน**				**ธันวาคม**			
สัปดาห์ที่	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
งวดที่ 4 จัดทำรายงานฉบับสมบูรณ์ รายงานสรุปสำหรับผู้บริหาร และรายงานเสร็จสิ้นภารกิจ (ต่อ)																																								
2.รายงานสรุปสำหรับผู้บริหาร																																		◆	———	◆				
1.สรุปประเด็นที่สำคัญของรายงานการประเมินมูลค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565 และรายงานผลการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Account:SSA)																																		◆	———	◆				
2.สรุปผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565 และรายงานผลการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (SSA) นำร่อง ที่เป็นประเด็นสำคัญในรูปแบบการนำเสนอด้วยข้อมูลรูปภาพ																																		◆	———	◆				
3.รายงานการเสร็จสิ้นภาระกิจ																																		◆	———	◆				
กำหนดส่งวันที่ 2 ธันวาคม2565																																				★				

บทที่ 2

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

บทที่ 2
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 อุตสาหกรรมกีฬาและธุรกิจการกีฬา

2.1.1 คำนิยามและความหมาย

อุตสาหกรรมการกีฬา (Sport Industry)

คณะกรรมาธิการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านกีฬา ศิลปะ วัฒนธรรม การศาสนา คุณธรรม และจริยธรรม สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ (โดยคณะอนุกรรมาธิการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านบริหาร จัดการการกีฬา) กล่าวว่าอุตสาหกรรมกีฬาถือได้ว่าเป็นกลไกหนึ่งที่มีบทบาทต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยจะ มีบทบาทในเรื่องการผลิต การสร้างและการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานการกีฬา นักกีฬา และภาคธุรกิจ ต่าง ๆ ลิขสิทธิ์ และสิทธิประโยชน์ ผู้ผลิต จำหน่าย นำเข้าและส่งออก สถานบริการออกกำลังกาย ฝึกซ้อม และ สถานศึกษา ซึ่งทั้งหมดจะมี การเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ และนำมาสู่การสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและพัฒนาเศรษฐกิจของ ประเทศ

Brenda Pitts (2008) ให้นิยามของอุตสาหกรรมกีฬาไว้ว่า กลุ่มของตลาดที่ประกอบไปด้วยผลิตภัณฑ์ และบริการด้านการกีฬา การออกกำลังกายและนันทนาการ ซึ่งสามารถจะจัดให้อยู่ในรูปแบบของกิจกรรม สินค้า บริการ บุคลากร สถานที่

เศรษฐกิจการกีฬา (Sport Economy)

Arpit Aggarwal (2014) กล่าวว่า กีฬาเป็นส่วนสำคัญของการ พัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ การมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในกีฬาช่วยเพิ่มสุขภาพและผลผลิตของชุมชนลดค่าใช้จ่ายด้านการรักษาพยาบาล มีระเบียบวินัยในตัว สร้างผู้นำที่ยอดเยี่ยม และเพิ่มความสามัคคีในสังคม การดำเนินการของการแข่งขันกีฬาขนาดใหญ่ช่วยในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน สร้างการจ้างงาน การไหลเข้าที่ปลอดภัยของเงินทุนต่างชาติ สร้างผู้เล่นและนักกีฬา และทำให้มีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจ ของประเทศ ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าผลกระทบของกีฬาต่อเศรษฐกิจและสังคมเป็นแบบหลายมิติ

ธุรกิจการกีฬา (Sports Business)

รังสรรค์ ธนะพรพันธุ์ (2554) กล่าวว่า นับตั้งแต่ต้นทศวรรษ 2520 เป็นต้นมา การกีฬาระหว่างประเทศเติบโตและรุ่งเรือง จนก่อให้เกิดธุรกิจนานาประเภท นับตั้งแต่ธุรกิจอุปกรณ์กีฬา ธุรกิจเครื่องแต่งกาย และรองเท้ากีฬา ธุรกิจสนามกีฬา และธุรกิจโทรทัศน์รวมถึงธุรกิจการตลาดกีฬา การแข่งขันกีฬามิใช่เรื่องของการออกกำลังกายเพื่อพลานามัยเพียงอย่างเดียวอีกต่อไป หากแต่ในตัวของมันเองแปรเปลี่ยนเป็นสินค้า กระบวนการแปรการแข่งขันกีฬาให้เป็นสินค้า (Commodification)

ธุรกิจการตลาดกีฬา (Sports Marketing Business)

ธุรกิจการตลาดกีฬาที่เกี่ยวเนื่องกับการ หาสปอนเซอร์ (Official Sponsors) หรือหุ้นส่วน (Official Partners) เพื่อร่วมลงขันในการจัดการแข่งขัน (รังสรรค์ ธนะพรพันธุ์, 2554) รวมไปถึงการประยุกต์ใช้หลักการทางการตลาด และกระบวนการทางการตลาดที่ เฉพาะเจาะจงสำหรับผลิตภัณฑ์

ทางการกีฬา และผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการกีฬาทั้งหมด ธุรกิจการตลาดกีฬามีกิจกรรมหลักในการรับจ้างจัดการด้านการตลาดให้แก่การแข่งขันกีฬาทั้งระดับโลก ระดับภูมิภาค และระดับประเทศ การแข่งขันกีฬาระดับโลกได้แก่ การแข่งขันโอลิมปิก การแข่งขันฟุตบอลโลก การแข่งขันรักบี้ การแข่งขันคริกเก็ตโลก การแข่งขันวอลเลย์บอลโลก การแข่งขันกรีฑาโลก และการแข่งขันว่ายน้ำโลก

ประเภทอุตสาหกรรมการกีฬาและธุรกิจการกีฬา

คณะกรรมาธิการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านกีฬา ศิลปะ วัฒนธรรม การศาสนา คุณธรรมและจริยธรรม สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ ได้พิจารณาผลการศึกษาร่วมของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานสภาที่ปรึกษาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สถาบันการศึกษาทางการกีฬาและสมาคมจัดการกีฬาแห่ง ประเทศไทย สามารถกำหนดกลุ่มผู้ประกอบการอุตสาหกรรมการกีฬาและธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาได้รวม 12 กลุ่ม กล่าวคือ

กลุ่มที่ 1 กลุ่มสถานที่บริการออกกำลังกาย
กลุ่มที่ 2 กลุ่มสโมสรกีฬาสมัครเล่น
กลุ่มที่ 3 กลุ่มสื่อสารมวลชน กิจกรรมการตลาดและโฆษณา การประชาสัมพันธ์ทางการกีฬา
กลุ่มที่ 4 กลุ่มการจัดการสิทธิประโยชน์และลิขสิทธิ์ทางการกีฬากลุ่มการจัดการแข่งขันกีฬา
กลุ่มที่ 5 กลุ่มกีฬาอาชีพ อาทิ นักกีฬา บุคลากรทางการกีฬาอาชีพ
กลุ่มที่ 6 กลุ่มการบริการทางวิทยาศาสตร์การกีฬา
กลุ่มที่ 7 กลุ่มสถาบันการศึกษาผู้ผลิตบุคลากรด้านการกีฬา
กลุ่มที่ 8 กลุ่มการจัดการกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวและนันทนาการ
กลุ่มที่ 9 กลุ่มการจัดการแข่งขันกีฬา
กลุ่มที่ 10 กลุ่มผู้ค้าปลีกและค้าส่งอุปกรณ์กีฬา อาทิ ชุดกีฬา รองเท้ากีฬา เครื่องกีฬา
กลุ่มที่ 11 กลุ่มผู้ผลิตอุปกรณ์กีฬา อาทิ ชุดกีฬา รองเท้ากีฬา เครื่องกีฬา
กลุ่มที่ 12 กลุ่มผู้นำเข้าและส่งออกทางการกีฬา (เพื่อการฝึกซ้อมและการแข่งขันกีฬา)

อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา

ในด้านอุปทานการท่องเที่ยวเชิงกีฬา Kurtzman (2001) อธิบายถึงส่วนประกอบที่คล้ายคลึงกับการท่องเที่ยวทั่วไป โดยมีรายการแข่งขันกีฬา (Sport Event) ทรัพยากรทางธรรมชาติ (Natural) และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น (Human-Made) การคมนาคมขนส่ง (Transportation) ที่พัก (Accommodations) สิ่งดึงดูดใจ (Attractions) อาหารและเครื่องดื่ม (Food and Beverage) และสามารถอธิบายเพิ่มเติมโดยรายละเอียดจาก Malaysia Sports Tourism Council (2015) ที่ได้อธิบายถึงอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาในภาคการท่องเที่ยว ว่าประกอบด้วย ตัวแทนการท่องเที่ยว โรงแรม/รีสอร์ท ภาคการขนส่ง โทรคมนาคม สื่อต่าง ๆ อาหารและเครื่องดื่ม ร้านค้าปลีก งานหัตถกรรม งานรับเหมา ก่อสร้างสื่อบริการด้านสุขภาพและการค้าขายอื่น ๆ

Dreyer (2004) กล่าวว่า โครงสร้างของการท่องเที่ยวกีฬาเป็นการร่วมกันระหว่างผู้ประกอบการท่องเที่ยว (Tour Operators) การค้าโรงแรมสำหรับกีฬา (Sport Hotel Trade) สมาคมท่องเที่ยว (Tourist Associations) และชมรมกีฬา (Sports Clubs) เพื่อรองรับการเดินทางเข้ามายังแหล่งท่องเที่ยว

ของนักท่องเที่ยวเชิงกีฬา โดยในส่วนของผู้บริโภคทางการกีฬา มีผู้ชมกีฬา การมีส่วนร่วมของผู้ชมกีฬา และการร่วมมือของภาค ธุรกิจต่าง ๆ เป็นส่วนสำคัญของอุตสาหกรรมการกีฬา โดยมีสินค้าและบริการ คือ การจัดกิจกรรมทางการกีฬา ไม่ว่าจะเป็นการแข่งขัน การจัดรายการต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา สินค้าและอุปกรณ์การกีฬา การฝึกอบรมบุคคลากรทางการกีฬา และข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการกีฬา โดยมีกระบวนการที่สำคัญคือ กระบวนการและส่วนสนับสนุน อุตสาหกรรมการกีฬาที่สำคัญ คือ ผู้มีส่วนร่วมหรือการสร้างความเป็นเจ้าของของผู้บริโภค การมีผู้สนับสนุน การใช้สื่อต่าง ๆ การใช้ตัวแทน และการมีผู้ผลิตต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงสู่ธุรกิจการกีฬา (Shank, 2009 : 11) โดยที่องค์ประกอบของการตลาดทางการกีฬา 3 ประการที่สำคัญ ประกอบด้วย 1) รายการแข่งขันกีฬา 2) ผู้สนับสนุนการจัดการแข่งขันกีฬา และ 3) ผู้ที่ชื่นชอบและผู้ชมการแข่งขันกีฬา

บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA)

เป็นบัญชีเฉพาะประเภทหนึ่ง เช่นเดียวกับบัญชีประชาชาติเฉพาะด้านอื่น ๆ เช่น บัญชีประชาชาติด้านการท่องเที่ยว (Tourism Satellite Accounts: TSA) หรือบัญชีประชาชาติด้านสิ่งแวดล้อม (System of Environmental Economic Accounting: SEEA) เป็นต้น เนื่องจากในปัจจุบัน ความต้องการในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬายังเป็นความต้องการพัฒนาในลักษณะของงานนำร่องเฉพาะกลุ่ม EU ที่มีความก้าวหน้าด้านการกีฬา ดังนั้น EU จึงได้มีการจัดทำคู่มือการประมวลผล จัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬาขึ้นมาในเบื้องต้น เรียกว่า A Manual for the Construction of a Sport Satellite Account (SSA) ซึ่งจัดทำขึ้นในลักษณะของงานวิจัยโดย Thanos Panagouleas และ Themis Kokolakakis ของ Sport Industry Research Centre, Sheffield Hallam University

บัญชีประชาชาติ หรือ ระบบบัญชีบริวาร (Satellite Accounts System) มุ่งประเด็นไปที่หัวข้อหรือภาคทางเศรษฐกิจใดเรื่องหนึ่งเป็นการเฉพาะ ซึ่งไม่สามารถแบ่งแยก หรือแสดงออกมาให้เห็นในเรื่องนั้น ๆ ได้ในระบบบัญชีบัญชีประชาชาติตามปรกติทั่วไป เนื่องจากระบบบัญชีประชาชาติมีจุดมุ่งหมายที่ต้องการแสดงภาพรวมของเศรษฐกิจทั้งหมด มิได้มุ่งหวังที่ต้องการแสดงรายละเอียดในเรื่องใดเรื่องหนึ่งเป็นการเฉพาะหรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ ระบบบัญชีบริวารเป็นระบบการนำเสนอข้อมูลในเชิงลึก ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งเป็นการเฉพาะ เช่น ในเรื่องของการกีฬาที่รวมอยู่ในระบบเศรษฐกิจโดยรวมทั้งหมด เป็นต้น

คำจำกัดความของการกีฬาในเชิงของเศรษฐศาสตร์

เมื่อพิจารณาจากการจัดมาตรฐานหมวดหมู่กิจกรรมทางเศรษฐกิจของ EU ซึ่งก็คือ NACE เห็นว่า เนื่องจากกิจกรรมต่าง ๆ ทางเศรษฐกิจ ได้ถูกแยกหมวดหมู่ออกมาอย่างชัดเจนไว้แล้ว สามารถตัดสินใจได้ว่ารายการใดที่มีความเกี่ยวข้องกับการกีฬาทั้งหมดของรายการนั้น เพื่อให้เป็นไปตามนิยามของคำว่า กีฬาของ EU ในที่นี้ จะใช้การจัดหมวดหมู่ของผลิตภัณฑ์จำแนกตามกิจกรรมทางเศรษฐกิจ (Classification of Products by Activity 2002: CPA 2002) เป็นตัวกำหนด ซึ่ง CPA นั้น มีความสัมพันธ์หรือมีความสอดคล้องโดยตรงกับโครงสร้างรายการของ NACE

ในการใช้งานของการจำแนกหมวดหมู่ตาม CPA สามารถที่จะแยกการอุปโภคสินค้าและบริการด้านการกีฬาออกได้เป็น การอุปโภคขั้นกลาง (Intermediate Consumption) และการอุปโภคขั้นสุดท้าย

(Final Consumption) โดยที่การอุปโภคขั้นกลาง เป็นการใช้สินค้าและบริการด้านการกีฬาเพื่อเป็นวัตถุดิบในการผลิต ส่วนการอุปโภคขั้นสุดท้าย เป็นการใช้สินค้าและบริการด้านการกีฬาเพื่อบริโภคทั้งโดยครัวเรือนและภาครัฐบาล รวมถึง การลงทุน นำเข้า ส่งออกสินค้าเหล่านั้นอีกด้วย ซึ่งการจำแนกประเภทนี้เป็นเรื่องที่สำคัญ แต่ก็ยากที่จะแยกออกจากกันได้อย่างสมบูรณ์

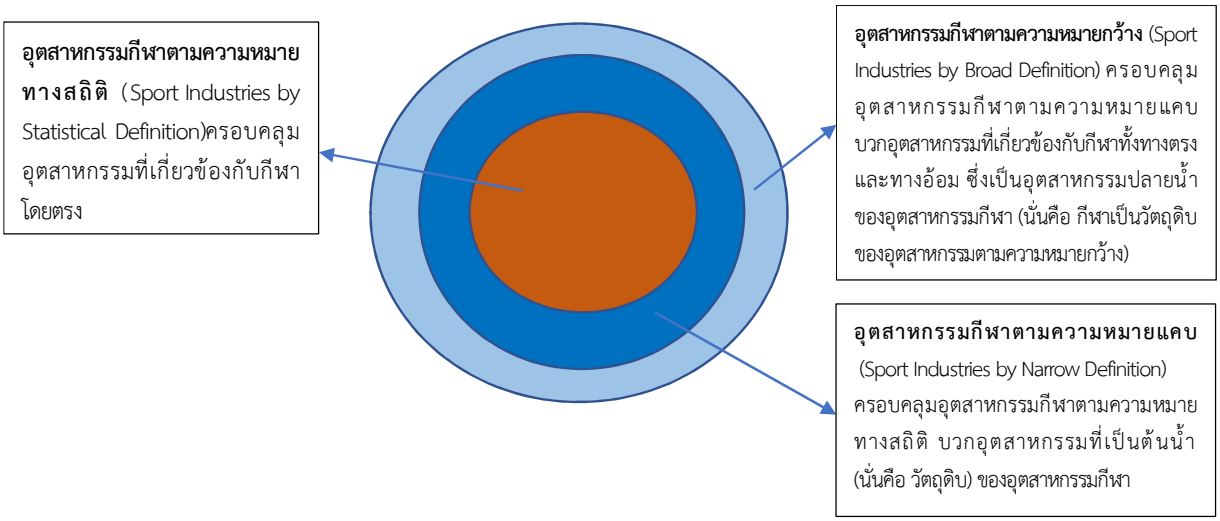
การจำแนกหมวดหมู่ในทางเศรษฐกิจ เพื่อใช้ในการอ้างอิงกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา (Economic Activity Related to Sport) จะใช้การจัดจำแนกตาม NACE เป็นเกณฑ์หลักในการจำแนก ตามคำจำกัดความของ Vilnius ซึ่งใช้ในการจัดทำ SSA สามารถจำแนกได้เป็น 3 ลักษณะ คือ ความหมายในเชิงสถิติ (Statistical Definition) ความหมายในเชิงแคบ (The Narrow Definition) และความหมายในเชิงกว้าง (The Broad Definition) ดังนี้

1) ในความหมายเชิงสถิติซึ่งก็คือความหมายพื้นฐานของการกีฬาในทางเศรษฐกิจ หมายถึงรายการกีฬาต่าง ๆ ที่ปรากฏในบัญชีประชาชาติ (Explicitly Identified in the National Accounts) โดยหมายความรวมถึงการดำเนินงานสิ่งอำนวยความสะดวกด้านการกีฬา (Operation of Sport Facilities) และบริการด้านกีฬาอื่น ๆ (Other Sport Services) ความหมายดังกล่าวนี้ ตรงกันกับรายการ NACE 92.6 : กิจกรรมกีฬา (Sporting Activities)

2) กีฬาในคำจำกัดความแบบเชิงแคบ หมายถึงผลิตภัณฑ์และบริการทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาโดยตรงซึ่งจำเป็นต้องใช้เพื่อเป็นปัจจัยในการก่อให้เกิดกิจกรรมกีฬาหรือการเล่นกีฬา (ก็คือกิจกรรมกีฬาทั้งหลายเป็นผลผลิตที่เกิดขึ้นจากการใช้อุปกรณ์หรือผลิตภัณฑ์และบริการทั้งหมดดังกล่าว) ตัวอย่างเช่น การผลิต การขายปลีกและขายส่งอุปกรณ์ด้านการกีฬา ทั้งหมด เป็นต้น

3) กีฬาในคำจำกัดความเชิงกว้าง หมายถึงการรวมผลิตภัณฑ์และบริการทั้งหมดที่มีความสัมพันธ์ใด ๆ (ทางตรงและทางอ้อม) กับกิจกรรมกีฬา โดยไม่จำเป็นต้องเป็นปัจจัยเพื่อการเล่นกีฬา (ซึ่งก็คือ ผลิตภัณฑ์และบริการทั้งหมดที่เกิดขึ้นโดยมีการกีฬาเป็นปัจจัยหรือ input ที่ทำให้เกิดขึ้น) เช่น การท่องเที่ยวเชิงกีฬา สิ่งพิมพ์ สื่อ และการรักษาพยาบาลที่เกี่ยวกับกีฬา เป็นต้น

แผนภาพที่ 2-1: Vilnius Definition of Sport



อุปสงค์ (demand) คือ ปริมาณสินค้าหรือบริการชนิดใดชนิดหนึ่งที่ผู้บริโภคต้องการซื้อในแต่ละระดับราคาต่าง ๆ กันของสินค้าหรือบริการชนิดนั้น ๆ ในระยะเวลาที่กำหนด โดยความต้องการซื้อจะต้องเป็นความต้องการซื้อที่มีอำนาจซื้อ คือ ผู้บริโภคจะต้องมีความเต็มใจที่จะซื้อและมีเงินเพียงพอที่จะจ่ายซื้อสินค้าหรือบริการนั้น

อุปทาน (supply) คือ ปริมาณสินค้าหรือบริการชนิดใดชนิดหนึ่งที่ผู้ขายต้องการขายในแต่ละระดับราคาต่าง ๆ กันของสินค้าหรือบริการชนิดนั้น ๆ ในระยะเวลาใดเวลาหนึ่ง โดยอุปทานของสินค้าชนิดใด ๆ นั้นจะเป็นปริมาณสินค้าที่ผู้ผลิตนำออกมาขายเท่านั้นไม่ได้ หมายถึงปริมาณสินค้าทั้งหมดทั้งผู้ผลิตผลิตได้

GDP (Gross Domestic Product) คือ มูลค่ารวมของตลาดของสินค้าและบริการขั้นสุดท้ายที่ผลิตในประเทศในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ โดยผลผลิตนั้นสามารถเป็นผลผลิตที่ได้จากผู้ประกอบการของทั้งภายในและภายนอกประเทศ โดยคำนวณจากมูลค่าการบริโภคของภาคเอกชนและประชาชนทั่วไป มูลค่าการลงทุนจากภาคเอกชน ค่าใช้จ่ายทั้งหมดของรัฐบาลที่ใช้ซื้อสินค้าและบริการขั้นสุดท้าย และมูลค่าดุลการค้า

Sport Final Expenditure หมายถึง มูลค่าการใช้จ่ายเพื่อการอุปโภคบริโภคขั้นสุดท้ายของกิจกรรมกีฬา แสดงถึงค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในระบบเศรษฐกิจทั้งหมดอันเนื่องมาจากผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งหมดกับอุตสาหกรรมการกีฬาที่ได้มีการใช้จ่ายไปเพื่อกิจกรรมเกี่ยวกับกีฬา

Sport Value-Added หมายถึง กิจกรรมด้านกีฬาที่ส่งผลให้เกิดการเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์หรือกิจกรรมดังกล่าว โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เข้าร่วมหรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการกีฬาในประเทศไทย เป็นมูลค่าที่สะท้อนถึงด้านอุปทาน (Supply Side) เพื่อรองรับอุปสงค์ (Demand Side)

Employment in sport industry หมายถึง การสัญญาว่าจ้างให้ทำงานหรือบริการในอุตสากรรมด้านการกีฬา ซึ่งส่งผลให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างนายจ้างกับลูกจ้าง โดยสัญญาจ้างงานอาจจัดทำขึ้นอย่างชัดเจนหรือละไว้ในฐานที่เข้าใจกันก็ได้

2.2 ข้อมูลทุติยภูมิด้านการกีฬา และแผนพัฒนายุทธศาสตร์กีฬาในระดับต่าง ๆ

กีฬา ถือ เป็นกิจกรรมส่วนหนึ่งที่ในการดำเนินชีวิตของประชากรทั่วโลกมาเป็นเวลานาน มีพัฒนาการหลากหลายมิติและมีการเจริญเติบโตอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ เนื่องจากได้เกิดการพัฒนาความรู้ในเชิงวิทยาศาสตร์หลายสาขาที่มีวัตถุประสงค์ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ประชากรทั่วโลกมีสุขภาวะที่ดี จึงนำมาสู่ความตระหนักรู้ในเรื่องสุขภาพชีวิตอันเกิดมาจากการออกกำลังกาย การเล่นกีฬา และการร่วมกิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสุขภาพพลานามัย และเพิ่มปฏิสัมพันธ์อันดีของคนในสังคมทุกระดับ ซึ่งหลายประเทศสามารถใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการแก้ไขปัญหาความมั่นคงของมนุษย์ และความมั่นคงทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล จนเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางว่า การเล่นกีฬาเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดวิธีหนึ่งที่ช่วยให้ประชากรทั่วโลกสามารถเพิ่มประสบการณ์ชีวิตด้านสังคม และอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2564)

2.2.1 สถานการณ์การกีฬา

กระแสโลกาภิวัตน์และวิวัฒนาการด้านอุตสาหกรรมต่าง ๆ ที่ได้แปรเปลี่ยนไปตามยุคสมัย ได้ก่อให้เกิดค่านิยม วิถีชีวิตใหม่ การประกอบอาชีพ และการสร้างมูลค่าในเชิงสังคมและเศรษฐกิจในแต่ละประเทศที่มีความแตกต่างกันออกไป การพัฒนากีฬาทั่วโลกในอดีตที่ผ่านมา มีปรากฏการณ์ที่เป็นแรงผลักดันให้เกิดการพัฒนากีฬา ดังนี้

1) ความตื่นตัว การเอาใจใส่สุขภาพร่างกายที่แข็งแรง ได้รับการยอมรับว่าเป็นส่วนสำคัญในการทำให้ตัวเองดูดี และน่าดึงดูดในสมัยนี้ โดยมีสื่อต่าง ๆ เป็นตัวชี้นำ จนทำให้ประชาชนทั่วไปเริ่มตระหนักว่าสุขภาพและพลานามัยเป็นเรื่องที่จำเป็นต้องใส่ใจเพื่อทำให้ตนดูดีอยู่เสมอ ประกอบกับความรุนแรงของการเป็นโรคและแนวโน้มค่าใช้จ่ายในการรักษาโรคเพิ่มมากขึ้น

2) การผลักดันและส่งเสริมการกีฬามวลชนโดยภาครัฐ รัฐบาลทั่วโลกโดยเฉพาะประเทศที่พัฒนาแล้วโดยส่วนใหญ่มีนโยบายส่งเสริมการกีฬาให้กับประชาชนในทุกระดับ ทุกพื้นที่ และทุกมิติภายในประเทศ ผ่านกิจกรรมระดับประเทศ ระดับภูมิภาค ระดับท้องถิ่น และระดับชุมชน ซึ่งปัจจัยที่ผลักดันให้เกิดนโยบายและกิจกรรมส่งเสริมการกีฬา คือ สังคมผู้สูงอายุที่ต้องการมีชีวิตหลังเกษียณอายุที่ดี การมีอายุขัยเฉลี่ยยาวนานขึ้น ความตื่นตัวและการเอาใจใส่สุขภาพ การเปลี่ยนแปลงของค่านิยมต่อการกีฬาในกลุ่มประชาชน และการเรียกร้องถึงความเสมอภาคของกลุ่มผู้ด้อยโอกาสและคนพิการ

3) โลกาภิวัตน์กับเศรษฐกิจการกีฬาที่เปลี่ยนไป ในยุคที่การสื่อสารสามารถส่งผ่านข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและการบริโภคข้อมูลข่าวสารอย่างไร้ขีดจำกัด ทำให้เกิดพลวัต (Dynamic) ของเศรษฐกิจของการกีฬาโลกที่เปลี่ยนไป อาทิ นักกีฬาอาชีพนิยมที่จะเลือกเล่นชนิดกีฬาหรือแข่งกีฬาในประเทศที่ให้ค่าตอบแทนสูงกว่า การทำธุรกิจและการค้าขายออนไลน์เพื่อตอบสนองกลุ่มลูกค้ากีฬาจากทั่วโลกแทนการมุ่งเน้นขายแค่กลุ่มลูกค้าเดิม การพัฒนาการกีฬาในเชิงธุรกิจการค้า และการมุ่งตอบสนองกลุ่มผู้ชมที่เป็นเป้าหมายบางกลุ่มอายุเป็นพิเศษเพื่อเพิ่มกำไร

4) การปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตของประชากร วิถีชีวิตของคนในปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงจากในอดีตโดยจากเดิมมีวิถีชีวิตส่วนใหญ่อยู่ในที่พักอาศัยเป็นชีวิตที่เรียบง่ายและไม่เร่งรีบ แต่ในปัจจุบันมีความจำเป็นต้องออกเดินทางเพื่อไปประกอบอาชีพนอกบ้าน และในเวลาที่จำกัดทำให้ต้องปรับเปลี่ยนวิถีชีวิต ซึ่งส่งผลให้เกิดรูปแบบการออกกำลังกายใหม่ ๆ ที่เหมาะสมกับการใช้ชีวิตแบบคนรุ่นใหม่มากขึ้น อาทิ การออกกำลังกายกลุ่มเล็ก การเล่นโยคะ และการออกกำลังกายในฟิตเนสที่มีบริการหลากหลายรูปแบบ รวมไปถึงการวางแผนการออกกำลังกายหรือการเล่นกีฬาที่เหมาะสมกับความชอบของตัวเอง (Personalized Sport) เพื่อให้สามารถจัดการเวลาการใช้ชีวิตของตนเองในแต่ละวัน

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัล วิทยาศาสตร์การกีฬา เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในยุคสังคมดิจิทัลในปัจจุบัน ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมและสร้างสรรค์ประสบการณ์ใหม่ระหว่างนักกีฬาและผู้ชมกีฬา อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ได้รับการพัฒนาให้กลายมาเป็นสื่อกลางรูปแบบใหม่ที่ช่วยให้เกิดการรวมกลุ่มที่มีความนิยมหรือชื่นชอบการชมกีฬาที่คล้ายคลึงกันเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้เทคโนโลยีสมัยใหม่ยังช่วยเสริมสร้าง ให้เกิดธุรกิจใหม่ที่เกี่ยวกับการกีฬา ในขณะเดียวกันวิทยาศาสตร์การกีฬาก็มีพัฒนาการอย่างมากจนสามารถก่อให้เกิดรายได้จากผลิตภัณฑ์และบริการ ซึ่งการพัฒนา

ผลิตภัณฑ์โดยใช้ประโยชน์จากวิทยาศาสตร์การกีฬาในการสร้างนวัตกรรม และอุปกรณ์การกีฬาที่ช่วยเพิ่มสมรรถภาพให้กับผู้ใช้ประโยชน์และนักกีฬา

2.2.2 แผนพัฒนาด้านการกีฬา

แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติฉบับที่ 6 (พ.ศ. 2560 – 2564) ได้ระบุว่า “การกีฬาเป็นส่วนสำคัญของวิถีประชาชนทุกภาคส่วน และเป็นกลไกสำคัญในการสร้างคุณค่าทางสังคม และส่งเสริมเศรษฐกิจของประเทศ” โดยมีแนวคิดเพื่อการกำหนดแนวทางการพัฒนา ดังนี้

1) การกีฬาเป็นส่วนสำคัญของวิถีประชาชนทุกภาคส่วน โดยส่งเสริมให้ประชาชนทุกคนมีความตระหนักถึงประโยชน์ของกีฬาโดยเฉพาะเด็กและเยาวชน เพิ่มโอกาสให้ประชาชนทุกคนได้เล่นกีฬาหรือชมกีฬาที่ตนเองต้องการอย่างเท่าเทียมกัน

2) การกีฬาเป็นกลไกสำคัญในการสร้างคุณค่าทางสังคม โดยสร้างปัจจัยแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนากีฬาเพื่อความเป็นเลิศ อาทิ บุคลากรทางการกีฬา โครงสร้างพื้นฐานด้านการกีฬา กิจกรรมด้านการกีฬา องค์กรกีฬา องค์ความรู้วิทยาศาสตร์การกีฬา และนโยบายการผลักดันกีฬาเพื่อความเป็นเลิศอันจะสร้างแรงบันดาลใจและนำมาซึ่งความสามัคคีแก่คนในชาติ

3) การกีฬาเป็นส่วนสำคัญในการส่งเสริมเศรษฐกิจของประเทศ โดยจัดให้มีโครงสร้างพื้นฐานด้านการกีฬาที่มีมาตรฐานและอยู่ในระดับชั้นนำของภูมิภาคเอเชีย รวมทั้งการสร้างกิจกรรมด้านการกีฬาในทุกระดับเพื่อเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจของไทย ผลักดันให้ภาครัฐและเอกชนที่มีส่วนร่วมในการสร้าง ส่งเสริม และสนับสนุนอุตสาหกรรมและธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา และส่งเสริมการบริหารและการจัดการกีฬาให้มีมาตรฐานที่ดี ทำให้การกีฬาไทยเป็นที่น่าสนใจสำหรับคนไทยและต่างชาติ ทั้งนักกีฬา ภาคธุรกิจ และภาคประชาชน

1) แผนยุทธศาตร์การกีฬา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ฉบับที่ 6

(1) ยุทธศาสตร์ที่ 1 การส่งเสริมให้เกิดความรู้และความตระหนักด้านออกกำลังกายและการกีฬาพื้นฐาน เพื่อให้เด็กและเยาวชนทั้งในระบบการศึกษาและนอกระบบได้รับการศึกษาด้านพลศึกษาที่มีคุณภาพอย่างทั่วถึงจากครูพลศึกษาที่มีคุณภาพและจำนวนเพียงพอต่อความต้องการ มีการออกกำลังกายและเล่นกีฬาพื้นฐานได้อย่างถูกต้อง รู้กฎและกติกา จนสามารถถึงขั้นดูกีฬาและเล่นกีฬาได้ มีทัศนคติที่ดี มีระเบียบวินัยและน้ำใจนักกีฬา รวมถึงมีการจัดวางระบบโครงข่ายสถานศึกษาและชุมชน เพื่อสร้างความร่วมมือระหว่างสถานศึกษาและครอบครัวในการผลักดันให้การออกกำลังกายและการเล่นกีฬาเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตตั้งแต่ปฐมวัย โดยมีแนวทางที่สำคัญได้แก่

(1.1) การเร่งสร้างและพัฒนาพลศึกษาและสุขศึกษาในสถานศึกษาทั่วประเทศ

(1.2) การส่งเสริมการพัฒนาออกกำลังกายและการกีฬาพื้นฐานในชุมชนท้องถิ่นนอกสถานศึกษา

(1.3) การจัดวางระบบโครงข่ายและสร้างความเชื่อมโยงระหว่างสถานศึกษาและชุมชน

(2) ยุทธศาสตร์ที่ 2 การพัฒนากีฬาเพื่อความเป็นเลิศและต่อยอดความสำเร็จในระดับอาชีพเสริมสร้างการออกกำลังกายสำหรับประชาชนทุกกลุ่ม ทุกเพศ ทุกวัย ยุทธศาสตร์นี้ถือว่ามีความสำคัญสำหรับประชาชนทั่วไป ทั้งนี้ เพราะการออกกำลังกายหรือการเล่นกีฬาจะทำให้สุขภาพ

พลานามัยแข็งแรงลดค่าใช้จ่ายในการรักษาพยาบาล ลดปัญหาสังคม สามารถใช้ประโยชน์ในการแก้ไขปัญหายาเสพติดและอบายมุข โดยมีการสร้างโอกาสการเข้าถึงกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาและมีการจัดเตรียมโครงสร้างพื้นฐานและสิ่งอำนวยความสะดวกแก่ประชาชนทุกกลุ่มอย่างทั่วถึง รวมไปถึงการส่งเสริมให้ประชาชนมีจิตสาธารณะ และพัฒนาระบบอาสาสมัครการกีฬาโดยมีแนวทางสำคัญดังนี้

(2.1) การจัดหาและพัฒนาสถานที่และอุปกรณ์การกีฬาที่เพียงพอและเหมาะสมเพื่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของมวลชน

(2.2) การเสริมสร้างความเสมอภาคในการเข้าถึงการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาสำหรับประชาชนทุกกลุ่ม

(2.3) การส่งเสริมการพัฒนาอาสาสมัครและบุคลากรการกีฬาเพื่อมวลชนอย่างเป็นระบบ

(3) ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนากีฬาเพื่อความเป็นเลิศและต่อยอดเพื่อความสำเร็จในระดับอาชีพ มุ่งเน้นด้านการสร้างและการพัฒนานักกีฬาของชาติให้ประสบความสำเร็จในการแข่งขันระดับต่าง ๆ เพื่อสร้างชื่อเสียง เกียรติยศ และเกียรติภูมิของประเทศชาติให้ทัดเทียมนานาชาติ สามารถสร้างความภาคภูมิใจและเป็นเครื่องมือในการรวมจิตใจซึ่งจะเป็นการสร้างความรัก ความสามัคคีของคนในชาติ อีกทั้งยังส่งเสริมการพัฒนาต่อยอดนักกีฬาที่มีความเป็นเลิศไปสู่การกีฬาเพื่ออาชีพอย่างเต็มตัว สามารถสร้างรายได้จากความรู้ ความสามารถ ทักษะ และประสบการณ์ โดยจัดให้มีโครงสร้างพื้นฐานที่พร้อมรองรับการพัฒนา ประกอบการจัดให้มีระบบสวัสดิการช่วยเหลือและส่งเสริมการสร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐ และเอกชนในการร่วมการพัฒนาตลอดเส้นทางอาชีพนักกีฬา โดยมีแนวทางที่สำคัญดังนี้

(3.1) การเฟ้นหาและพัฒนานักกีฬาที่มีความสามารถทางการกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ

(3.2) การพัฒนาบุคลากรการกีฬาอย่างเป็นระบบและมีมาตรฐานสากล เพื่อการพัฒนากีฬาเพื่อความเป็นเลิศและการอาชีพอย่างยั่งยืน

(3.3) สร้างและพัฒนาศูนย์บริการการกีฬาและศูนย์ฝึกกีฬาแห่งชาติที่เป็นมาตรฐาน

(3.4) การส่งเสริมและจัดเตรียมการดูแลสวัสดิการและสวัสดิภาพของนักกีฬาและบุคลากรทางการกีฬา

(3.5) การส่งเสริมและพัฒนากีฬาเพื่อการอาชีพอย่างเป็นระบบ

(4) ยุทธศาสตร์ที่ 4 การพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาเพื่อเป็นส่วนสำคัญในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ มุ่งพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาครบวงจร สามารถสร้างมูลค่าเพิ่ม และส่งเสริมเศรษฐกิจของประเทศโดยมีการสนับสนุนการทำธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมการกีฬา อาทิ ธุรกิจการผลิตเสื้อผ้าและอุปกรณ์กีฬา ธุรกิจเพื่อการบริการเกี่ยวกับการกีฬา ธุรกิจการจัดกิจกรรมการแข่งขันต่าง ๆ รวมถึงสถาบันพัฒนากีฬาอาชีพทุกระดับพร้อมทั้งมุ่งพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงกีฬา และการจัดตั้งเมืองกีฬา เพื่อให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางด้านการกีฬาของภูมิภาคโดยมีแนวทางที่สำคัญดังนี้

(4.1) การส่งเสริมสนับสนุนอุตสาหกรรมกีฬา

(4.2) การพัฒนาการกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวและนันทนาการ

(5) ยุทธศาสตร์ที่ 5 การพัฒนาองค์ความรู้และนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา มุ่งเน้นด้านการสร้างและการพัฒนาสุขภาพของประชาชนและสมรรถภาพของนักกีฬา ทั้งทางด้านร่างกาย

และจิตใจ รวมไปถึงเทคนิคทักษะกีฬาในช่วงการแข่งขันตลอดจนพัฒนาไปสู่ความสามารถสูงสุดของแต่ละบุคคลอย่างเป็นระบบ โดยจัดให้มีโครงสร้างพื้นฐานที่มีมาตรฐานและเพียงพอต่อความต้องการ พร้อมทั้งส่งเสริมการวิจัย และพัฒนาองค์ความรู้และนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา และการสร้างความตะหนักและการนำองค์ความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับประชาชนและนักกีฬาทุกกลุ่ม มีแนวทางการพัฒนาที่สำคัญได้แก่

(5.1) การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและบุคลากรทางด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาทั้งในส่วนกลาง ภูมิภาคและระดับท้องถิ่น

(5.2) การพัฒนาและการสร้างเครือข่ายองค์ความรู้ และนวัตกรรมทางการกีฬา

(5.3) การส่งเสริมการวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ทางการกีฬา เพื่อนำไปพัฒนาขีดความสามารถของนักกีฬาและสุขภาพของประชาชน

(6) ยุทธศาสตร์ที่ 6 การยกระดับการบริหารจัดการด้านการกีฬาให้มีประสิทธิภาพ พัฒนาระบบการบริหารจัดการทางการกีฬา โดยเสริมสร้างบูรณาการตั้งแต่ระดับนโยบายจนถึงระดับปฏิบัติการ ผ่านกลไกของคณะกรรมการนโยบายการกีฬาแห่งชาติที่จะมีการจัดตั้งขึ้นรวมไปถึงพัฒนาระบบฐานข้อมูลที่มีมาตรฐานเพื่อประโยชน์ในการเชื่อมโยงข้อมูลสำหรับการติดตามและประเมินผลอย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งส่งเสริมการยกระดับการบริหารจัดการขององค์กรกีฬาต่าง ๆ ให้ทัดเทียมสากลและอยู่บนพื้นฐานของหลักธรรมมาภิบาล โดยมีแนวทางการพัฒนาที่สำคัญ ได้แก่

(6.1) การสร้างความร่วมมือของหน่วยงานภาครัฐ และภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา

(6.2) การพัฒนาฐานข้อมูลด้านการออกกำลังกายและการกีฬาตั้งแต่ระดับชาติ ภูมิภาค และท้องถิ่น

(6.3) เพื่อการติดตามประมวลผลการส่งเสริมการวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ทางการกีฬา เพื่อนำไปพัฒนาขีดความสามารถของนักกีฬาและสุขภาพของประชาชน

2.3 การศึกษาแนวทางการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจการกีฬา และ/หรือ การจัดทำบัญชีประชาชาติด้านกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) ของประเทศอื่นที่มีการจัดทำ

การศึกษาแนวทางการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจการกีฬา และ/หรือ การจัดทำบัญชีประชาชาติด้านกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) ของประเทศอื่น พบว่ามีการดำเนินงานแล้วในประเทศที่มีความก้าวหน้าทั้งในเรื่องของการจัดทำสถิติและกีฬาที่มีบทบาทสำคัญในประเทศนั้น การศึกษาทบทวนประเทศที่มีการจัดทำ SSA สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ คือ ประเทศที่เป็นสมาชิก EU และประเทศที่มิได้เป็นสมาชิก EU ในส่วนของประเทศที่เป็นสมาชิก EU ซึ่งถือว่าเป็นกลุ่มประเทศหลักที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาและจัดทำ SSA ขึ้นมาอย่างเป็นระบบ

จากผลการทบทวนการจัดทำ SSA ตามที่จะกล่าวในลำดับต่อไปนั้น อาจสรุปได้ว่า เหตุผลของการจัดทำ SSA ของประเทศส่วนใหญ่เป็นการดำเนินงานตามที่กฎหมายกำหนด หรือเพราะเห็นความสำคัญของกิจกรรม การกีฬาที่มีต่อเศรษฐกิจของประเทศดังเช่นในกรณีของกลุ่มสมาชิก EU

ที่มีเหตุผลของการจัดทำ SSA เพราะเป็นการดำเนินงานตามพันธะสัญญาร่วมกันของประชาคม จึงทำให้การประมวลผล SSA เป็นเรื่องจำเป็นที่ต้องทำของทุกประเทศที่เป็นสมาชิก EU ในกรณีที่ประเทศใดสามารถดำเนินการเองได้ ก็ทำการประมวลผลขึ้นมาเอง ส่วนประเทศใดที่ยังไม่สามารถดำเนินการได้ EU ก็จะทำการประมวลผลให้หรือในกรณีของอเมริกาก็เช่นเดียวกัน การประมวลผล Outdoor Recreation Satellite Account เป็นการดำเนินงานตามที่กฎหมายด้านมหาดไทยได้กำหนดให้ทำ ส่วนกรณีของแคนาดา การประมวลผลบัญชีประชาชาติด้านวัฒนธรรมซึ่งมีการกีฬารวมอยู่ด้วยเป็นส่วนหนึ่งนั้นเป็นการดำเนินงานเพราะหน่วยงานด้านวัฒนธรรมได้เห็นถึงความสำคัญของกิจกรรมด้านวัฒนธรรมและการกีฬาที่มีต่อเศรษฐกิจของประเทศ

2.3.1 พัฒนาการของการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านกีฬาของ EU

EU เป็นกลุ่มประเทศแรกที่มีการพัฒนาและจัดทำ SSA ขึ้นมาอย่างเป็นระบบ รวมทั้งเป็นหน่วยงานที่มีการจัดทำคู่มือ SSA ที่เป็นสากล ได้มีการดำเนินงานเพื่อสนับสนุนประเทศสมาชิกในการจัดทำ SSA ในรูปของโครงการ และได้มีการจัดทำเป็นรายงานออกมาหลายฉบับด้วยกัน โดยพัฒนาการ SSA ได้เริ่มจากปี ค.ศ. 2006 Austrian European Presidency ได้มีการดำเนินงานตามข้อกำหนดของ Article 165 of the Lisbon Treaty on the Functioning of the European Union (TFEU) ที่ระบุว่า EU ต้องมีบทบาทในการส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินงานในประเด็นที่เกี่ยวกับการกีฬาและพัฒนาเครื่องมือเพื่อก่อให้เกิดการขยายตัวของสาขาการกีฬาแก่ประเทศสมาชิก (The role of the EU in promoting sport-related issues and developing measures for enhancement of the sport sector in the Member States) ได้มีการแต่งตั้งคณะทำงาน (EU Working Group on Sport and Economics) ขึ้นมาที่กรุงเวียนนาโดยมีวัตถุประสงค์ 3 ประการคือ 1) เพื่อที่จะวัดมูลค่าทางเศรษฐกิจของสาขาการกีฬาเมื่อเทียบเป็นสัดส่วนกับ GDP ของประเทศ ผลกระทบของการกีฬาที่มีต่อการจ้างงาน มูลค่าเพิ่มและอำนาจซื้อในกลุ่มประเทศสมาชิก EU และค่าโดยรวมของ EU ในลักษณะของการจัดทำเป็นบัญชีบริวาร (Satellite Accounts) 2) เพื่อที่จะวัดพลวัตร (Dynamic) ของสาขาการกีฬาในแต่ละช่วงเวลาอย่างต่อเนื่อง และ 3) เพื่อให้มีฐานข้อมูลที่น่าเชื่อถือได้สำหรับใช้เป็นพื้นฐานในการตัดสินใจระดับนโยบายเพื่อการส่งเสริมกีฬาต่อไปในอนาคต ในปี 2007 EU ได้มีการจัดทำ **WHITE PAPER ON SPORT** เพื่อชี้ให้เห็นบทบาทความสำคัญในลักษณะภาพรวมของการกีฬาของสมาชิก EU ร่วมกันทั้งหมด ซึ่งก็คือผลประโยชน์ต่าง ๆ ที่อยู่เบื้องหลังของการกีฬาที่จะบังเกิดขึ้นแก่ EU อันเนื่องมาจากการสนับสนุนการกีฬา ได้แก่ ความสำคัญของการกีฬาที่มีต่อภาคประชาสังคม ความสำคัญของกีฬาที่มีต่อเศรษฐกิจและความสำคัญของกีฬาที่มีต่อโครงสร้างองค์กร รวมไปถึงการติดตามการดำเนินงานที่เกี่ยวกับการริเริ่มให้ความสำคัญของการกีฬาภายใต้ White paper ดังกล่าวนี้ (This white Paper focuses on the societal role of sport, its economic dimension and its organization in Europe, and on the follow-up that will be given to this initiative) ในด้านการสร้างความสำคัญต่อภาคประชาสังคม การกีฬามีความสำคัญที่ส่งผลต่อการสาธารณสุข การต่อต้านการใช้ยากระตุ้นในการกีฬา บทบาทของการกีฬาในการศึกษาและฝึกอบรม การส่งเสริมให้มีอาสาสมัครและกิจกรรมภาคประชาชนโดยใช้การกีฬา การกีฬามีผลต่อการรวมตัวกันในการเข้าสังคม การผนึกรวม

ระหว่างเศรษฐกิจและสังคมเข้าด้วยกัน การสร้างโอกาส และความเท่าเทียมกัน การสร้างความเข้มแข็งในเรื่องของการเหยียดเชื้อชาติและความรุนแรงต่าง ๆ การสร้างคุณค่าของ EU ร่วมกับภาคีอื่น ๆ ในโลก การสนับสนุนการพัฒนาอย่างยั่งยืน ส่วนบทบาทของกีฬาที่มีต่อความสำคัญทางเศรษฐกิจ ใน Whitepaper ได้มีการอ้างถึงผลการศึกษาจาก Austrian Presidency ในปี ค.ศ. 2006 ที่กล่าวแล้วข้างต้น โดยสรุปว่า กิจกรรมด้านการกีฬาในความหมายอย่างกว้าง (in a Broader Sense) สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มในทางเศรษฐกิจเท่ากับ 407 พันล้านยูโร คิดเป็นร้อยละ 3.7 ของ EU GDP สามารถสร้างงานได้เท่ากับ 15 ล้านคนหรือประมาณร้อยละ 5.4 ของการจ้างงานรวมทั้งหมด ในด้านความสำคัญต่อโครงสร้างองค์กรกีฬา EU ต้องการใช้การกีฬาของ EU ในการสร้าง European Sport Model ขึ้นมาเป็นการเฉพาะ

เนื่องจากกีฬามีลักษณะเป็นความเฉพาะตัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งเงื่อนไขในทางกฎหมาย การอนุญาตให้นักกีฬาสามารถย้ายที่อยู่และเปลี่ยนแปลงสัญชาติ การโอนตัวนักกีฬา บทบาทและความสำคัญของตัวแทนของผู้เล่นกีฬาการคุ้มครองชนกลุ่มน้อย การขจัดคอรัปชั่น การฟอกเงินและอาชญากรรมทางการเงินในเรื่องของกีฬา ระบบการให้ในอนุญาตแก่สโมสรกีฬา รวมทั้งการดูแลในเรื่องของสื่อต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการกีฬา ส่วนการติดตามในเรื่องของการให้ความสำคัญกับเรื่องกีฬาได้กำหนดไว้หลายรูปแบบ มีทั้งการเจรจาหารือร่วมกันอย่างเป็นทางการ (Structured Dialogue) การสร้างความร่วมมือระหว่างประเทศสมาชิก (Cooperation with Member States) และการหารือร่วมกันอย่างไม่เป็นทางการ (Social Dialogue)

ในเรื่องของการจัดทำ SSA ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินงานต่อเนื่องมาจากการให้สัตยาบัน Lisbon Treaty ดังกล่าว EU จึงเริ่มดำเนินการพัฒนาเพื่อจัดทำคู่มือเพื่อการวัดผลกระทบของกีฬาต่อเศรษฐกิจที่เรียกว่า European satellite account for sport หลังจากนั้น คณะทำงานได้มีการดำเนินงานและประชุมร่วมกันต่อมาอีกหลายครั้งอย่างต่อเนื่อง มีการกำหนดนิยามของการกีฬาเพื่อการยอมรับและใช้ร่วมกันจนในที่สุดก็ได้มีการออกคู่มือการจัดทำ SSA ขึ้นมา มี 7 ประเทศที่ตัดสินใจจะมีการจัดทำ SSA อย่างไรก็ตาม ผลปรากฏว่ามีเพียง 4 ประเทศที่ทำได้สำเร็จคือ ออสเตรีย สหราชอาณาจักร ไซปรัส และโปแลนด์ ส่วนอีก 3 ประเทศ คือ เยอรมนี ฮังการีและเนเธอร์แลนด์ได้ดำเนินงานต่อมาและมีเยอรมนี และเนเธอร์แลนด์ที่จัดทำสำเร็จ

สรุปรายงานที่สำคัญซึ่ง EU ได้มีการดำเนินงานเพื่อการพัฒนาและจัดทำ SSA ให้กับกลุ่มประเทศสมาชิกที่สำคัญมีดังนี้

รายงาน **Study on National Sport Satellite Accounts (SSA) in the EU** จัดทำโดย Sports Econ Austria, Institute of Sports Economics; Sheffield Hallam University, Sport Industry Research Centre และ Hoge school van Arnhem en Nijmegen HAN Sport en Bewegen พิมพ์เผยแพร่เมื่อ เมษายน ค.ศ. 2016 เป็นงานวิจัยที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการประเมินความพร้อมในการจัดทำ SSA ของประเทศสมาชิก EU ต่าง ๆ แล้วให้คำแนะนำในการพัฒนาและจัดทำให้กับประเทศสมาชิกเป็นรายประเทศ รายงานฉบับนี้ ถือว่าค่อนข้างมีความสำคัญมากเพราะมีเนื้อหาที่มีความกว้างขวาง มีการดำเนินงานรวมรวมข้อมูลต่าง ๆ ของแต่ละประเทศอย่างเป็นระบบ มีความสมบูรณ์ ครอบคลุมประเทศสมาชิกทั้งหมด การดำเนินงานโครงการนี้ เป็นไปตาม The Lisbon treaty (2007) ของ EU

ซึ่งมีผลในทางปฏิบัติในปี ค.ศ. 2009 โดยโครงการนี้ เป็นผลต่อเนื่องมาจาก WHITE PAPER ON SPORT ตามที่กล่าวแล้วข้างต้น ซึ่งมีข้อเสนอแนะให้ European Commission ให้การสนับสนุนความพยายามของแต่ละประเทศในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (to Support National Efforts to Develop Sport Satellite Accounts: SSA) โดยที่การมี SSA จะถือว่าเป็นงานที่สำคัญหนึ่งในสามเรื่องของการวางรากฐานเชิงประจักษ์เพื่อการกำหนดนโยบายในเรื่องของการกีฬา (The production of national SSA was the first of three policy suggestions for establishing an evidence-based policy making in the field of sport) ดังนั้น EU จึงได้มีการดำเนินงานพัฒนา SSA ให้กับแต่ละประเทศ ทั้งในเรื่องของการกำหนดนิยาม (Vilnius Definition) และการดำเนินโครงการ Study on the Contribution of Sport to Economic Growth and Employment in the EU in 2012 การดำเนินงานของ EU เพื่อพัฒนา SSA มีวัตถุประสงค์โดยรวมก็คือเพื่อวางแนวทางไปข้างหน้าในการพัฒนา SSA ของแต่ละประเทศ และ SSA ของ EU (The overall objective is the development of national SSA in the EU to pave the way towards a possible future European Sport Satellite Account) โดยมีการดำเนินงาน 2 เรื่องสำคัญที่สอดคล้องไปด้วยกันคือการจัดทำคู่มือ การประมวลผล SSA และการประเมินปัญหา ข้อจำกัดของการจัดทำ SSA ของประเทศสมาชิกแต่ละประเทศ

สำหรับโครงการ Study on national Sport Satellite Accounts (SSA) in the EU มีการดำเนินงานในลักษณะเป็นชุดโครงงานต่อเนื่องกัน 4 เรื่องคือ

1) การเปรียบเทียบระหว่างข้อมูลที่มีและข้อมูลที่ต้องการใช้ประมวลผล SSA ของแต่ละประเทศ ซึ่งการประเมินข้อมูลดังกล่าวใช้วิธีการส่งแบบสำรวจไปยังประเทศสมาชิก และมีการซักถามพูดคุยทั้งกับบุคลากรที่ทำหน้าที่ประมวลผลองค์กรที่รับผิดชอบและหรือมีส่วนเกี่ยวข้องและสถาบันการศึกษาและสถาบันวิจัยของประเทศสมาชิก

2) การพิจารณาถึงความสอดคล้องหรือเข้ากันได้กับวิธีการประมวลผล SSA

3) จัดประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อหารือกับสมาชิกรวม 3 ครั้ง

4) จัดทำข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาและจัดทำ SSA ของประเทศสมาชิกและของ SSA ในระดับภาพรวมของ EU

ผลจากการส่งแบบสำรวจไปยังประเทศสมาชิกเพื่อประเมินถึงความพร้อมในการจัดทำ SSA ของแต่ละประเทศ พบว่า มีประเทศสมาชิก EU จำนวน 7 ประเทศที่ได้มีการจัดทำ SSA สำเร็จไว้แล้ว คือ ออสเตรีย ไซปรัส เยอรมนี ลิทัวเนีย เนเธอร์แลนด์ โปแลนด์ และสหราชอาณาจักร มี 2 ประเทศที่อยู่ระหว่าง การจัดทำ SSA ซึ่งคาดว่าจะเสร็จสิ้นในไม่ช้าคือลักเซมเบิร์กและโปรตุเกส และมี 1 ประเทศ คือ โรมาเนียที่อยู่ระหว่างเตรียมการจัดทำแสดงผลการประเมินความพร้อมของการจัดทำ SSA ของประเทศสมาชิก EU ดังตารางที่ 2-1

ตารางที่ 2-1: ผลการประเมินความพร้อมของการจัดทำ SSA ของประเทศสมาชิก EU

Country	Yes, already finished	Yes, in preparation	No
Austria	X		
Cyprus	X		
Germany	X		
Lithuania	X		
Netherlands	X		
Poland	X		
United Kingdom	X		
Luxembourg		X	
Portugal		X	
Romania		X	
Belgium			X
Czech Republic			X
Finland			X
France			X
Slovenia			X
Slovakia			X
Sweden			X
Total	**7**	**3**	**7**

ที่มา: Study on National Sport Satellite Accounts (SSA) in the EU

การดำเนินโครงการนี้จึงมีจุดมุ่งหมายที่สำคัญ 2 ประการคือการประเมินถึงข้อมูลที่จำเป็นต้องใช้เพื่อจัดทำ SSA ของแต่ละประเทศ และการทบทวนปัญหา อุปสรรคและข้อจำกัดของการจัดทำ SSA ของแต่ละประเทศและการให้ข้อเสนอแนะ ข้อมูลที่ทำการประเมินว่าในแต่ละประเทศมีหรือไม่มีที่สำคัญ ได้แก่ ข้อมูลตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิต (Input-Output Tables: IOTs) ตารางอุปสงค์อุปทาน (Supply and Use Tables: SUTs) ข้อมูลเกี่ยวกับธุรกิจ (Structural Business Statistic: SBS) ข้อมูลการผลิตสินค้า (Data on Production of Goods: PRODCOM) และข้อมูลอื่น ๆ ในทำนองเดียวกันที่มีการจัดทำและเผยแพร่ไว้ โดยสำนักงานสถิติแห่งชาติและสำนักงานสถิติของ EU (And other Similar Collections Mainly found in National Statistics Offices: NSOs and Eurostat) ผลที่ได้พบว่ามีข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาอยู่ค่อนข้างมาก แต่ข้อมูลดังกล่าวส่วนใหญ่สามารถนำมาใช้ได้เพียงการคำนวณค่า SSA โดยประมาณเท่านั้น ตารางแสดงผลการประเมินความพร้อมของข้อมูลที่มีในประเทศสมาชิก EU เพื่อใช้จัดทำ SSA (X หมายถึงประเทศดังกล่าวนั้นมีข้อมูลในรายการที่ประเมิน) แสดงผลผลการประเมินประเทศสมาชิก EU มีข้อมูลหลักสำคัญสำหรับใช้ประมวลผล SSA แสดงข้อมูลดังตารางที่ 2-2

ตารางที่ 2-2: ผลการประเมินประเทศสมาชิก EU มีข้อมูลหลักสำคัญสำหรับใช้ประมวลผล SSA

	AT	BE	CY	CZ	FR	LT	NL	PT	SI	UK	Total
Gross Value Added	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10
Gross Production Value	X	X	X	X	X	X	X	X		X	9
Employees	X	X	X	X	X	X	X	X		X	9
Imports of services	X	X	X	X	X	X	X			X	8
Imports of Goods	X	X	X	X	X	X	X			X	8
Exports of Services	X	X	X	X	X	X	X			X	8
Exports of goods	X	X	X	X	X	X	X			X	8
Consumer Spending	X	X	X	X	X	X	X		X	X	9
Government spending	X	X	X	X	X	X	X		X	X	9
Investment data	X	X	X	X	X	X	X		X	X	9
Tourism	X	X	X	X	X		X			X	7
National Statistics on Sport	X	X	X		X	X	X			X	7

หมายเหตุ: AT=ออสเตรีย, BE=เบลเยี่ยม, CY=ไซปรัส, CZ=สาธารณรัฐเช็ค, FR=ฝรั่งเศส, LT=ลิทัวเนีย, NL=เนเธอร์แลนด์, PT=โปรตุเกส, SI=สโลวีเนีย และ UK=สหราชอาณาจักร

ที่มา: Study on national Sport Satellite Accounts (SSA) in the EU

จากตารางดังกล่าวนี้ ทำให้ทราบได้ว่า รายการข้อมูลที่อยู่ในสดมภ์ซ้ายมือสุดคือข้อมูลพื้นฐานหลักสำคัญที่จำเป็นต้องใช้สำหรับการจัดทำ SSA โดยหลักการแล้ว SSA และ Supply and Use Table for Sport และ Input-Output Table for Sport มีความสัมพันธ์และเชื่อมโยงกัน โดยที่ SSA ควรจะต้องมีการจัดทำและเกิดก่อน (Prerequisite) หลังจากนั้นจึงสามารถเอารายละเอียดใน SSA ไปคำนวณ/แบ่งค่าจากค่าที่มีอยู่ใน Supply and Use Table และหรือ Input-Output Table ของประเทศ ซึ่งเป็นตารางที่รวมทุกภาคเศรษฐกิจทั้งหมด ให้ออกมาเป็น Supply and Use Table for Sport และหรือ Input-Output Table for Sport ตามลำดับ เพื่อแสดงรายละเอียดโดยเฉพาะในเรื่องของกีฬา รวมทั้งยังสามารถนำมาใช้วิเคราะห์ผลกระทบด้านกีฬาที่มีต่อเศรษฐกิจโดยรวมทั้งหมดได้

ในการที่จะจัดทำ SSA ให้สำเร็จได้นั้น จำเป็นที่ต้องการข้อมูลที่มีรายละเอียดมากกว่าที่ประเทศต่าง ๆ มีอยู่ การดำเนินงานหลักของโครงการนี้ที่สำคัญส่วนหนึ่งก็คือการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้าน SSA ของแต่ละประเทศและการรวบรวมข้อมูลสถานภาพของการจัดทำ SSA ของแต่ละประเทศ โดยการใช้แบบสำรวจส่งให้ผู้แทนของแต่ละประเทศและหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำ SSA กรอกข้อมูลส่งมาให้ผู้ศึกษาวิจัย จากแบบสำรวจที่ส่งไปยังประเทศสมาชิก 28 ประเทศ มีตอบกลับมา 20 ประเทศ ในจำนวนนี้ มี 10 ประเทศที่สามารถระบุได้ว่ามีข้อมูลเกี่ยวกับการจัดทำ SSA เพิ่มเติมไปจากข้อมูลที่สำนักงานสถิติแห่งชาติของประเทศนั้น ๆ และที่สำนักงานสถิติของ EU มีอยู่ โครงการได้ทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ SSA ของประเทศสมาชิกจำนวน 20 ประเทศกล่าวโดยสรุปแล้ว สามารถประเมินได้ว่า จากจำนวนสมาชิก EU 28 ประเทศนั้น มี 22 ประเทศที่สามารถประเมินได้ว่า ถ้าจะทำการประมวลผล

SSA ของประเทศนั้น ๆ จำเป็นที่ต้องการข้อมูลอะไรเพิ่มเติม และหรือเป็นประเทศที่โครงการสามารถทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญของประเทศนั้น ๆ ได้ ส่วนอีก 6 ประเทศที่เหลือมีเพียง 2 ประเทศที่ให้การตอบกลับแบบสำรวจแต่ผู้ตอบยังขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ SSA

ในส่วนของการสัมภาษณ์หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในประเทศสมาชิกนั้น พบว่า จากการสัมภาษณ์สถาบันการศึกษาและหรือสถาบันวิจัยในประเทศสมาชิกรวมทั้งหมดจำนวน 62 แห่ง เพื่อประเมินว่าหน่วยงานต่าง ๆ เหล่านั้นมีข้อมูลที่อาจเป็นประโยชน์ต่อการนำมาใช้ประกอบการประมวลผล SSA มากน้อยเพียงใด พบว่า มีเพียง 4 สถาบันที่ให้คำตอบในเชิงบวกต่อการศึกษาครั้งนี้รวมทั้งการให้ความร่วมมือที่จะสนับสนุนการดำเนินงานต่อไปในอนาคต

จากการสัมภาษณ์สำนักงานสถิติของประเทศสมาชิก EU ที่ยังไม่สามารถจัดทำ SSA ได้เป็นผลสำเร็จ เกี่ยวกับข้อมูลที่มีเพื่อใช้ในการจัดทำ SSA พบว่า ไม่มีประเทศใดเลยยกเว้นโปรตุเกสที่ให้คำตอบในเชิงบวกต่อการสนับสนุนข้อมูลในทางเศรษฐกิจเพื่อการจัดทำ SSA ของ ประเทศสมาชิก EU ภายใต้โครงการนี้ อันเนื่องมาจากปัญหาในทางกฎหมายของประเทศนั้น ๆ และปัญหาเกี่ยวกับข้อมูลที่ไม่สามารถเปรียบเทียบกันได้

ปัญหาในทางปฏิบัติที่สำคัญในการประมวลผล SSA ของโครงการให้กับประเทศสมาชิก EU ก็คือทุกประเทศไม่มีข้อมูลที่มีรายละเอียดเพียงพอในระดับที่สามารถใช้ในการจัดทำ SSA นอกเหนือจากข้อมูลที่ Eurostat และสำนักงานสถิติแห่งชาติของแต่ละประเทศมีอยู่ซึ่งข้อมูลของ Eurostat และสำนักงานสถิติแห่งชาติที่มีอยู่นั้นสามารถนำมาใช้ในการประมาณค่า SSA โดยประมาณในระดับดีเท่านั้น (A Good Approximation) แต่ไม่เพียงพอสำหรับการประมวลผล SSA ที่ครบถ้วนสมบูรณ์ได้ (But is not enough for a fully-fledged SSA) ปัญหาดังกล่าวนี้เป็นอุปสรรคสำคัญของการจัดทำ SSA ของโครงการให้แก่ประเทศสมาชิก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การขาดข้อมูลเพื่อใช้ประมาณค่าใช้จ่ายอุปโภคที่เกี่ยวกับกีฬา (Data on Sport-Related Consumption) ซึ่งถ้าจะดำเนินงานต้องใช้งบประมาณค่าใช้จ่ายในจำนวนมาก เมื่อไม่มีข้อมูลดังกล่าว จะมีผลทำให้ไม่สามารถคำนวณหาค่าผลกระทบของการกีฬาที่มีต่อเศรษฐกิจของประเทศได้ จากการศึกษาของโครงการนี้ พบว่าข้อมูลที่มีและสามารถนำมาใช้ในการประมวลผล SSA ได้ส่วนใหญ่จะเป็นข้อมูลที่อยู่ในสำนักงานสถิติแห่งชาติและหน่วยงานวิจัยของประเทศสมาชิก เหตุผลสำคัญเพราะสำนักงานสถิติแห่งชาติเป็นหน่วยงานที่มีหน้าที่ในการจัดทำ Satellite Accounts โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่เกี่ยวกับการกีฬา เช่น Tourism Satellite Accounts และหรือ Cultural Satellite Accounts ส่วนหน่วยงานวิจัย ส่วนใหญ่จะมีข้อมูลเชิงลึกที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาที่สามารถนำมาใช้ร่วมในการประมวลผล SSA ได้ นอกจากนี้ ยังพบว่าในบรรดาประเทศที่มีการจัดทำ SSA ได้แล้วนั้น ปัจจัยสำคัญที่ทำให้มีการพัฒนาและปรับปรุงการประมวลผล SSA ให้มีความต่อเนื่องอย่างสม่ำเสมอก็คือระดับนโยบายของประเทศนั้น ๆ จะต้องมีการนำ SSA ไปใช้ประโยชน์อย่างแท้จริงภายใต้ข้อมูลที่ได้รับและการวิเคราะห์ของทีมที่ปรึกษาของโครงการนี้ มีข้อเสนอแนะต่อการพัฒนา SSA ของประเทศสมาชิก EU และของ EU ในภาพรวมทั้งหมด ดังนี้

1) การพัฒนา SSA ควรจะต้องเป็นการดำเนินงานภายใต้การรวมกลุ่มของความพยายามร่วมมือกันในระหว่างประเทศสมาชิก EU เพื่อเป็นหลักประกันว่าจะได้มีการดำเนินงานจัดทำ SSA อย่างต่อเนื่อง

2) European Commission จะต้องให้การสนับสนุนผู้เชี่ยวชาญของแต่ละประเทศในการชักจูง โน้มน้าวรัฐบาลของตนให้มีการพัฒนาจัดทำ SSA โดยอาจดำเนินการได้ใน 3 แนวทางคือ

2.1) ผู้เชี่ยวชาญของแต่ละประเทศสามารถใช้เอกสารและข้อมูลต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้วในขณะนี้เพื่อชักจูงให้รัฐบาลของแต่ละประเทศมีความเห็นชอบให้มีการจัดทำ SSA ของประเทศ

2.2) ให้การสนับสนุนการดำเนินงานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับ SSA ที่จะมีต่อไปในอนาคตข้างหน้า

2.3) ทำการเผยแพร่ผลงานศึกษาวิจัยดังกล่าวนี้ออกสู่สาธารณะ

3) ใช้รายงานผลการศึกษา SSA นี้ เสนอต่อระดับผู้ตัดสินใจเชิงนโยบายเพื่อให้เห็นประโยชน์ของ SSA ในการใช้เป็นเครื่องมือเพื่อการพัฒนาการกีฬาของประเทศและของ EU

4) SSA จะเป็นคลื่นลูกใหม่ของการจัดทำบัญชีเศรษฐกิจอันจะทำให้เกิดกระแสการดำเนินงานวิจัยที่จะให้ผลได้ในทิศทางเดียวกันนี้ เช่น ตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตด้านกีฬา เป็นต้น

5) การใช้นิยาม Vilnius Definition ร่วมกันเป็นเรื่องที่สำคัญ อย่างไรก็ตาม ควรมีการปรับปรุงนิยามดังกล่าวนี้ให้สอดคล้องกับสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้น เช่น ในปัจจุบัน ควรมีการรวม E-bike เป็นผลิตภัณฑ์กีฬาประเภทหนึ่งด้วย เป็นต้น

6) การใช้นิยาม Vilnius Definition ในการกำหนดความหมายของคำว่ากีฬาควรจะต้องครอบคลุมเรื่องอะไรบ้างซึ่งมีอยู่ 3 ระดับ ดังนั้นจะมีผลทำให้ขนาดของมูลค่ากิจกรรมการกีฬาที่ได้มีความแตกต่างกัน

7) เมื่อองค์ความรู้ในการประมวลผล SSA พัฒนาขึ้น เปลี่ยนแปลงไป ควรมีการปรับปรุงคู่มือการประมวลผล SSA ตามไปด้วย

แม้ว่าการใช้ค่า Gross value added หรือ GVA ของกิจกรรมกีฬา เป็นตัววัดขนาดของเศรษฐกิจการกีฬาที่ค่อนข้างดี แต่เนื่องจากผู้ใช้ส่วนใหญ่จะคุ้นเคยกับค่า Gross domestic product หรือ GDP มากกว่า ดังนั้น การวัดผลของกิจกรรมทางเศรษฐกิจของการกีฬาจึงควรใช้ค่า GDP

ในการดำเนินโครงการเพื่อสนับสนุนประเทศสมาชิกในการพัฒนาและจัดทำ SSA นั้น EU ได้มีการดำเนินโครงการต่าง ๆ มาอย่างต่อเนื่อง ที่สำคัญของงานศึกษาวิจัยของ EU อีกเรื่องหนึ่ง คือรายงานผลการดำเนินงานวิจัย เรื่อง **“Study on National Sport Satellite Accounts (SSA) in the EU – Technical Support at National Level 2018”** จัดทำโดย Sports Econ Austria, Institute of Sports Economics และ Sheffield Hallam University, Sport Industry Research Centre มีการรายงานเผยแพร่เมื่อ เมษายน ค.ศ. 2021 ซึ่งถือว่าเป็นรายงานฉบับล่าสุดของ EU (โครงการดำเนินงานในปี ค.ศ. 2018) แนวทางการดำเนินโครงการนี้ก็คือการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการแบบ online โดยการประเมินประเทศสมาชิกถึงระดับความก้าวหน้าในการจัดทำ SSA แล้วจัดให้มีทีมผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการจัดทำ SSA ของประเทศที่มีการจัดทำ SSA สำเร็จแล้ว มาร่วมเป็น Project Team เพื่อให้คำแนะนำกับประเทศ

สมาชิกที่ต้องการพัฒนา SSA รวมทั้งการจัดทำข้อแนะนำและข้อคิดเห็นแนวทางการพัฒนา SSA แก่ประเทศสมาชิกเป็นรายประเทศ จากรายงานการศึกษาดังกล่าวได้แบ่งกลุ่มประเทศสมาชิก EU ออกเป็น 5 กลุ่ม ตามระดับการพัฒนา SSA ดังนี้

1) กลุ่มประเทศที่มีการจัดทำ SSA แล้ว มีการรายงานผลการจัดทำต่อเนื่อง มีผู้เชี่ยวชาญและงบประมาณเพียงพอ โดยที่ไม่ต้องการรับการสนับสนุนทางเทคนิคจาก EU ประกอบด้วย

- Austria (AT)
- Lithuania (LT)
- The Netherlands (NL)
- Poland (PL)
- Portugal (PT)
- United Kingdom (UK)

2) กลุ่มประเทศที่ได้มีการจัดทำ SSA ไว้บ้างแล้ว แต่ขาดผู้เชี่ยวชาญและงบประมาณ ต้องการขอรับการพิจารณาการสนับสนุนทางเทคนิคจาก EU ประกอบด้วย

- Belgium (BE)
- Cyprus (CY)

3) กลุ่มประเทศที่อยู่ระหว่างการพัฒนาและจัดทำ SSA มีการใช้ผู้เชี่ยวชาญจากประเทศสมาชิกหรือจากภายนอก อาจจำเป็นต้องการทีมผู้เชี่ยวชาญเข้าไปร่วมพิจารณาก่อนการออกรายงาน ไม่มีความจำเป็นที่ต้องการขอรับการสนับสนุนทางเทคนิคจาก EU ประกอบด้วย

- Croatia (HR)
- Luxemburg (LU)

4) กลุ่มประเทศที่มีความสนใจจัดทำ SSA แต่ขาดผู้เชี่ยวชาญประจำ ไม่มีงบประมาณ ต้องการการสนับสนุนทางเทคนิคจาก EU ต้องการการประชุมร่วมกับผู้เชี่ยวชาญและต้องมีการตรวจสอบสถานะความพร้อมของข้อมูลเพื่อใช้ในการจัดทำ ประกอบด้วย

- The Czech Republic (CZ)
- Denmark (DK)
- Estonia (EE)
- Spain (ES)
- Finland (FI)
- Hungary (HU)
- Ireland (IE)
- Italy (IT)
- Slovenia (SI)

5) กลุ่มประเทศที่ยังไม่มีความสนใจจัดทำ SSA ไม่มีผู้เชี่ยวชาญประจำและไม่มีงบประมาณต้องการการประชุมร่วมกับผู้เชี่ยวชาญและต้องมีการตรวจสอบสถานะความพร้อมของข้อมูลเพื่อใช้ในการจัดทำ SSA ประกอบด้วย

- Bulgaria (BG)
- Greece (EL)
- France (FR)
- Latvia (LV)
- Malta (MT)
- Romania (RO)
- Sweden (SE)
- Slovakia (SK)

นอกจากนี้ EU ก็ได้มีการศึกษาและจัดทำรายงาน **Sport Satellite Accounts, A European Project New Results** จัดทำเมื่อกรกฎาคม ค.ศ. 2013 และเผยแพร่เมื่อกรกฎาคม ค.ศ. 2018 และรายงาน **Study on the Economic Impact of Sport through Sport Satellite Accounts** เผยแพร่เมื่อ เมษายน ค.ศ. 2018 เพื่อประเมินผลกระทบของการกีฬาที่มีต่อเศรษฐกิจของประเทศสมาชิก EU โดยใช้ SSA ซึ่งในเอกสารรายงานเล่มล่าสุดนี้ เป็นการจัดทำข้อมูลที่ครอบคลุมสมาชิก EU จำนวน 28 ประเทศ

2.3.2 บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Account; SSA) ของสหราชอาณาจักร

บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Account; SSA)[1] ของสหราชอาณาจักร หรือ UK จัดทำขึ้นโดย Department for Culture, Media and Sport (DCMS)[2] ซึ่งในระยะที่ผ่านมาพบว่า ได้มีการจัดทำและเผยแพร่ขึ้นมาแล้วทั้งหมด 6 ครั้ง คือ

1) 2001-2006 Sport Satellite Account for the UK Sport Industry Research Centre, Sheffield Hallam University, October 2011

2) 2009 Sport Satellite Account for the UK Statistical Release February 2015

3) 2010 Sport Satellite Account for the UK Statistical Release February 2015

4) UK Sport Satellite Account, 2011 and 2012 Statistical Release July 2015

5) UK Sport Satellite Account, 2012, 2014 and 2015 Statistical Release January 2016

6) UK Sport Satellite Account, 2016 (Provisional)

นอกจากนี้ ยังได้มีการดำเนินงานจัดทำงานวิจัยเพื่อสนับสนุนการพัฒนา SSA (Supporting Research) เรียกว่า Sport-related construction activity in 2010

[1] คำว่าอุตสาหกรรมการกีฬา ในเอกสารภาษาอังกฤษ ส่วนใหญ่จะใช้คำว่า Sport-Related เช่นการกล่าวถึง GVA จะใช้คำว่า Sport-Related GVA หรือการจ้างงาน จะใช้คำว่า Sport-Related Employment ดังนั้น อุตสาหกรรมกีฬา หรืออุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาจึงมีความหมายเช่นเดียวกันใน SSA ทั้งนี้เพราะเป็น Satellite Accounts ของการกีฬา มีการใช้ความหมายของการกีฬาตาม Vilnius Definition ซึ่งหมายถึงอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา

[2] ในปัจจุบันได้เปลี่ยนเป็น Department for Digital, Culture, Media and Sport

เนื่องจากการจัดทำ SSA ของ UK มีความก้าวหน้า มีรายละเอียดที่ค่อนข้างสมบูรณ์ เป็นการใช้ข้อมูลต่าง ๆ ที่มีอยู่ในประเทศ จัดทำโดยผู้เชี่ยวชาญภายในประเทศโดย Department for Digital, Culture, Media and Sport ซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบโดยตรงในการสนับสนุนการกีฬาของประเทศ มีการดำเนินงานมาแล้วค่อนข้างมากถึง 6 ครั้ง ครอบคลุมระยะเวลาอนุกรมข้อมูลรวมกันทั้งหมด 12 ปี ตั้งแต่ ค.ศ. 2001-2016 เป็น 1 ในประเทศผู้นำของ EU ในการศึกษานำร่องและร่วมนำความรู้และประสบการณ์ในการจัดทำ SSA ของประเทศมาพัฒนา SSA ที่เป็นสากลให้กับ EU ดังนั้น การศึกษาวิธีการจัดทำ SSA ของสหราชอาณาจักรจึงมีความได้เปรียบ และเป็นประโยชน์ค่อนข้างมาก มีความน่าสนใจในการนำมาใช้อ้างอิงเมื่อเทียบกับประเทศอื่น ๆ

การจัดทำ SSA ขึ้นมาเป็นครั้งแรกของ UK นั้น ปรากฏตามรายงานในเอกสาร 2001-2006 Sport Satellite Account for the UK ซึ่งเป็นการดำเนินงานโดย EU ในลักษณะของโครงการวิจัย โดยหน่วยงาน Sport Industry Research Centre, Sheffield Hallam University เผยแพร่เมื่อตุลาคม ค.ศ. 2011 ทั้งนี้ในรายงานดังกล่าว มีการนำเสนอผลการคำนวณ SSA ของประเทศออสเตรียและประเทศไซปรัสรวมเข้าไว้ด้วย (เป็น 3 ประเทศแรกที่มีการพัฒนา SSA เป็นการนำร่องของ EU) งานศึกษาชุดนี้เป็นงานที่ดำเนินงานที่เป็นผลต่อเนื่องของการปฏิบัติตามข้อเสนอในสมุดปกขาวด้านการกีฬาของ EU (White Paper on Sport, 2007) เป็นงานในลักษณะนำร่องเบื้องต้น การจัดทำดังกล่าวนี้ มีการประมวลผลและนำเสนอค่าเศรษฐกิจการกีฬาที่สำคัญ 3 รายการคือ 1) การใช้จ่ายของผู้บริโภคด้านกีฬา (Sports-Related Consumer Spending) 2) มูลค่าเพิ่มด้านการกีฬา (Gross Value Added (GVA)) และ 3) การจ้างงานด้านการกีฬา (Employment) สรุปได้ว่า GVA ของการกีฬาในปี ค.ศ. 2004 มีสัดส่วนประมาณร้อยละ 2.3 ของ GVA รวม และมีมูลค่าของการใช้จ่ายของผู้บริโภคด้านกีฬาประมาณร้อยละ 3.2 ของรายจ่ายรวม และเมื่อพิจารณาตลอดช่วง ค.ศ. 2001-2006 แล้ว การใช้จ่ายของครัวเรือนมีค่าเพิ่มขึ้นโดยลำดับ โดยมีค่า 23.6 พันล้านปอนด์ในปี ค.ศ. 2004 หลังจากนั้น เพิ่มเป็น 23.9 พันล้านปอนด์ในปี ค.ศ. 2005 และ 24.0 พันล้านปอนด์ในปี ค.ศ. 2006 ส่งผลให้ตลาดของการกีฬาโดยวัดจาก GVA (Value Terms) ในปี ค.ศ. 2006 เพิ่มขึ้นร้อยละ 12 เมื่อเทียบกับปี ค.ศ. 2004 ส่วนการจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวกับกีฬามีจำนวน 592,000 คน ในปี ค.ศ. 2004 โดยลำดับเป็น 619,000 คนในปี ค.ศ. 2005 และ 632,000 คน ในปี ค.ศ. 2006.คิดเฉลี่ยแล้ว มีสัดส่วนประมาณร้อยละ 2.5 ของการจ้างงานรวม

หลังจากนั้นต่อมา เป็นรายงาน 2009 Sport Satellite Account for the UK เผยแพร่เมื่อ กุมภาพันธ์ ค.ศ. 2015 การดำเนินงานครั้งนี้ เป็นการจัดทำโดย Department for Culture, Media and Sport แต่ผู้ที่ทำคำนวณ ประมวลผลก็ยังคงเป็นที่ปรึกษา Themis Kouklakis, The Sport Industry Research Centre, Sheffield Hallam University ในรายงานนี้ พบว่าการใช้จ่ายของครัวเรือนที่เกี่ยวกับกีฬา (Sport-Related Consumer Spending) มีมูลค่า 23.6 พันล้านปอนด์ในปี ค.ศ. 2004 เพิ่มเป็น 25.2 พันล้านปอนด์ในปี ค.ศ. 2009 ทั้งนี้ ในช่วง ค.ศ. 2008 and 2009 การใช้จ่ายได้ลดลงในอัตราร้อยละ 1.6 อันเนื่องมาจากการถดถอยของภาวะเศรษฐกิจ รายการการใช้จ่ายที่เกี่ยวกับกีฬาในปี ค.ศ. 2009 ที่มีมูลค่าสูงสุดคือเสื้อผ้ากีฬา (Wearing Apparel) เท่ากับ 3.0 พันล้านปอนด์ รองลงมาคือการพนันผลกีฬา (Sports Betting) 2.98 Sports Betting การสื่อสาร/ชมการถ่ายทอดกีฬา (Telecommunications)

2.9 พันล้านปอนด์ ค่าโรงแรมและร้านอาหาร (Hotels and Restaurants) 2.3 พันล้านปอนด์ และค่าสุขภาพและฟิตเนส (Health & Fitness) 1.9 พันล้านปอนด์ โดยรวมแล้ว ค่าใช้จ่ายด้านกีฬาคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 2.9 เมื่อเทียบกับการใช้จ่ายรวมทั้งหมด ในด้านการผลิตสินค้าและบริการเกี่ยวกับกีฬา มูลค่า GVA ของการกีฬา ในปี ค.ศ. 2009 คิดเป็นร้อยละ 2.2 ของ GVA รวม ส่วนการจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวกับกีฬา จากที่มีจำนวน 603,000 คน ในปี ค.ศ. 2004 ได้เพิ่มขึ้นเป็น 671,000 คน ในปี ค.ศ. 2007 และลดลงมาเป็น 629,000 ในปี ค.ศ. 2009 ซึ่งในปีนี้ การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาคิดเป็นร้อยละ 2.5 ของการจ้างงานรวมหลังจากนั้นต่อมาเป็นรายงาน **2010 Sport Satellite Account for the UK** เผยแพร่ เมื่อกุมภาพันธ์ ค.ศ. 2015 (เผยแพร่พร้อมกับฉบับปี ค.ศ. 2009) จัดทำโดย Department for Culture, Media and Sport และดำเนินการคำนวณ ประมวลผลโดยที่ปรึกษา Anna Semmens, David Brookfield และ Sue Bridgewater; University of Liverpool วิธีการประมวลผลของงานศึกษาชุดนี้ก็ยังคงเป็นวิธีเดียวกันกับที่ได้เคยปฏิบัติมาอยู่เดิมก่อนหน้านั้นและเป็นวิธีตามมาตรฐานของ EU มีการใช้ข้อมูลตลอดจนมีการวิเคราะห์ต่าง ๆ ในจำนวนที่มากเพียงพอ (Substantial Amount of Data Collection and Analysis)

ผลจากการดำเนินโครงการสรุปได้ว่า ในเรื่องของ Gross value added หรือ GVA ของอุตสาหกรรมที่เกี่ยวกับกีฬาในช่วง ค.ศ. 2008-2010 เพิ่มขึ้นร้อยละ 15.4 % และถ้าปรับลดจากผลของการเปลี่ยนแปลงของราคาออกไปแล้วเพิ่มขึ้นร้อยละ 9.4; มูลค่า GVA ของเศรษฐกิจการกีฬาในปี ค.ศ. 2010 มีค่าเท่ากับ 33.797 พันล้านปอนด์ โดยมีสาขาการผลิตที่เกี่ยวกับการกีฬาที่เติบโตในอัตราสูงสุดคือสาขาการผลิตถ่านโค้ก ปิโตรเลียม และโลหะ (Coke and Petroleum and Metals) และในทางตรงกันข้ามสาขาที่ลดลงสูงสุดคือสาขาตัวกลางทางการเงิน (Financial Intermediation) และยารักษาโรค (Pharmaceuticals) สาขาการผลิตที่เกี่ยวกับการกีฬาที่มีความสำคัญ (มีมูลค่าสูงสุด) ตามลำดับ คือ การพนันกีฬา (Betting) การสื่อสารได้แก่ การถ่ายทอดการแข่งขัน อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Telecommunications (Essentially Broadcasting, Internet, and Mobile)), การค้าปลีก (Retail), การศึกษา (Education) และสาขาบริการสนับสนุนกิจกรรมธุรกิจ เช่นการโฆษณา (Support Business Activities (Advertising, etc.))

ในด้านการจ้างงานของอุตสาหกรรมที่เกี่ยวกับกีฬาในช่วง ค.ศ. 2008-2010 เพิ่มขึ้นจาก 629,000 คน เป็น 639,000 คน เพิ่มขึ้นในอัตราเพียงร้อยละ 1.0 เปรียบเทียบกับการจ้างงานทั้งหมดในระบบเศรษฐกิจของ UK ในช่วงดังกล่าวที่ลดลงร้อยละ 1.4 ทั้งนี้สาขาที่มีการจ้างงานเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ คือ สาขาอาหารและเครื่องดื่ม (Food and Drink) และสาขาการก่อสร้าง (Construction) ส่วนสาขาที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาที่มีการจ้างงานลดลงอย่างมีนัยสำคัญคือสาขาการเกษตร (Agriculture) การพิมพ์ (Publishing) ตัวกลางทางการเงิน (Financial Intermediation) การให้เช่าเครื่องจักร (Renting of Machinery) และธุรกิจนำเที่ยว (Travel Agencies) ทั้งนี้ สาขาที่มีการจ้างงานในจำนวนมากสุดคือ การบันเทิงและสันทนาการ (Recreation) ในด้านการใช้จ่ายของครัวเรือนเกี่ยวกับการกีฬา เพิ่มขึ้นจาก 25.6 พันล้านปอนด์ เป็น 26.6 พันล้านปอนด์ในช่วง ค.ศ. 2008-2010 หรือเพิ่มขึ้นประมาณร้อยละ 4.0 (หรือร้อยละ 1.0 ในราคาคงที่) รายการที่ใช้จ่ายสูงที่สุดคือเครื่องแต่งกาย (Wearing Apparel) การสื่อสาร (Telecommunications) โรงแรมและร้านอาหาร (Hotels and Restaurants) รายการใช้จ่าย

ที่เติบโตเร็วที่สุดคือ เครื่องแต่งการและการทอผ้า (Wearing Apparel and Textiles) ตรงกันข้ามรายการที่ลดลงเร็วที่สุด คือ สิ่งพิมพ์ (Publishing) การใช้จ่ายเกี่ยวกับค่าเข้าชมกีฬา การเป็นสมาชิกการเข้าหลักสูตรเพื่อการพักผ่อนและการการเช่าอุปกรณ์ (Sports Admissions, Subscriptions and leisure classes and Equipment hire) เพิ่มขึ้นร้อยละ 6.7 ในช่วง ค.ศ. 2008 และ 2010 แต่ในช่วงเดียวกันการใช้จ่ายค่าพนันการกีฬาลดลงร้อยละ 15.1%

กล่าวโดยสรุปแล้ว มูลค่าทางเศรษฐกิจของการผลิตสินค้าและบริการที่เกี่ยวกับกีฬาวัดในรูปของ GVA ในปี ค.ศ. 2010 มีมูลค่า 33.8 พันล้านปอนด์ หรือเทียบเป็นสัดส่วนร้อยละ 2.7 ของ GVA รวม มีการใช้จ่ายของผู้บริโภคเกี่ยวกับกีฬาเท่ากับ 26.6 พันล้านปอนด์ หรือร้อยละ 3.0% ของการใช้จ่ายรวม ซึ่งสัดส่วนดังกล่าวค่อนข้างคงที่มาตั้งแต่ ค.ศ. 2008 มีการจ้างงาน 639,000 คน เพิ่มขึ้นเพียงร้อยละ 1.0 ในปี ค.ศ. 2010 เมื่อเทียบกับ ค.ศ. 2008 คิดเทียบเป็นสัดส่วนต่อการจ้างงานรวมเท่ากับร้อยละ 2.2 ในปี ค.ศ. 2010 ลดลงจาก ร้อยละ 2.5 ในปี ค.ศ. 2008

สำหรับรายงานฉบับ **UK Sport Satellite Account, 2011 and 2012** ของ Department for Culture, Media and Sport ซึ่งจัดทำโดย Themis Kokolakakis, The Sport Industry Research Centre, Sheffield Hallam University ข้อมูลที่ได้จากรายงานฉบับนี้ซึ่งครอบคลุมช่วงระยะเวลา ค.ศ. 2008-2012 สรุปได้ว่า มูลค่าของ GVA ในปี ค.ศ. 2011 และ 2012 มีมูลค่าเท่ากับ 37.252 และ 38.891 พันล้านปอนด์ คิดเป็นร้อยละ 2.6 และ 2.6 เมื่อเทียบกับ GVA รวมตามลำดับ มีมูลค่าใช้จ่ายของประชาชนด้านการกีฬา เท่ากับ 27.754 และ 29.207 พันล้านปอนด์ คิดเป็นสัดส่วนต่อการใช้จ่ายรวมเท่ากับร้อยละ 2.8 และ 2.9 ในปี ค.ศ. 2011 และ 2012 ตามลำดับ และมีการจ้างงาน เท่ากับ 991,000 คน และ 1,000,500 คน หรือร้อยละ 3.6 และ 3.6 ในปีดังกล่าวตามลำดับเช่นกัน รายละเอียดปรากฏตามตารางที่ 2-3

ตารางที่ 2-3: มูลค่าทางเศรษฐกิจของการกีฬา ของ UK ปี ค.ศ. 2008-2012

Value of sport in the UK,2009-2012*

	2008	2009	2010	2011	2012
Sport related GVA, £m	29,335	29,455	33,736	37,252	38,891
as % of total GVA	2.1%	2.2%	2.4%	2.6%	2.6%
Sport related consumer spending £m	26,010	24,845	26,405	27,754	29,207
as % of total spending	2.8%	2.7%	2.8%	2.8%	2.9%
Sport related employment, 000s	629.5	629.1	640.1	991	1,000.5
as % of total employment	2.2%	2.3%	2.3%	3.6%	3.6%

ที่มา: Themis Kokolakakis, UK Sport Satellite Account, 2011 and 2012, The Sport Industry Research Centre, Sheffield Hallam University

บัญชีประชาชาติด้านกีฬาฉบับเบื้องต้นของปี ค.ศ. 2016 (UK Sport Satellite Account, 2016 (Provisional)) ซึ่งมีการรายงานข้อมูลตั้งแต่ ค.ศ. 2012-2016 ต่อเนื่องจากรายงานฉบับ UK Sport Satellite Account, 2011 and 2012 นั้น มีการอธิบายว่า การจัดทำ SSA ของ UK ฉบับนี้ เป็นการดำเนินงานโดย Department for Culture, Media and Sport มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอมูลค่าทางเศรษฐกิจ (Economic value) ที่สำคัญ 2 รายการคือมูลค่าเพิ่ม (Gross value added หรือ GVA) ของการกีฬา และจำนวนการจ้างงาน (Employment) ในอุตสาหกรรมการกีฬา จึงเป็นที่น่าสังเกตว่า ในฉบับนี้ ไม่มีการจัดทำข้อมูลด้านการใช้จ่ายของประชาชนด้านการกีฬา เหมือนฉบับก่อนหน้านั้น

1) Gross value added (GVA) ของการกีฬาปี ค.ศ. 2016

ค่า GVA เป็นมูลค่าราคาประจำปี ภายใต้หลักการของวิธีการคำนวณและข้อมูลที่ใช้ค่า GVA ดังกล่าว มีความสอดคล้องกับบัญชีประชาชาติ

ในปี ค.ศ. 2016 มูลค่าของเศรษฐกิจการกีฬา วัดจากมูลค่าเพิ่มหรือ Gross Value Added (GVA) มีค่าเท่ากับ 37.3 พันล้านปอนด์ คิดเป็นร้อยละ 2.1 เมื่อเทียบกับ GVA รวมทั้งหมดของในสหราชอาณาจักรซึ่งมีค่าใกล้เคียงกับปีที่แล้ว

มูลค่า GVA (ราคาประจำปี) ในปี ค.ศ. 2016 ขยายตัวเพิ่มขึ้นร้อยละ 3.3 เมื่อเทียบกับปี ค.ศ. 2015 ซึ่งมีมูลค่า 36.1 พันล้านปอนด์ และเพิ่มขึ้นร้อยละ 15.0 เมื่อเทียบกับ GVA ในปี ค.ศ. 2012 ซึ่งมีมูลค่า 32.4 พันล้านปอนด์ รายละเอียดปรากฏตามตารางที่ 2-4

ตารางที่ 2-4: แสดงมูลค่า GVA ของการกีฬาเปรียบเทียบกับเศรษฐกิจทั้งหมดของประเทศ ปี ค.ศ. 2012-2016

Sector	GVA (£bn)					Percentage change	
	2012	2013 (p)	2014(p)	2015 (p)	2016 (p)	Since 2015	Since 2012
Sport	32.4	33.4	34.6	36.1	37.3	3.3	15.0
% of UK GVA	2.2	2.1	2.1	2.1	2.1	N/A	N/A
UK	1,505.70	1,564.40	1,638.70	1,684.90	1,744.40	3.7	16.1

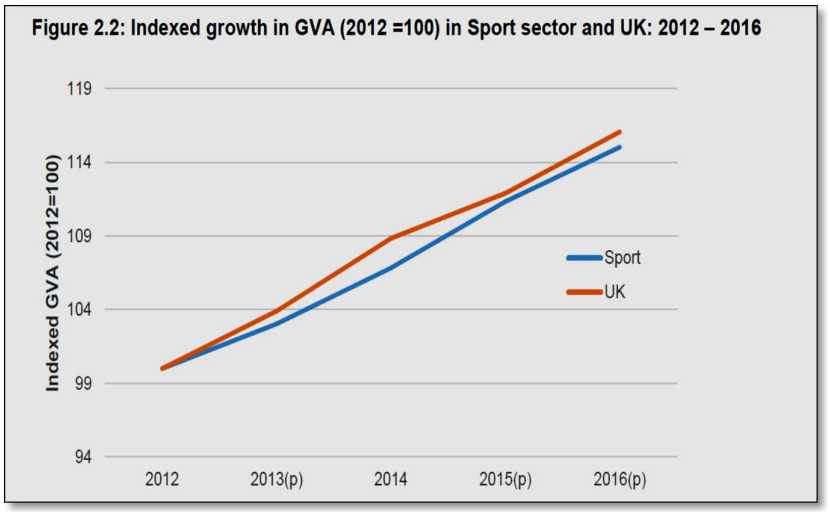
หมายเหตุ:

1. (p) = provisional
2. Data are in current prices (i.e., have not been adjusted for inflation).
3. 2016 GVA figures are based on the output measure of GVA.
4. 2013, 2015 and 2016 data are provisional as they are based on 2014 Sport proportions.
5. Underlying national accounts data have been updated as part of the ONS routine planned revisions and therefore all back series of GVA have been updated here.
6. Text in red show where the data have been revised due to the balancing of Supply and Use tables

ที่มา: Department for Culture, Media and Sport; UK Sport Satellite Account, 2016 (Provisional)

ในด้านอัตราการเติบโตของเศรษฐกิจการกีฬาของสหราชอาณาจักร พบว่า ในระยะปี ค.ศ. 2012-2016 ขยายตัวต่ำกว่า การเติบโตของเศรษฐกิจโดยรวมเล็กน้อย ดังแผนภาพที่ 2-2

แผนภาพที่ 2-2: แสดงอัตราการเติบโตของเศรษฐกิจ (GVA) ของการกีฬาเปรียบเทียบกับเศรษฐกิจโดยรวมของสหราชอาณาจักร ค.ศ. 2012-2016



ที่มา: Department for Culture, Media and Sport; UK Sport Satellite Account, 2016 (Provisional)

2) การจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาในปี ค.ศ. 2016

การประมาณค่าการจ้างงานใช้ข้อมูลหลักจากรายงานผลการสำรวจประชากรประจำปี (Annual Population Survey) การจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาในปี ค.ศ. 2016 มีจำนวนทั้งหมด 1.185 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 3.7 ของการจ้างงานรวมทั้งหมดในสหราชอาณาจักร ซึ่งมีค่าใกล้เคียงกับปีที่แล้วเช่นเดียวกับ GVA[3] เพิ่มขึ้นร้อยละ 1.7 เมื่อเทียบกับปี ค.ศ. 2015 และเพิ่มขึ้นร้อยละ 11.3 เมื่อเทียบกับปี ค.ศ. 2012 ในขณะที่การจ้างงานรวมทั้งหมดของสหราชอาณาจักรในช่วงระยะเวลาเดียวกันดังกล่าวเพิ่มขึ้นร้อยละ 1.2 และ 6.9 ตามลำดับ รายละเอียดปรากฏดังตารางที่ 2-5

[3] การที่มีค่าของสัดส่วนใกล้เคียงกับปีที่แล้ว เหตุผลส่วนหนึ่งอาจเนื่องมาจากวิธีการจัดทำ SSA ของ UK ในฉบับปี ค.ศ. 2016 ที่มีการใช้ค่า Sport Proportion ของปี ค.ศ. 2013, 2014, 2015 และ 2016 เป็นค่าคงที่เดียวกัน

ตารางที่ 2-5: แสดงจำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาเปรียบเทียบกับการจ้างงานทั้งหมดของสหราชอาณาจักร ค.ศ. 2012-2016

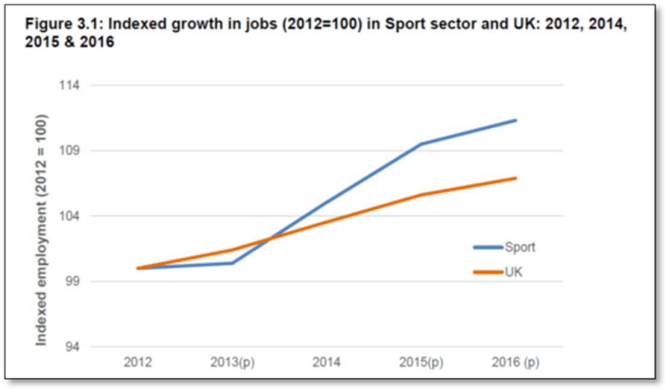
Sector	Employment (000's)					Percentage Change	
	2012	2013 (p)	2014	2015 (p)	2016 (p)	Since 2015	Since 2012
Sport	1,065	1,069	1,119	1,166	1,185	1.7	11.3
% of UK GVA	3.5	3.5	3.6	3.6	3.7	N/A	N/A
UK	30,334	30,760	31,410	32,037	32,422	1.2	6.9

หมายเหตุ: (p) = Provisional

ที่มา: Department for Culture, Media and Sport; UK Sport Satellite Account, 2016 (Provisional)

เมื่อเปรียบเทียบอัตราการขยายตัวของการจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬากับการขยายตัวของการจ้างงานรวมทั้งหมดของสหราชอาณาจักรในช่วง ค.ศ. 2012-2016 แล้ว การขยายตัวของการจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬามีค่าสูงกว่า ดังแผนภาพที่ 2-3

แผนภาพที่ 2-3: แสดงอัตราการเติบโตของการจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาเปรียบเทียบกับการจ้างงานรวมทั้งหมดของสหราชอาณาจักร ค.ศ. 2012-2016



ที่มา: Department for Culture, Media and Sport; UK Sport Satellite Account, 2016 (Provisional)

3) วิธีการคำนวณบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (SSA) ของสหราชอาณาจักร

วิธีการคำนวณหรือประมวลผลบัญชีประชาชาติด้านการกีฬาของสหราชอาณาจักรได้มีการนำเสนอไว้ในเอกสาร UK Sport Satellite Account, 2016 (Provisional) ในหัวข้อ Annex A – Definitions, Methodology and Data Sources หน้า 5-9 ซึ่งการทบทวนจากเอกสารนี้ มีข้อดี คือ เป็นวิธีการคำนวณที่ใช้ในการจัดทำ SSA ฉบับล่าสุด จึงมีความทันสมัย (Updating) สามารถใช้อ้างอิงได้อย่างถูกต้องในเอกสารดังกล่าวสรุปได้ว่าในการจัดทำ SSA ฉบับล่าสุดคือ UK Sport Satellite Account, 2012-2016 ซึ่งครอบคลุมระยะเวลารายงานข้อมูล ค.ศ. 2013-2016 นั้น การประมวลมูลค่าเศรษฐกิจของกิจกรรมกีฬาได้ใช้ค่า ปี ค.ศ. 2014 Sport Proportions เป็นค่าฐานสำหรับคำนวณ SSA

ปี ค.ศ. 2013, 2015 และ 2016 ส่วน SSA ปี ค.ศ. 2012 เป็นการใช้ค่าของปีดังกล่าวโดยตรง อนึ่ง เป็นที่น่าสังเกตว่า ในรายงานฉบับนี้ การจัดทำข้อมูล SSA ได้ใช้คำว่า Estimate แทนที่จะเป็นคำว่า Compilation จึงอาจสะท้อนได้ว่าในการจัดทำ SSA ดังกล่าว มีลักษณะเป็นวิธีของการคำนวณจากตัวแปรและค่าพารามิเตอร์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง มากกว่าที่จะเป็นวิธีการประมวลผลโดยรวบรวมข้อมูลจากสถิติต่าง ๆ โดยตรง ในรายงานฉบับนี้ มีการระบุข้อความไว้อย่างชัดเจนว่าวิธีการประมวลผลที่ใช้เป็นวิธีที่อยู่ระหว่างการปรับปรุงให้ละเอียดยิ่งขึ้น ดังนั้นจึงอาจมีการเปลี่ยนแปลงวิธีการประมวลผลในอนาคตข้างหน้าได้ต่อไป (The Methodology is under Refinement and It is herefore likely that Hanges will be made in Future releases)

3.1) <u>การคำนวณค่ามูลค่าเพิ่มหรือ Gross Value Added (GVA)</u>

ค่า GVA เป็นค่าที่ใช้แสดงถึงความสำคัญของธุรกิจหรืออุตสาหกรรม หรือสาขาการผลิตที่มีต่อเศรษฐกิจของสหราชอาณาจักร (GVA Measures the Contribution to the Economy of each Individual Producer, Industry or Sector in the UK) ค่า GVA เป็นค่าเริ่มต้นที่ใช้สำหรับการคำนวณหาค่า Gross Domestic Product (GDP) โดยที่ GVA บวกด้วย ภาษีผลผลิต หักลบด้วยเงินอุดหนุนผลผลิต เท่ากับ GDP หรือ GVA + Taxes on Products - Subsides on Products = GDP เนื่องจาก ไม่มีข้อมูลของภาษีผลผลิต และเงินอุดหนุนผลผลิตในระดับอุตสาหกรรม ดังนั้น จึงจะใช้ GVA เป็นค่าของการวัดมูลค่าทางเศรษฐกิจในระดับอุตสาหกรรม ค่า GVA ที่คำนวณได้นี้ มีความสอดคล้องกับบัญชีประชาชาติ และสอดคล้องกับการรายงานเผยแพร่ประมาณค่าเศรษฐกิจของกระทรวงวัฒนธรรม สื่อสารและกีฬา (The DCMS Sectors Economic Estimates) เนื่องจากข้อมูลจาก The Economics of Biodiversity (Helm, D. & Hepburn, C. (Eds.). (2015)) มีเพียงแค่ปี ค.ศ. 2015 เท่านั้นดังนั้นการคำนวณหาค่าปี ค.ศ. 2016 จึงจำเป็นต้องใช้วิธีการประมาณค่าทางอ้อมโดยใช้ข้อมูลเพื่อการประมาณค่าระยะสั้น ได้แก่ ดัชนีการผลิต, ดัชนีบริการ ผลผลิตของการก่อสร้างเป็นค่าโดยประมาณของ GVA (Use data from the short term Measures of output (Index of Production, Index of Services, Construction Output), as a Proxy for GVA) ซึ่งข้อมูลดังกล่าวนี้ มีปรากฏอยู่ในตาราง The UK GDP (O) low level Aggregates Table ซึ่งมีการรายงานเผยแพร่เป็นรายเดือนไปพร้อมกับ UK GDP Publication ข้อมูลที่ใช้คือค่าของ turn over แต่ไม่มีข้อมูลค่าใช้จ่ายขั้นกลาง (Intermediate Consumption)

3.2) <u>การจ้างงาน (Employment)</u>

ข้อมูลการจ้างงานที่เผยแพร่ในที่นี้หมายถึงจำนวนตำแหน่งงานที่ทำ (Number of Jobs) ใช้หลักการของการวิเคราะห์จำนวนการจ้างงานจากสถานที่ที่ทำงาน ประมาณค่าจำนวนการทำงานคำนวณขึ้นมาจากการทำงานทั้งที่เป็นงานหลักและงานรองในสาขาการกีฬาต่าง ๆ (Employment Estimates are Made up of All First and Second Jobs in the Sport Sector) ประมาณค่าจำนวนการจ้างงานจากลูกจ้างที่มีการจ้าง รับเงินค่าตอบแทนจริงและการทำงานในธุรกิจของตนเอง (Employed and Self-Employed Jobs) จำนวนการจ้างงานที่เผยแพร่ในที่นี้หมายถึงการทำงานทั้งเป็นอาชีพหลักและอาชีพรองรวมกัน (All First and Second Occupations) เพื่อที่จะนับจำนวนผู้ประกอบอาชีพในอุตสาหกรรมกีฬา (To Count the Occupations) การเรียกข้อมูลมี 3 ขั้นตอน ขั้นตอนแรก ข้อมูลที่เรียก/คัดเลือกออกมา จะใช้เงื่อนไขโดยการจำกัดไว้เพียงผู้ที่ทำงานทั้งที่เป็นลูกจ้างและการทำงานในธุรกิจของตนเอง (Employees or Self-Employed) หลังจากนั้น ขั้นต่อไป จึงเรียกข้อมูลโดยจำกัด

ที่ต้องเป็นผู้ที่ทำงานในสาขาอุตสาหกรรมกีฬา และในขั้นตอนสุดท้าย ข้อมูลดังกล่าวจะถูกถ่วงน้ำหนักด้วยค่าน้ำหนักที่ให้กับแต่ละบุคคล (Data are Weighted According to the Person Weighting) ในการคำนวณ ได้ใช้ค่าระดับความเชื่อมั่นที่ 95%

4) ประเด็นในด้านการวัดค่า (Measurement Issues)

4.1) การใช้รหัสมาตรฐานอุตสาหกรรมตาม Standard Industrial Classifications (SICs) การใช้รหัสมาตรฐานอุตสาหกรรม SICs ซึ่งเป็นมาตรฐานสากลของ EU ยังมีรายละเอียดไม่มากเพียงพอเมื่อต้องการแยกสาขาการผลิตย่อย (Sub Sector) ของอุสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาตามรายละเอียดสาขาการกีฬาที่ Department for Culture, Media and Sport (DCMS) ต้องการประเด็นดังกล่าวนี้ถือว่าเป็นเรื่องที่ค่อนข้างสำคัญของข้อจำกัดในการจัดทำ

4.2) การปรับเป็นมูลค่าในราคาคงที่ (Deflators) การประมวลผล SSA เป็นการประมวลค่าเฉพาะในราคาประจำปี ยังไม่มีการคำนวณค่าที่มีการขจัดการเปลี่ยนแปลงของราคาออกไป

4.3) การใช้ค่าสัดส่วนของกิจกรรมที่เป็นการกีฬา (Sport Proportions) การคำนวณหาค่าสัดส่วนของกิจกรรมที่เป็นการกีฬา (Sport Proportions) เป็นค่าที่ได้จากตัวอย่าง ซึ่งก็คือสถานประกอบการที่จดทะเบียนธุรกิจกับ Companies House ดังนั้น จึงไม่รวมธุรกิจที่มีเจ้าของคนเดียวและองค์กรการกุศล (Sole Traders and Charities) นอกจากนี้ การผลิตในบางสาขาการผลิตซึ่งจัดหมวดหมู่ตาม SIC ก็ไม่มีข้อมูลจาก Companies House ดังนั้น การประมาณค่าสัดส่วนของกิจกรรมการกีฬาในส่วนนี้จึงใช้วิธีการของการสร้างตัวแบบ (Needs to be Modelled) ซึ่งยังไม่เป็นวิธีมาตรฐาน (No Standard Method) และอยู่ภายใต้การใช้สมมุติฐาน (Assumption) บางประการ

4.4) การใช้ค่าสัดส่วนของกิจกรรมที่เป็นการกีฬาของข้อมูลปี ค.ศ. 2013, 2015 and 2016 ในการคำนวณผลครั้ง เป็นการสมมุติว่าค่าสัดส่วนของกิจกรรมที่เป็นการกีฬาในแต่ละ SIC ของปี ค.ศ. 2013, 2015 and 2016 มีค่าเท่ากัน โดยใช้ข้อมูลของปี ค.ศ. 2014 ที่คำนวณขึ้นมา ทั้งนี้การคำนวณค่าสัดส่วนของปี ค.ศ. 2012 และ 2014 มีวิธีการคำนวณที่เหมือนกัน โดยการใช้สมมุติฐานที่มีเหตุมีผลในการสร้างค่าสัดส่วนดังกล่าว

4.5) การใช้ค่า Gross Value Added ของปี ค.ศ. 2010-2015 ค่า GVA ของปี ค.ศ. 2015 มีการปรับปรุงใหม่จากการใช้ข้อมูลต่าง ๆ ชุดล่าสุดที่มีการเผยแพร่ ณ เดือนสิงหาคม ค.ศ. 2016 ซึ่งได้มีการนำข้อมูลจากบัญชีประชาชาติและข้อมูลชุดปรับปรุงหลังสุดของผลการสำรวจธุรกิจประจำปี (Finalization of the Annual Business Survey Data) มาพิจารณาร่วมใช้ในการประมวลผล ทั้งนี้บัญชีประชาชาติและตารางอุปสงค์-อุปทานในแต่ละปี ได้มีการปรับปรุงย้อนหลังลงไปถึงปี ค.ศ. 1997 ซึ่งมีผลทำให้ต้องมีการปรับปรุงการคำนวณค่าสัดส่วนกีฬาดังกล่าวย้อนหลังตามไปด้วย

4.6) การประมาณค่า Gross value added ของปี ค.ศ. 2016 การประมาณค่า Gross Value Added ของปี ค.ศ. 2016 เป็นการจัดทำด้วยวิธีการคำนวณจากตัวแบบจำลองที่สร้างขึ้น ดังนั้นค่าที่ได้จึงเป็นเบื้องต้น จะมีการปรับปรุงต่อไปเพื่อให้สอดคล้องกับบัญชีประชาชาติและผลการสำรวจธุรกิจรายปี (Annual Business Survey) ซึ่งจะมีการประมวลผลและรายงานเผยแพร่ในอนาคตข้างหน้า

4.7) การแบ่งแยกรายการย่อยของอุตสาหกรรมการกีฬา (Industry breakdowns) การประมาณค่าของ SSA ในที่นี้ เป็นการใช้ข้อมูลจากรายงานผลการสำรวจประชากรประจำปี (Survey Data from the Annual Population Survey (APS)) ซึ่งเป็นรายงานที่มีผลต่อเนื่อง (Derivative)

มาจากผลการสำรวจภาวะการมีงานทำหรือ Laboure Force Survey (LFS) ซึ่งเป็นการสำรวจตัวอย่างครัวเรือน การระบุว่าแรงงานดังกล่าวอยู่ในอุตสาหกรรมใด จึงมีลักษณะเป็นการรายงานด้วยตัวผู้ตอบแบบสำรวจเอง ดังนั้นจึงอาจมีผลต่อความไม่แม่นยำของการใช้เพื่อการแบ่งแยกย่อยตามสาขาการกีฬาต่าง ๆ

2.3.3 บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Account; SSA) ของประเทศออสเตรีย

ในประเทศออสเตรียได้มีการจัดทำตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตขึ้น เพื่อมุ่งหวังในการชี้วัดอุตสาหกรรมกีฬา ภายในประเทศและทำการทดสอบผลกระทบที่เกิดขึ้นหากปัจจัยต่าง ๆ เปลี่ยนไป เช่นจำนวนการจ้างงาน อัตราการบริโภคภายในประเทศ ซึ่งในเอกสารที่ใช้อ้างอิงนี้นั้นได้คำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ดังนี้ มูลค่าเพิ่ม อุปทานโดยรวม อัตราการบริโภค นำเข้า ส่งออก ผลผลิตสินค้าขั้นต้น (Intermediate Goods Output) และปัจจัยการผลิตสินค้าขั้นต้น (Intermediate Goods Input) เป็นต้น

สุดท้ายแล้วในเอกสารได้เน้นย้ำ และชี้จุดที่ควรระวัง ดังนี้

1) ไม่ควรใช้โปรแกรมไมโครซอฟท์เอ็กเซลในการคำนวณ ควรใช้โปรแกรมทางสถิติ เช่น โปรแกรม R

2) หลีกเลี่ยงค่า ค่าเวกเตอร์ ที่ได้ค่าเป็น 0

3) หลีกเลี่ยงข้อมูลที่มาจากหลายหลายแหล่งที่มา

4) หลีกเลี่ยงข้อมูลบริษัทที่มีหลายสาขาการผลิต (การผลิต 1 อุตสาหกรรมผลิตสินค้า 1 ชนิด)

จากรายงานของ European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (2018) ซึ่งได้รวบรวมข้อมูลสถิติจากการศึกษา Sport Satellite Accounts (SSA) จากทุกประเทศสมาชิกสหภาพยุโรปในปี ค.ศ.2012 สามารถสรุปผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศออสเตรีย ซึ่งประกอบด้วยมูลค่า GDP และการจ้างงานที่เกิดขึ้นจากการอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงและอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทานของอุตสาหกรรมกีฬา ได้ดังนี้

1) อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศออสเตรียสามารถสร้าง GDP ได้ 13.07 พันล้านยูโร คิดเป็นร้อยละ 4.12 ของ GDP ทั้งหมด และสามารถสร้างการจ้างงานได้ 226,129 ตำแหน่ง คิดเป็นร้อยละ 5.63 ของการจ้างงานรวมทั้งประเทศ แสดงข้อมูลดังตารางที่ 2-6

2) อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาที่สร้าง GDP ให้กับประเทศออสเตรียมากที่สุด ได้แก่ อุตสาหกรรมบริการที่พักและอาหาร โดยสามารถสร้าง GDP ได้เท่ากับ 3,717.93 ล้านยูโร ตามด้วยอุตสาหกรรมค้าปลีก และอุตสาหกรรมบริการการศึกษา ตามลำดับ แสดงข้อมูลดังตารางที่ 2-7

3) อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาที่สามารถสร้างการจ้างงานให้กับประเทศออสเตรียมากที่สุด ได้แก่ อุตสาหกรรมบริการที่พักและอาหาร โดยสร้างการจ้างงานได้เท่ากับ 65,475 ตามด้วยอุตสาหกรรมค้าปลีก และอุตสาหกรรมบริการการศึกษา ตามลำดับ แสดงข้อมูลดังตารางที่ 2-8

ตารางที่ 2-6: ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศออสเตรีย

ปัจจัย	มูลค่า/จำนวน	% ต่อภาพรวมของประเทศ
GDP (พันล้านยูโร)	13.07	4.12
การจ้างงาน (ตำแหน่ง)	226,129	5.63

ตารางที่ 2-7: อุตสาหกรรมที่สร้าง GDP สูงที่สุด 10 อันดับแรก ของประเทศออสเตรีย

ที่	ภาคอุตสาหกรรม	GDP (ล้านยูโร)
1	Accommodation and food services	3,717.93
2	Retail trade services, except motor vehicles & motorcycles	1,725.68
3	Education services	1,605.30
4	Human health services	1,361.96
5	Sport services	974.48
6	Land transport services and transport services via pipelines	972.35
7	Public administration and defense services; compulsory	361.39
8	Constructions and construction work	348.92
9	Furniture and other manufactured goods	245.14
10	Legal and accounting services; services of head offices;	242.90

ตารางที่ 2-8: อุตสาหกรรมที่ที่สร้างการจ้างงานสูงที่สุด 10 อันดับแรก ของประเทศออสเตรีย

ที่	ภาคอุตสาหกรรม	ตำแหน่งงาน
1	Accommodation and food services	65,475
2	Retail trade services, except motor vehicles & motorcycles	38,363
3	Education services	24,732
4	Human health services	22,959
5	Land transport services and transport services via pipelines	19,185
6	Sport services	17,963
7	Products of agriculture, hunting and related services	5,193
8	Public administration and defense services; compulsory	4,662
9	Constructions and construction works	4,616
10	Furniture and other manufactured goods	4,520

2.3.4 บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Account; SSA) ของประเทศเยอรมนี

จากการศึกษางานวิจัยและงานศึกษาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา พบงานวิจัยอื่น ๆ ที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์ ดังนี้ ในประเทศเยอรมันได้มีการศึกษาบัญชีประเภทนี้และได้มีการพัฒนาปรับปรุง ส่งผลให้ผลลัพธ์ของ SSA ของประเทศเยอรมนีจึงมีความแตกต่างไปจากรูปแบบของ EU เล็กน้อย โดยมีการปรับปรุงการคำนวณเชิงลึกเพิ่มเติม ทั้งหมดรวม 10 ผลิตภัณฑ์และอุตสาหกรรมรวม 11 กลุ่ม แต่อย่างไรก็ตาม การพัฒนายังคงตอบสนองความต้องการที่หลากหลายเช่นเดิม ดังนี้

1) ทำให้ข้อมูลทางสถิติสำหรับการเมือง เศรษฐกิจ และสังคมสมบูรณ์มากขึ้น
2) ทำให้เห็นภาพรวมของภาคเศรษฐกิจการกีฬา
3) ทำให้เศรษฐกิจทางด้านการกีฬามีความสำคัญมากขึ้น
4) ช่วยทำให้การประมาณการระว่างเศรษฐกิจการกีฬากับเศรษฐกิจอื่น ๆ เป็นไปได้ง่ายขึ้น
5) ทำให้สามารถระบุการเติบโตในระบบเศรษฐกิจการกีฬาและวิเคราะห์เศรษฐกิจภาพรวมได้
6) มีส่วนสนับสนุนต่อรากฐานทางเศรษฐกิจ
7) สามารถใช้เป็นตัวชี้วัด และใช้ตัดสินใจทางเศรษฐกิจด้านกีฬาได้

จากการศึกษาสถิติผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศเยอรมนีในปี ค.ศ.2012 ซึ่งประกอบด้วยมูลค่า GDP และการจ้างงานที่เกิดขึ้นจากการอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงและอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทานของอุตสาหกรรมกีฬา ซึ่งได้จากรายงานของ European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (2018) สามารถสรุปได้ดังนี้

1) อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศเยอรมนีสามารถสร้างมูลค่าเพิ่ม หรือ GDP ได้เท่ากับ 104.71 พันล้านยูโร คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 3.90 ของมูลค่า GDP ทั้งหมดของประเทศ รวมทั้งสามารถสร้างการจ้างงานได้ถึง 1,761,369 ตำแหน่ง คิดเป็นร้อยละ 4.60 ของการจ้างงานทั้งประเทศ แสดงข้อมูลดังตารางที่ 2-9

2) อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาที่สามารถสร้าง GDP ให้แก่ประเทศเยอรมนีได้มากที่สุด ได้แก่ อุตสาหกรรมการบริการ โดยสามารถสร้าง GDP ได้เท่ากับ 16,652.78 ล้านยูโร ตามมาด้วยอุตสาหกรรมการบริการกีฬาและอุตสาหกรรมบริการการค้าส่ง ตามลำดับ แสดงข้อมูลดังตารางที่ 2-10

3) อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาที่สามารถสร้างการจ้างงานได้มากที่สุด ได้แก่ อุตสาหกรรมบริการการค้าส่ง โดยสามารถสร้างการจ้างงานได้เท่ากับ 271,811 ตำแหน่ง ตามมาด้วยอุตสาหกรรมบริการที่พักและอาหารและอุตสาหกรรมการบริหารภาครัฐ ตามลำดับ แสดงข้อมูลดังตารางที่ 2-11

ตารางที่ 2-9: ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศเยอรมนี

ปัจจัย	มูลค่า/จำนวน	% ต่อภาพรวมของประเทศ
GDP (พันล้านยูโร)	104.71	3.90
การจ้างงาน (ตำแหน่ง)	1,761,369	4.60

ตารางที่ 2-10: อุตสาหกรรมที่สร้าง GDP สูงที่สุด 10 อันดับแรก ของประเทศเยอรมนี

ที่	ภาคอุตสาหกรรม	GDP (ล้านยูโร)
1	Public administration and defense services; compulsory	16,652.78
2	Sport services	13,326.03
3	Wholesale trade services, except of motor vehicles and	10,538.28
4	Accommodation and food services	10,352.75
5	Education services	9,921.94
6	Retail trade services, except motor vehicles & motorcycles	9,085.42
7	Constructions and construction works	5,098.02
8	Motor vehicles, trailers and semi-trailers	4,432.47
9	Human health services	4,107.41
10	Residential care services; social work services without	2,476.19

ตารางที่ 2-11: อุตสาหกรรมที่สร้างการจ้างงานสูงที่สุด 10 อันดับแรก ของประเทศเยอรมนี

ที่	ภาคอุตสาหกรรม	ตำแหน่งงาน
1	Wholesale trade services, except of motor vehicles and	271,811
2	Accommodation and food services	267,826
3	Public administration and defense services; compulsory	247,461
4	Retail trade services, except motor vehicles & motorcycles	223,845
5	Education services	151,178
6	Sport services	113,793
7	Constructions and construction work	82,712
8	Human health services	61,865
9	Wholesale and retail trade and repair services of motor	51,772
10	Motor vehicles, trailers and semi-trailers	49,773

2.3.5 บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Account; SSA) ของประเทศเนเธอร์แลนด์

ประเทศเนเธอแลนด์ ได้มีการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านอุตสาหกรรมการกีฬาขึ้นมา โดยการทำตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิต ในปี 2006 โดยอ้างอิงตามสหภาพยุโรป เพื่อมุ่งเน้นให้เห็นแนวโน้มในส่วนของเศรษฐศาสตร์มหภาคตามแต่ละหัวข้อ ซึ่งจากผลการจัดทำตารางพบว่า รายจ่ายขั้นสุดท้ายของอุตสาหกรรมการกีฬา (Sport final Expenditure) ของปี 2006 พบว่าอยู่ที่ 11,390 ล้านยูโร โดยได้ข้อมูลมาจากรายจ่ายภาคครัวเรือนรวมกับรายจ่ายของทางภาครัฐบาล โดยมีสัดส่วนของอุตสาหกรรมกีฬาที่ร้อยละ 1.3

ในขณะเดียวกัน ในส่วนของมูลค่าเพิ่มของกลุ่มอุตสาหกรรมการกีฬานั้นอยู่ที่ 690 ล้านยูโร หรือคิดเป็นร้อยละ 1 ของสัดส่วนทั้งหมด และมีผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศทางด้านกีฬา 5,240 ล้านยูโรหรือคิดเป็นร้อยละ 1 เมื่อเทียบกับดัชนีมวลรวมภายในประเทศทั้งหมด ในขณะที่อัตราการจ้างงานนั้น พบว่ามีประชากรกว่า 130,000 คนที่ถูกจ้างงาน และเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬาหรือคิดเป็นร้อยละ 1.5

ทั้งนี้จากรายงานของ European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (2018) พบว่าผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศเนเธอร์แลนด์ในปี ค.ศ.2012 ซึ่งประกอบด้วย GDP และการจ้างงานซึ่งเกิดจากอุตสาหกรรมกีฬาและอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทานของอุตสาหกรรมกีฬา สามารถสรุปได้ดังนี้

1) กรณีของประเทศเนเธอร์แลนด์ อุตสาหกรรมกีฬาสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มหรือ GDP ได้เท่ากับ 7.97 พันล้านยูโร โดยคิดเป็นสัดส่วนเท่ากับร้อยละ 1.24 ของมูลค่า GDP ทั้งประเทศ นอกจากนี้ยังสามารถสร้างการจ้างงานได้เท่ากับ 150,687 ตำแหน่ง ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 2.04 ของการจ้างงานทั้งประเทศแสดงข้อมูลดังตารางที่ 2-12

2) อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาที่สามารถสร้างมูลค่า GDP ให้แก่ประเทศเนเธอร์แลนด์ได้มากที่สุด ได้แก่ อุตสาหกรรมบริการการศึกษา โดยสามารถสร้าง GDP ได้เท่ากับ 1,716.52 ล้านยูโร ตามด้วยอุตสาหกรรมบริการกีฬาและอุตสาหกรรมบริการการค้าส่ง ตามลำดับ แสดงข้อมูลดังตารางที่ 2-13

3) อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาที่สามารถสร้างการจ้างงานให้แก่ประเทศเนเธอร์แลนด์ได้มากที่สุด ได้แก่ อุตสาหกรรมบริการกีฬา โดยสามารถสร้างการจ้างงานได้เท่ากับ 49,181 ตำแหน่ง ตามด้วยอุตสาหกรรมบริการการศึกษาและอุตสาหกรรมบริการที่พักและอาหาร ตามลำดับ แสดงข้อมูลดังตารางที่ 2-14

ตารางที่ 2-12: ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศเนเธอร์แลนด์

ปัจจัย	มูลค่า/จำนวน	% ต่อภาพรวมของประเทศ
GDP (พันล้านยูโร)	7.97	1.24
การจ้างงาน (ตำแหน่ง)	150,687	2.04

ตารางที่ 2-13: อุตสาหกรรมที่สร้าง GDP สูงที่สุด 10 อันดับแรก ของประเทศเนเธอร์แลนด์

ที่	ภาคอุตสาหกรรม	GDP (ล้านยูโร)
1	Education services	1,716.52
2	Sport services	1,592.91
3	Wholesale trade services, except of motor vehicles and	1,000.77
4	Public administration and defense services; compulsory	948.02
5	Accommodation and food services	715.47
6	Retail trade services, except motor vehicles & motorcycles	559.13
7	Publishing services	318.09
8	Human health services	311.23
9	Wholesale and retail trade and repair services of motor	163.06
10	Computer programming, consultancy and related services;	94.47

ตารางที่ 2-14: อุตสาหกรรมที่สร้างการจ้างงานสูงที่สุด 10 อันดับแรก ของประเทศเนเธอร์แลนด์

ที่	ภาคอุตสาหกรรม	ตำแหน่งงาน
1	Sport services	49,181
2	Education services	27,963
3	Accommodation and food services	21,445
4	Retail trade services, except motor vehicles & motorcycles	17,222
5	Public administration and defense services; compulsory	9,213
6	Human health services	5,674
7	Wholesale trade services, except of motor vehicles and	5,324
8	Publishing services	4,664
9	Wholesale and retail trade and repair services of motor	2,446
10	Constructions and construction works	1,163

2.3.6 บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Account; SSA) ของประเทศลิทัวเนีย

ในการศึกษาและจัดทำตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตทางด้านอุตสาหกรรมการกีฬาในประเทศลิทัวเนียนั้น ได้เริ่มขึ้นในช่วงปี 2010 โดยภาคส่วนของทางด้านสถิติ หลังจากนั้นเริ่มมีการปรับปรุงและตีพิมพ์ในปี 2016 และปรับปรุงข้อมูลใหม่อีกครั้งในปี 2021 โดยมีความมุ่งหวังในการศึกษาหามูลค่าเพิ่ม กำลังการผลิต และอัตราการจ้างงานในภาคอุตสาหกรรมการกีฬา ซึ่งวิเคราะห์จากการนำข้อมูลมาจากทางภาครัฐบาล บริษัทจดทะเบียนนิติบุคคล หน่วยงานที่ไม่แสวงหาผลกำไรภาคครัวเรือน ซึ่งเก็บข้อมูลทั้งประเทศ โดยวิธีการจัดทำได้ดำเนินการตามคู่มือของสหภาพยูโรสุดท้ายแล้ว จากการจัดทำตาราง และการวิเคราะห์ตามแบบจำลองจึงพบว่าเมื่อทางหน่วยงานภาครัฐมีการกระตุ้นเศรษฐกิจด้านอุตสาหกรรมการกีฬา ส่งผลให้มูลค่าเพิ่ม อัตรากำลังการผลิต และอัตราการจ้างงานมีแนวโน้มที่สูงขึ้น

ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศลิทัวเนียในปี ค.ศ.2012 จากรายงานของ European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (2018) ซึ่งประกอบด้วยมูลค่า GDP และการจ้างงานที่เกิดขึ้นจากการอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงและอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทานของอุตสาหกรรมกีฬา สามารถสรุปได้ดังนี้

1) อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศลิทัวเนียสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มหรือ GDP ให้แก่ประเทศได้เท่ากับ 280 ล้านยูโร โดยคิดเป็นสัดส่วนเพียงร้อยละ 0.85 ของมูลค่า GDP ทั้งประเทศ ในขณะที่สามารถสร้างการจ้างงานได้เท่ากับ 20,043 ตำแหน่ง ซึ่งคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 1.62 ของการจ้างงานประเทศแสดงข้อมูลดังตารางที่ 2-15

2) อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาที่สามารถสร้าง GDP ให้แก่ประเทศลิทัวเนียได้มากที่สุด ได้แก่ อุตสาหกรรมบริการการศึกษา โดยสามารถสร้าง GDP ได้เท่ากับ 98.11 ล้านยูโร ตามด้วยอุตสาหกรรมอุปกรณ์การขนส่งและอุตสาหกรรมงานสร้างสรรค์ ศิลปะ บันเทิง ห้องสมุด และพิพิธภัณฑ์ ตามลำดับ แสดงข้อมูลดังตารางที่ 2-16

3) อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาที่สามารถสร้างการจ้างงงานให้แก่ประเทศลิทัวเนียได้มากที่สุด ได้แก่ อุตสาหกรรมบริการการศึกษา โดยสามารถสร้างการจ้างงานได้เท่ากับ 8,160 ตำแหน่ง ตามด้วยอุตสาหกรรมบริการกีฬาและอุตสาหกรรมอุปกรณ์การขนส่ง ตามลำดับ แสดงข้อมูลดังตารางที่ 2-17

ตารางที่ 2-15: ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศลิทัวเนีย

ปัจจัย	มูลค่า/จำนวน	% ต่อภาพรวมของประเทศ
GDP (พันล้านยูโร)	0.28	0.85
การจ้างงาน (ตำแหน่ง)	20,043	1.62

ตารางที่ 2-16: อุตสาหกรรมที่สร้าง GDP สูงที่สุด 10 อันดับแรก ของประเทศลิทัวเนีย

ที่	ภาคอุตสาหกรรม	GDP (ล้านยูโร)
1	Education services	98.11
2	Other transport equipment	34.06
3	Creative, arts, entertainment, library, archive, museum,	23.14
4	Sport services	22.86
5	Wholesale trade services, except of motor vehicles and	21.30
6	Retail trade services, except motor vehicles & motorcycles	20.17
7	Textiles, wearing apparel, leather and related products	13.76
8	Furniture and other manufactured goods	11.28
9	Public administration and defense services; compulsory	5.30
10	Constructions and construction works	4.95

ตารางที่ 2-17: อุตสาหกรรมที่สร้างการจ้างงานสูงที่สุด 10 อันดับแรก ของประเทศลิทัวเนีย

ที่	ภาคอุตสาหกรรม	ตำแหน่งงาน
1	Education services	8,160
2	Sport services	4,200
3	Other transport equipment	1,308
4	Textiles, wearing apparel, leather and related products	1,147
5	Creative, arts, entertainment, library, archive, museum,	1,070
6	Retail trade services, except motor vehicles & motorcycles	1,020
7	Furniture and other manufactured goods	784
8	Wholesale trade services, except of motor vehicles and	440
9	Accommodation and food services	247
10	Constructions and construction works	210

2.3.7 บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Account; SSA) ของประเทศเช็กเกีย

หลังจากที่สหภาพยุโรป ได้มีมติเห็นชอบให้จัดทำตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตที่เกิดขึ้นจากอุตสาหกรรมกีฬา ประเทศเช็กเกีย จึงได้เริ่มจัดทำบัญชีตารางดังกล่าวขึ้น เพื่อศึกษาผลกระทบที่อุตสาหกรรมการกีฬาทำต่อระบบเศรษฐกิจ และศึกษาความยากง่าย รวมทั้งข้อดีข้อเสียในการจัดทำ จากการจัดทำ พบว่า ทำให้เห็นผลกระทบที่อุตสาหกรรมกีฬาส่งผลต่อภาพรวมระบบเศรษฐกิจได้เป็นวงกว้าง โดยจากการจำลองสถานการณ์พบว่า เมื่อเพิ่มเงินเข้าระบบ 1,000 ล้านโครูนาเช็ก จะก่อให้เกิดรายได้ด้านการกีฬาสูงถึง 1,316 ล้านโครูนาเช็ก

จากการศึกษาสถิติผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศเช็กเกีย ในปี ค.ศ.2012 ซึ่งประกอบด้วยมูลค่า GDP และการจ้างงานที่เกิดขึ้นจากการอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรง และอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทานของอุตสาหกรรมกีฬา ซึ่งได้จากรายงานของ European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (2018) สามารถสรุปได้ดังนี้

1) กรณีของประเทศเช็กเกีย อุตสาหกรรมกีฬาสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มหรือ GDP ได้เท่ากับ 2.06 พันล้านยูโร คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 1.27 ของมูลค่า GDP ทั้งประเทศ รวมทั้งสามารถสร้างการจ้างงานในประเทศได้ 84,803 ตำแหน่ง ซึ่งคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 1.76 ของการจ้างงานรวมทั้งประเทศ แสดงข้อมูลดังตารางที่ 2-18

2) อุตสาหกรรมบริการการศึกษาเป็นอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาที่สามารถสร้าง GDP ให้แก่ประเทศเช็กเกีย ได้มากที่สุด โดยสามารถสร้าง GDP ได้เท่ากับ 475.38 ล้านยูโร ตามด้วยอุตสาหกรรมยานยนต์ และอุตสาหกรรมบริการกีฬา ตามลำดับ แสดงข้อมูลดังตารางที่ 2-19

3) อุตสาหกรรมบริการการศึกษาเป็นอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาที่สามารถสร้างการจ้างงานให้ประเทศเช็กเกียได้มากที่สุด โดยสามารถสร้างการจ้างงานได้เท่ากับ 23,265 ตำแหน่ง ตามด้วยอุตสาหกรรมบริการกีฬา และอุตสาหกรรมยานยนต์ ตามลำดับ แสดงข้อมูลดังตารางที่ 2-20

ตารางที่ 2-18: ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศเช็กเกีย

ปัจจัย	มูลค่า/จำนวน	% ต่อภาพรวมของประเทศ
GDP (พันล้านยูโร)	2.06	1.27
การจ้างงาน (ตำแหน่ง)	84,803	1.76

ตารางที่ 2-19: อุตสาหกรรมที่สร้าง GDP สูงที่สุด 10 อันดับแรก ของประเทศเช็กเกีย

ที่	ภาคอุตสาหกรรม	GDP (ล้านยูโร)
1	Education services	475.38
2	Motor vehicles, trailers and semi-trailers	414.24
3	Sport services	336.38
4	Human health services	146.41
5	Accommodation and food services	95.21
6	Furniture and other manufactured goods	90.68
7	Wholesale trade services, except of motor vehicles and	81.22
8	Publishing services	64.86
9	Textiles, wearing apparel, leather and related products	57.66
10	Rubber and plastic products	49.60

ตารางที่ 2-20: อุตสาหกรรมที่สร้างการจ้างงานสูงที่สุด 10 อันดับแรก ของประเทศเช็กเกีย

ที่	ภาคอุตสาหกรรม	ตำแหน่งงาน
1	Education services	23,265
2	Sport services	17,575
3	Motor vehicles, trailers and semi-trailers	13,688
4	Human health services	5,943
5	Furniture and other manufactured goods	4,532
6	Accommodation and food services	4,308
7	Textiles, wearing apparel, leather and related products	3,601
8	Publishing services	1,980
9	Rubber and plastic products	1,320
10	Constructions and construction works	1,278

2.3.8 บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Account; SSA) ของประเทศโปรตุเกส

ประเทศโปรตุเกส ได้มีการจัดทำข้อมูลเปรียบเทียบในปี ค.ศ. 2010 และปี 2011 โดยเป็นการเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ ของอุตสาหกรรมการกีฬา ซึ่งข้อมูลที่ได้มาจากการทำตารางปัจจัยการผลิต และผลผลิตทางด้านอุตสาหกรรมการกีฬา จึงสามารถคัดกรองข้อมูลออกมาเพื่อวิเคราะห์ในรายประเด็นได้อย่างชัดเจน ซึ่งสามารถสรุปได้ ดังนี้

1) กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับทางด้านอุตสาหกรรมการกีฬาเพิ่มขึ้น 6 กิจกรรมเทียบกับปี 2010 หรือจาก 25,121 เป็น 25,127 กิจกรรม

2) หากแบ่งเป็นประเภทกีฬา สามารถเห็นได้ชัดว่าในปี 2011 มี 19,456 กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาต่าง ๆ ซึ่งเพิ่มขึ้นจากปี ค.ศ. 2010 จำนวน 580 กิจกรรม

3) มูลค่าผลิตภัณฑ์ และอุตสาหกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับทางด้านกีฬา มีแนวโน้มที่ลดลง โดยในปี 2012 มี 309,437 ล้านยูโร ในขณะที่ปี ค.ศ. 2011 และ 2010 มี 326,819 และ 328,475 ล้านยูโร ตามลำดับ

4) มูลค่าการนำเข้าสินค้าและผลิตภัณฑ์ทางการกีฬา มีแนวโน้มที่เพิ่มขึ้นในปี 2011 คือ 66,181 ล้านยูโร เมื่อเทียบกับในปีฐาน (ค.ศ. 2010) ที่ 65,559 ล้านยูโร แต่กลับลดลงในปี ค.ศ. 2012 มี 62,448 ล้านยูโร

5) มูลค่าการส่งออกสินค้าและผลิตภัณฑ์ทางการกีฬามีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง จาก 47,161 ล้านยูโรในปี 2010 เป็น 53,361 และ 55,934 ล้านยูโรในปี ค.ศ. 2011 และ 2012 ตามลำดับ

6) รายจ่ายขั้นสุดท้ายของภาคครัวเรือนที่เกี่ยวข้องกับทางด้านกีฬา มีแนวโน้มที่ลดลงอย่างต่อเนื่อง โดยในปี 2010 มี 119,862 ล้านยูโรที่เกี่ยวข้องกับกีฬา ในขณะที่ปี ค.ศ. 2011 และ 2012 มี 117,888 และ 113,880 ล้านยูโร ตามลำดับ

7) รายจ่ายขั้นสุดท้ายของภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับทางด้านกีฬา มีแนวโน้มที่ลดลงอย่างต่อเนื่อง โดยในปี 2012 มี 31,177 ล้านยูโรที่เกี่ยวข้องกับกีฬา ในขณะที่ปี ค.ศ. 2011 และ 2010 มี 34,983 และ 37,270 ล้านยูโร ตามลำดับ

8) รายจ่ายขั้นสุดท้ายของกลุ่มองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร มีแนวโน้มที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยปี 2010 มี 3,266 ล้านยูโร และเพิ่มขึ้นเป็น 3,351 และ 3,389 ในปี ค.ศ. 2010 และ 2012 ตามลำดับ

ทั้งนี้จากรายงานของ European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (2018) พบว่าผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศโปรตุเกสในปี ค.ศ. 2012 ซึ่งประกอบด้วย GDP และการจ้างงานซึ่งเกิดจากอุตสาหกรรมกีฬาและอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทานของอุตสาหกรรมกีฬา สามารถสรุปได้ดังนี้

8.1) อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศโปรตุเกสสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มหรือ GDP ได้เท่ากับ 1.88 พันล้านยูโร โดยคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 1.12 ของมูลค่า GDP ทั้งประเทศ ในขณะที่สามารถสร้างการจ้างงานได้เท่ากับ 59,330 ตำแหน่ง โดยคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 1.39 ของการจ้างงานทั้งประเทศ แสดงข้อมูลดังตารางที่ 2-21

8.2) อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาที่สามารถสร้างมูลค่า GDP ได้มากที่สุดในประเทศโปรตุเกส ได้แก่ อุตสาหกรรมบริการกีฬา โดยสามารถสร้าง GDP ได้เท่ากับ 576.46 ล้านยูโร ตามด้วยอุตสาหกรรมบริการการศึกษาและอุตสาหกรรมบริการการค้าปลีก ตามลำดับ แสดงข้อมูลดังตารางที่ 2-22

8.3) อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาที่สามารถสร้างการจ้างงานได้มากที่สุดในประเทศโปรตุเกส ได้แก่ อุตสาหกรรมบริการกีฬา ซึ่งสามารถสร้างการจ้างงานได้เท่ากับ 12,321 ตำแหน่ง ตามด้วยอุตสาหกรรมบริการการค้าปลีกและอุตสาหกรรมบริการการศึกษา ตามลำดับ แสดงข้อมูลดังตารางที่ 2-23

ตารางที่ 2-21: ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศโปรตุเกส

ปัจจัย	มูลค่า/จำนวน	% ต่อภาพรวมของประเทศ
GDP (พันล้านยูโร)	1.88	1.12
การจ้างงาน (ตำแหน่ง)	59,330	1.39

ตารางที่ 2-22: อุตสาหกรรมที่สร้าง GDP สูงที่สุด 10 อันดับแรก ของประเทศโปรตุเกส

ที่	ภาคอุตสาหกรรม	GDP (ล้านยูโร)
1	Sport services	576.46
2	Education services	377.77
3	Retail trade services, except motor vehicles & motorcycles	214.25
4	Textiles, wearing apparel, leather and related products	197.22
5	Motion picture, video and television programmer production	155.85
6	Other transport equipment	56.10
7	Constructions and construction works	55.47
8	Public administration and defense services; compulsory	40.49
9	Legal and accounting services; services of head offices;	36.32
10	Furniture and other manufactured goods	30.47

ตารางที่ 2-23: อุตสาหกรรมที่สร้างการจ้างงานสูงที่สุด 10 อันดับแรก ของประเทศโปรตุเกส

ที่	ภาคอุตสาหกรรม	ตำแหน่งงาน
1	Sport services	12,321
2	Retail trade services, except motor vehicles & motorcycles	11,811
3	Education services	11,556
4	Textiles, wearing apparel, leather and related products	7,934
5	Security and investigation services; services to buildings	3,410
6	Other transport equipment	3,073
7	Legal and accounting services; services of head offices;	1,617

ตารางที่ 2-23: อุตสาหกรรมที่สร้างการจ้างงานสูงที่สุด 10 อันดับแรก ของประเทศโปรตุเกส (ต่อ)

ที่	ภาคอุตสาหกรรม	ตำแหน่งงาน
8	Motion picture, video and television programmer production	1,375
9	Furniture and other manufactured goods	1,368
10	Constructions and construction works	1,042

2.3.9 บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Account; SSA) ของประเทศโครเอเชีย

ความสำคัญทางเศรษฐกิจของกีฬาได้รับการประเมินโดยใช้บัญชีกีฬาโดยใช้ตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิต ข้อดีของวิธีนี้คือข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาจากฐานข้อมูลเดียวกับข้อมูลประชาชาติในขณะเดียวกัน ช่วยให้สามารถคำนวณผลกระทบทางอ้อมและเปรียบเทียบกับบัญชีบริวารอื่น ๆ ได้ผลการวิจัยหลักมีดังนี้

1) กีฬามีส่วนทำให้มูลค่ารวมของประเทศโครเอเชียเพิ่มขึ้น 878 ล้านยูโรในปี 2558 หรือรวม 1.39 พันล้านยูโร (รวมถึงผลกระทบทางอ้อมในเครือข่ายอุปทาน) โดยมีความสอดคล้องกับส่วนแบ่งร้อยละ 3.75 ของมูลค่าเพิ่มรวมทั้งหมดในโครเอเชีย

2) อุตสาหกรรมกีฬาได้ทำให้เกิดการจ้างงาน 44,800 คน โดยตรง หรือทั้งหมด 67,100 คน คิดเป็น ร้อยละ 2.88 และ 4.31 ตามลำดับ ของการจ้างงานทั้งหมดในประเทศ ซึ่งหมายความว่าการลงทุนด้านกีฬาจะสร้างมูลค่าเพิ่มโดยรวมและการจ้างงานภายในเครือข่ายอุปทานมากกว่าการลงทุนในภาคเศรษฐกิจโดยเฉลี่ย

3) องค์ประกอบของกีฬาในโครเอเชียคือการท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับกีฬาและบริการด้านกีฬา เช่น กิจกรรม สโมสรกีฬา และการดำเนินงานของสิ่งอำนวยความสะดวกด้านกีฬา เป็นต้น

4) ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศโครเอเชียในปี ค.ศ.2012 จากรายงานของ European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (2018) ซึ่งประกอบด้วยมูลค่า GDP และการจ้างงานที่เกิดขึ้นจากการอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงและอุตสาหกรรมที่เป็นห่วงโซ่อุปทานของอุตสาหกรรมกีฬา

5) ในกรณีของประเทศโครเอเชีย อุตสาหกรรมกีฬาสามารถสร้างมูลค่า GDP ได้เท่ากับ 680 ล้านยูโร โดยคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 1.54 ของมูลค่า GDP ทั้งประเทศ รวมทั้งสามารถสร้างการจ้างงานได้เท่ากับ 27,908 ตำแหน่ง โดยคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 1.83 ของการจ้างงานทั้งประเทศ แสดงข้อมูลดังตารางที่ 2-24

6) อุตสาหกรรมบริการการศึกษาสามารถสร้าง GDP ได้มากที่สุดในประเทศโครเอเชีย โดยสามารถสร้าง GDP ได้เท่ากับ 194.39 ล้านยูโร ตามด้วยอุตสาหกรรมบริการกีฬาและอุตสาหกรรมบริการที่พักและอาหาร ตามลำดับ แสดงข้อมูลดังตารางที่ 2-25

7) อุตสาหกรรมบริการการศึกษาสามารถสร้างการจ้างงานได้มากที่สุดในประเทศโครเอเชีย โดยสามารถสร้างการจ้างงานได้เท่ากับ 10,626 ตำแหน่ง ตามด้วยอุตสาหกรรมบริการที่พักและอาคารและอุตสาหกรรมบริการการค้าปลีก ตามลำดับ แสดงข้อมูลดังตารางที่ 2-26

ตารางที่ 2-24: ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศโครเอเชีย

ปัจจัย	มูลค่า/จำนวน	% ต่อภาพรวมของประเทศ
GDP (พันล้านยูโร)	0.68	1.54
การจ้างงาน (ตำแหน่ง)	27,908	1.83

ตารางที่ 2-25: อุตสาหกรรมที่สร้าง GDP สูงที่สุด 10 อันดับแรก ของประเทศโครเอเชีย

ที่	ภาคอุตสาหกรรม	GDP (ล้านยูโร)
1	Education services	194.39
2	Sport services	175.48
3	Accommodation and food services	89.68
4	Retail trade services, except motor vehicles & motorcycles	27.29
5	Public administration and defense services; compulsory	23.74
6	Sporting services and amusement and recreation services	17.28
7	Land transport services and transport services via pipelines	15.77
8	Other transport equipment	15.29
9	Furniture and other manufactured goods	15.00
10	Textiles, wearing apparel, leather and related products	13.53

ตารางที่ 2-26: อุตสาหกรรมที่สร้างการจ้างงานสูงที่สุด 10 อันดับแรก ของประเทศโครเอเชีย

ที่	ภาคอุตสาหกรรม	ตำแหน่งงาน
1	Education services	10,626
2	Accommodation and food services	3,340
3	Retail trade services, except motor vehicles & motorcycles	2,106
4	Furniture and other manufactured goods	1,312
5	Textiles, wearing apparel, leather and related products	1,114
6	Other transport equipment	1,010
7	Publishing services	890
8	Public administration and defense services; compulsory	655
9	Land transport services and transport services via pipelines	592
10	Constructions and construction works	335

2.3.10 บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Account; SSA) ของประเทศออสเตรเลีย

ในประเทศออสเตรเลียได้มีการกำหนดแผนแม่บทในการปฏิรูปและยกระดับความสำคัญของอุตสาหกรรมและกิจกรรมทางด้านการกีฬาให้แล้วเสร็จในปี 2030 เพื่อให้สามารถพัฒนาและกระตุ้นอุตสาหกรรมและกิจกรรมทางด้านการกีฬาได้ถูกจุด จึงจำเป็นต้องมีการวางแผนอย่างรอบคอบและชัดเจนวิธีที่จะสามารถแยกอุตสาหกรรมกีฬาออกมา และทำให้เห็นสัดส่วนกิจกรรมและความสำคัญ จึงจำเป็นต้องใช้ตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตเข้ามาช่วย

จากการดำเนินการจัดทำตาราง จำเป็นต้องใช้ข้อมูลทางด้านปฐมภูมิและทุติยภูมิเข้ามาเกี่ยวข้อง เมื่อได้ตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตออกมาแล้ว จึงสามารถนำไปวิเคราะห์ และคาดการณ์สถานการณ์ในอนาคตได้ ด้วยแบบจำลองทางเศรษฐมิติ จากการคำนวณภายใต้แบบจำลองที่สร้างขึ้น พบว่าหากมีการกระตุ้นเศรษฐกิจทางด้านการกีฬาขึ้น ส่งผลให้เกิดปรากฏการณ์ดังต่อไปนี้

1) เกิดอุปทานจากนอกประเทศเข้ามามากขึ้นทั้งในระยะสั้นและระยะยาว
2) เกิดรายได้ภาคครัวเรือนเพิ่มมากขึ้น
3) อัตรากำลังการผลิตภาคอุตสาหกรรมขยายตัวเพิ่มสูงขึ้น
4) เกิดการพัฒนาทางด้านการผลิตวัตถุดิบและอุตสาหกรรมภาคต้นน้ำ

จากรายงานของ Department of Health ของประเทศออสเตรเลีย ซึ่งได้ทำการศึกษาผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศออสเตรเลีย พบว่าประเทศออสเตรเลียได้กำหนดอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาไว้ดังตารางที่ 2-27

ตารางที่ 2-27: อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาของประเทศออสเตรเลีย

ลำดับ	อุตสาหกรรม	รายละเอียด
1.	การดำเนินการด้านกีฬา	กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการจัดการและสนับสนุนการกีฬา ทั้งด้านการบริหารจัดการ การจัดทำโปรแกรม และการสอนและฝึกหัดกีฬา
2.	การศึกษาและการฝึกอบรม	กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา
3.	วิทยาศาสตร์และการแพทย์ด้านกีฬา	กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการด้านสุขภาพและการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกีฬา และวิทยาศาสตร์การกีฬา
4.	สื่อ	การพัฒนาสื่อที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา รวมถึงการเผยแพร่ทางวิทยุโทรทัศน์ และสื่อออนไลน์ การจัดหาสปอนเซอร์และกิจกรรมการตลาด
5.	อีเวนท์ สถานที่ และ สิ่งอำนวยความสะดวก	การดำเนินการจัดอีเว้นท์กีฬา การให้บริการสถานสำหรับเล่นและแข่งกีฬา ทั้งกลางแจ้งและในร่ม รวมถึงการจัดการแข่งขันกีฬาอาชีพ
6.	การพนัน	การพนันที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกีฬา ไม่รวมกิจกรรมการแข่งม้าและสุนัข
7.	อุปกรณ์และเครื่องแต่งกาย	กิจกรรมการจัดหาและจำหน่ายอุปกรณ์และเครื่องแต่งกายกีฬา
8.	เทคโนโลยีด้านกีฬา	การพัฒนาและจัดหาสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับเทคโลยีด้านกีฬา
9.	โภชนาการและอาหารเสริม	การพัฒนาและจัดหาสินค้าโภชนาการและอาหารเสริมสำหรับผู้เล่นกีฬาและนักกีฬา

ที่มา: Australian Government, Department of Health (2020)

จากการศึกษาสถิติที่เกี่ยวของกับผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศออสเตรเลีย พบว่าอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศออสเตรเลียสามารถสร้างยอดขายรวมได้ถึง 32,158 ล้านดอลลาร์ออสเตรเลีย คิดเป็นมูลค่าเพิ่ม หรือ GDP เท่ากับ 14,375 ล้านดอลลาร์ออสเตรเลีย โดยเป็นผลผลิตที่ผลิตได้ภายในประเทศเท่ากับ 29,695 ล้านดอลลาร์ออสเตรเลีย นอกจากนี้ยังพบว่าอุตสาหกรรมกีฬาสามารถก่อให้เกิดการจ้างงานได้ถึง 128,443 ตำแหน่ง

เมื่อพิจารณารายอุตสาหกรรมย่อยที่เกี่ยวข้องกับกีฬา พบว่าอุตสาหกรรมการดำเนินการด้านกีฬาถือเป็นอุตสาหกรรมที่มีส่วนสำคัญมากที่สุด โดยสามารถสร้าง GDP ได้ถึง 5,524 ล้านล้านดอลลาร์ออสเตรเลีย และสร้างการจ้างงานได้ถึง 60,168 ตำแหน่ง ตามมาด้วยอุตสาหกรรมการศึกษาและการฝึกอบรม อุตสาหกรรมอีเว้นท์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวก อุตสาหกรรมอุปกรณ์และเครื่องแต่งกาย และอุตสาหกรรมสื่อ ตามลำดับ ทั้งนี้พบว่าอุตสาหกรรมเทคโนโลยีด้านกีฬาเป็นอุตสาหกรรมที่มีบทบาทน้อยที่สุด แสดงข้อมูลผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศออสเตรเลียดังตารางที่ 2-28

ตารางที่ 2-28: ผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศออสเตรเลีย

รายละเอียด	ยอดขาย (ล้านดอลลาร์)	มูลค่าเพิ่ม (ล้านดอลลาร์)	ผลผลิตรวม (ล้านดอลลาร์)	การจ้างงาน (ตำแหน่ง)
1. การดำเนินการด้านกีฬา	14,289	5,524	13,637	60,168
2. การศึกษาและการฝึกอบรม	4,972	3,571	4,964	30,416
3. วิทยาศาสตร์และการแพทย์ด้านกีฬา	291	185	289	1,924
4. สื่อ	3,613	1,541	3,377	6,009
5. อีเว้นท์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวก	3,982	1,516	3,801	14,958
6. การพนัน	863	330	809	1,857
7. อุปกรณ์และเครื่องแต่งกาย	3,628	1,574	2,496	12,318
8. เทคโนโลยีด้านกีฬา	24	3	5	10
9. โภชนาการและอาหารเสริม	495	133	319	783
รวม	**32,158**	**14,375**	**29,695**	**128,443**

ที่มา: Australian Government, Department of Health (2020)

2.3.11 บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Account; SSA) ของประเทศแคนาดา

ประเทศแคนาดา เป็นประเทศหนึ่งที่ได้มีการจัดทำข้อมูลเศรษฐกิจของการกีฬา แต่มิได้แสดงในรูปของบัญชีประชาชาติด้านการกีฬาหรือ SSA โดยตรง เป็นการจัดทำบัญชีที่เรียกว่า **บัญชีประชาชาติด้านวัฒนธรรม หรือ Culture Satellite Account (CSA)** เรียกว่า The Canadian Culture Satellite Account ซึ่งเป็นบัญชีที่แสดงถึงมูลค่าทางเศรษฐกิจในรายละเอียดที่สำคัญ 2 เรื่องคือ**วัฒนธรรมและการกีฬา** ดังนั้น การศึกษามูลค่าทางเศรษฐกิจการกีฬาของแคนาดาจึงสามารถดูได้จากบัญชีประชาชาติด้านวัฒนธรรม จากกรณีของแคนาดาดังกล่าวนี้ จึงอาจกล่าวได้ว่า บัญชีประชาชาติด้านวัฒนธรรมและบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา ต่างมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันในลักษณะของการเป็น Subset ซึ่งกันและกัน

ระบบบัญชีประชาชาติด้านวัฒนธรรมของแคนาดา (The Canadian System of Culture Satellite Account) เป็นระบบที่มีความสอดคล้องกับระบบบัญชีประชาชาติหรือ National account ซึ่งแคนาดาได้จัดทำขึ้นตามระบบสากล System of National Accounts 2008 บัญชีประชาชาติด้านวัฒนธรรมเป็นการนำเสนอส่วนขยายจากระบบบัญชีประชาชาติ 2 เรื่อง คือกิจกรรมหรือธุรกรรมทางเศรษฐกิจที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมและกิจกรรมที่เกี่ยวกับการกีฬามาแจกแจงและนำเสนอในรายละเอียด เนื่องจากทั้งเรื่องวัฒนธรรมและการกีฬา เป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจของแคนาดา แต่ไม่สามารถดูรายละเอียดบัญชีประชาชาติ จึงจำเป็นต้องมีการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านวัฒนธรรมขึ้นมา

1) วิธีการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านวัฒนธรรม (CSA)

ภายใต้บัญชีประชาชาติด้านวัฒนธรรมของแคนาดา วัฒนธรรมหมายถึงกิจกรรมที่มีลักษณะเป็นการสร้างสรรค์ในทางศิลปะและจะต้องทำให้เกิดเป็นสินค้าหรือบริการขึ้นมาภายใต้กิจกรรมสร้างสรรค์ดังกล่าว และการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม (Culture is Defined as a Creative Artistic Activity and the Goods and Services Produced by this Creative Activity and The Preservation of Heritage)

กิจกรรมและผลิตภัณฑ์ทางด้านวัฒนธรรม หมายความถึงกิจกรรมหรือผลิตภัณฑ์ใด ๆ ภายใต้เงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมทางด้านวัฒนธรรม 6 ด้าน ดังนี้

1.1) กิจกรรมและผลิตภัณฑ์ใด ๆ ที่มีลิขสิทธิ์คุ้มครอง

1.2) กิจกรรมและผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในส่งเสริมวัฒนธรรมภายในประเทศ

1.3) กิจกรรมและผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการยกระดับวัฒนธรรมในประเทศ

1.4) กิจกรรมและผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับการรณรงค์รักษาไว้ซึ่งประวัติศาสตร์ประเทศ

1.5) กิจกรรมและผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนช่วยในการศึกษาทางด้านวัฒนธรรม

1.6) กิจกรรมและผลิตภัณฑ์ที่ทางภาครัฐมีส่วนช่วยในส่งเสริมวัฒนธรรม

การกำหนดสาขาการผลิตด้านวัฒนธรรม เป็นการพิจารณาจากผลผลิตในรูปสินค้าและบริการที่เป็นสินค้าและบริการหลักทางด้านวัฒนธรรมของอุตสาหกรรมนั้น ๆ (A Culture Industry is one for which Culture Products (Goods or Services) Make up the Most Significant Part of Its

Output) สำหรับในเรื่องของนิยามอื่น ๆ ที่ใช้ในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านวัฒนธรรม เช่น การผลิตและผลผลิต (Production and Output) สินค้าและบริการ (Goods and Services) เป็นนิยามเดียวกันกับที่ใช้ในการประมวลผลบัญชีประชาชาติการแสดงมูลค่าของการผลิตในบัญชีประชาชาติ ด้านวัฒนธรรม หรือ CSA ของอุตสาหกรรมการผลิตใด ๆ เป็นการแสดงมูลค่าในราคาพื้นฐาน (Basic Price) ดังนั้นเมื่อนำค่าส่วนเหลื่อมการตลาดและค่าขนส่ง และค่าภาษีผลผลิตมารวมไว้ด้วยก็จะได้เป็นมูลค่าของ GDP การจัดทำ CSA ของแคนาดาเป็นการประมวลผลและแสดงค่าเฉพาะในราคาประจำปี (At Current Market Price) เท่านั้น ไม่มีการคำนวณในรูปของมูลค่าที่แท้จริงหรือ Real term

ในด้านการผลิต ตารางบัญชีประชาชาติด้านวัฒนธรรม มีจุดมุ่งหมายหลักสำคัญ (Key Measure of Economic Performance in the CSA) คือต้องการที่จะแสดงถึงค่าของ Gross Domestic Product (GDP) หรือมูลค่าเพิ่ม (Value added) ของกลุ่มกิจกรรมทางด้านอุตสาหกรรมวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมการกีฬา นอกจากนี้ ยังมีการแสดงถึงค่าของการจ้างงาน และการใช้ปัจจัยการผลิตทั้งในเรื่องของ แรงงาน ทุน พลังงาน วัตถุดิบและการบริการต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งข้อมูลที่ได้ต่าง ๆ ดังกล่าวเหล่านี้ สามารถนำไปใช้ศึกษาวิเคราะห์ และคำนวณหาค่าผลกระทบทางเศรษฐกิจภายใต้การใช้แบบจำลองได้ต่อไป

การแสดงค่าของการผลิตของอุตสาหกรรมใด ๆ ใน บัญชีประชาชาติด้านวัฒนธรรม เช่น อุตสาหกรรมวัฒนธรรมจะมีการแบ่งแยกเป็น 2 ส่วนคือส่วนที่เป็นกิจกรรมด้านวัฒนธรรมโดยตรงและกิจกรรมที่ไม่ใช่วัฒนธรรม (Culture and non-culture products) ค่าของสัดส่วนที่เป็นวัฒนธรรมโดยตรงของอุตสาหกรรม คือ ค่าร้อยละที่จะนำมาใช้ตัดแบ่งสัดส่วนของอุตสาหกรรมนั้น ๆ ที่เป็นมูลค่าทางเศรษฐกิจโดยตรงของกิจกรรมด้านวัฒนธรรม

การนำเสนอค่าที่สำคัญใน บัญชีประชาชาติด้านวัฒนธรรม ส่วนของวัฒนธรรมมี 4 ค่า คือ 1) GDP of culture industries หมายถึงมูลค่าของ GDP ที่เกิดขึ้นเฉพาะจากอุตสาหกรรมวัฒนธรรมเท่านั้น 2) Culture GDP หมายถึง GDP ที่เกี่ยวกับวัฒนธรรม ทั้งที่เกิดจากอุตสาหกรรมวัฒนธรรมและกิจกรรมที่เป็นวัฒนธรรมของอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่มิใช่อุตสาหกรรมวัฒนธรรม 3) Employment in culture industries หมายถึงการจ้างงานของอุตสาหกรรมวัฒนธรรม 4) Culture jobs หมายถึงจำนวนของตำแหน่งงานในอุตสาหกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสินค้าและบริการด้านวัฒนธรรม (Number of jobs that are related to the production of culture goods and/or services in that industry)

รายละเอียดของวิธีการประมวลผล บัญชีประชาชาติด้านวัฒนธรรม ปรากฏตาม The Canadian Framework for Culture Statistics 2011 (CFCS) ซึ่งจัดทำขึ้นโดย Statistics Canada ภายใต้การปรึกษาหารือร่วมกับ The Department of Canadian Heritage และหน่วยงานอื่น ๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเรื่องของวัฒนธรรมและการกีฬา

การจัดหมวดหมู่รายการต่าง ๆ เพื่อใช้ในการกำหนดนิยามและวิธีการวัดค่าในบัญชีประชาชาติด้านวัฒนธรรม เป็นการจัดขึ้นมาโดยเฉพาะ (Unique Categories) ไม่เหมือนกับการจัดทำบัญชีอื่น ๆ โดยมีการแบ่งรายการออกเป็นรายการหลักซึ่งก็คือในลักษณะเดียวกันกับการจัดหมวดใหญ่เรียกว่า Domain มีทั้งหมด 6 Culture Domains และรายการรองหรือหมวดย่อย เรียกว่า Sub-domains

ซึ่งเป็น Subset ของ Domains ค่าในระดับ Domains เป็นรายการที่อยู่ระดับบนสุดซึ่งสามารถรวมกันได้เป็นค่ากิจกรรมด้านวัฒนธรรม และด้านการกีฬาโดยตรง ส่วนในระดับ Sub-domains เป็นหมวดย่อยที่ใช้ในการคำนวณหาค่าต่าง ๆ อาทิ จำนวนอุตสาหกรรม มูลค่าผลิตภัณฑ์ และการจ้างงาน (A Number of Related Industries, Products and Occupations) ตัวอย่าง เช่น รายการผลิตหนังสือ (Books) เป็น Sub-domain ของ Written and Published Works domain เป็นต้น

รายการ Sub-domains ยังมีการแบ่งย่อยออกเป็น 2 ส่วนคือกิจกรรมวัฒนธรรมหลักหรือ Core culture sub-domain และกิจกรรมวัฒนธรรมเสริมหรือ Ancillary culture sub-domain โดยที่ Core culture sub-domain หมายถึงการผลิตสินค้าและบริการที่มีลักษณะเป็นกิจกรรมศิลปะอย่างสร้างสรรค์หรือ creative artistic activity โดยตรง ส่วน Ancillary culture sub-domain หมายถึงการผลิตสินค้าและบริการที่มีลักษณะเป็นผลของกิจกรรมศิลปะอย่างสร้างสรรค์ (That are the result of creative artistic activity) หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือวัตถุประสงค์หลักสินค้าและบริการของ Ancillary Culture Sub-Domain มิใช่เป็นไปเพื่อต้องการสื่อสารถึงการมีทรัพย์สินทางปัญญา หรือวัฒนธรรม (Primary Purpose is not the Transmission of an Intellectual or Cultural Concept)

2) วิธีการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านวัฒนธรรม (CSA)

ใน The Canadian Culture Satellite Account การกีฬาหมายถึงกิจกรรมส่วนบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ที่เป็นไปเพื่อก่อให้เกิดฟิตเนส (Fitness) ในช่วงเวลาของการพักผ่อน การแข่งขันเพื่อความสนุกสนาน รวมถึงการกีฬาเพื่อสันทนาการและกิจกรรมทางกายภาพ และยังรวมถึงกิจกรรมของสโมสรการกีฬาเพื่ออาชีพ สโมสรกีฬากึ่งอาชีพ และสโมสรกีฬาสมัครเล่น และกิจกรรมของนักกีฬาอิสระที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่ของการกีฬาก่อนที่จะลงแข่งขัน มีผู้เข้าชมจริง (Sport is Defined as an Individual or Group Activity, Often Pursued for Fitness in Leisure Time, Fun or Competition.This Includes Recreational Sports and Physical Activities, as Well as Professional, Semi-Professional or Amateur Sport Clubs and Independent Athletes that are Primarily ngaged in Presenting Sporting Events Before an Audience)

นิยามที่สำคัญของการกีฬาใน บัญชีประชาชาติด้านวัฒนธรรม ได้แก่

(1) ค่า GDP ของอุตสาหกรรมกีฬา (GDP of Sport Industries) หมายถึง GDP ที่เกิดขึ้นกับอุสาหกรรมกีฬาทั้งที่เกิดจากการดำเนินกิจกรรมการกีฬาและกิจกรรม ที่มิใช่กีฬารวมกัน (The GDP of Sport Industries is The Measure of Output from All Sport Industries. It Covers all of their Outputs - Sport and Non-sport Products)

(2) ค่า Sport GDP หมายถึงค่า GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาเฉพาะส่วนที่เกิดจากการดำเนินกิจกรรมการกีฬา และอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่มิใช่อุตสาหกรรมการกีฬา เฉพาะส่วนที่เกิดจากการดำเนินกิจกรรมการกีฬา (Sport GDP is Defined as the Value dded in an Industry that is Related to the Production of Sport Goods and/or Across the Economy Regardless of the Producing Industry)

(3) การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬา (Employment in sport industries) หมายถึง คนที่ทำงานอยู่ในอุตสาหกรรมการกีฬาทั้งหมด ไม่ว่าลูกจ้างเหล่านั้น จะทำงานที่เกี่ยวของกับการกีฬา หรือมิใช่การกีฬาก็ตาม (Employment in Sport Industries is the Number of Jobs in Each of the Sport Industries. It Covers all Jobs in the Industry Required to Produce both Sport and Non-sport Products)

(4) ค่า Sport Jobs หมายถึงแรงงานที่ทำหน้าที่ผลิตสินค้าและบริการเกี่ยวกับการกีฬา โดยไม่คำนึงว่าแรงงานดังกล่าวจะอยู่ในอุตสาหกรรมการกีฬาหรือไม่ก็ตาม (Sport jobs are Defined as the Number of Jobs that are Related to the Production of Sport Goods and/or Services Regardless of the Industry)

นอกจากการประมวลผลและรายงานค่าทางเศรษฐกิจทั้ง Culture และ Sport ในระดับประเทศแล้ว ยังมีการรายงานการประมวลผล CSA ในระดับพื้นที่ของ Provincial/Territorial อีกด้วย

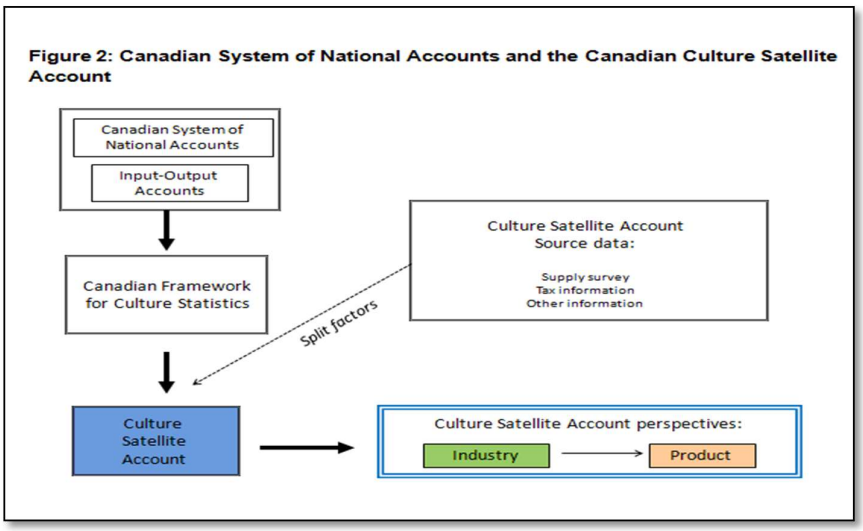
(1) วิธีการประมวลผลด้านการกีฬาในบัญชีประชาชาติด้านวัฒนธรรม

โดยหลักการของ The Canadian Framework for Culture Statistics 2011 (CFCS) นั้น ถือว่าการกีฬา (Sports) เป็น Domain หนึ่งที่เกี่ยวกับวัฒนธรรม จึงได้มีการประมวลผลและนำมารวมไว้กับบัญชีประชาชาติด้านวัฒนธรรม จะไม่รวมการผลิตสินค้าและบริการที่นำมาใช้เป็นปัจจัยการผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬา การกีฬาแบ่งออกเป็น Core domains 2 รายการ และ Transversal domains หรือ domain สนับสนุน 2 รายการ ตามลำดับคือ

- Organized sport หมายถึงกีฬาที่มีคนดู (Spectator Sport) กีฬาที่มีการแข่งในสนาม (Sport Stadiums) และการกีฬาที่เป็นการจัดขึ้นเพื่อให้คนดูทั้งที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกและไม่มี (Other Presenters with Facilities and without Facilities) Includes Team or Organized Sport Activities (Amateur and Professional) including the Hosting of Sporting Events.
- Informal sport หมายความรวมถึงการดำเนินงานของสโมสรกีฬาซึ่งมีลักษณะไม่แสวงหากำไร รวมทั้งสถาบันไม่แสวงหากำไรต่าง ๆ ที่ดำเนินงานเกี่ยวข้องกับการกีฬา Includes Recreational Sport and Physical Activities Such as Aerobics, Bicycling, Badminton, Fishing, Golf, Hiking, Jogging, Riding, Rowing, Skating, Skiing, swimming, tennis, etc.)
- Education and Training and Governance ประกอบด้วยการเรียน การสอน การให้คำปรึกษาด้านกีฬา การใช้จ่ายของรัฐบาลในวิทยาลัย วิทยาลัยการอาชีพที่ได้รับทุนสนับสนุนจากเอกชน (College of General and Vocation Education; CEGEPs) และมหาวิทยาลัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา
- Funding and Professional Support for sport หมายถึง สัดส่วนของ Consolidated Government Expenditures ที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา
- วิธีการประมวลผลด้านการกีฬาใน CSA ใช้ข้อมูลและโครงสร้างจากตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตเป็นจุดเริ่มต้นหลัก ภายใต้กรอบของบัญชีประชาชาติ โดยสามารถแจกแจง

รายละเอียดได้ทั้งด้านอุตสาหกรรมการผลิต (Industries) และผลิตภัณฑ์ (Commodities) แล้วทำการแบ่งแยกสาขาการผลิตที่อยู่ในตารางดังกล่าวออกเป็นสาขาหรือรายการตาม Domains และ Sub-domain ดังที่ระบุข้างต้น ภาพแสดงโครงสร้างความเชื่อมโยงของระบบ CSA แสดงได้ดังแผนภาพที่ 2-4

แผนภาพที่ 2-4: แสดงความสัมพันธ์ระหว่าง CSA กับตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิต และบัญชีประชาชาติ



ที่มา: Statistic Canada, 2021

หลังจากได้โครงสร้างดังกล่าวแล้ว นำข้อมูลที่ได้จากผลการสำรวจ มาใช้ประกอบร่วมในการคำนวณรายละเอียด ซึ่งข้อมูลจากการสำรวจที่ใช้ในการประมวลผล CSA ที่สำคัญ แสดงดังตารางที่ 2-29

ตารางที่ 2-29: แสดงรายการผลการสำรวจที่มีการนำข้อมูลที่ได้มาใช้ประมวลผล CSA (Surveys Used in Culture Satellite Account, Canada, 2010)

Survey name	Survey ID
Annual Survey of Manufactures and Logging (ASML)	2103
Annual Survey of Service Industries Software Development and Computer Services	2410
Survey of Service Industries Film, Television and Video Production	2413
Survey of Service Industries Film and Video Distribution	2414
Survey of Service Industries Film, Television and Video Post-production	2415
Survey of Service Industries Motion Picture Theatres	2416

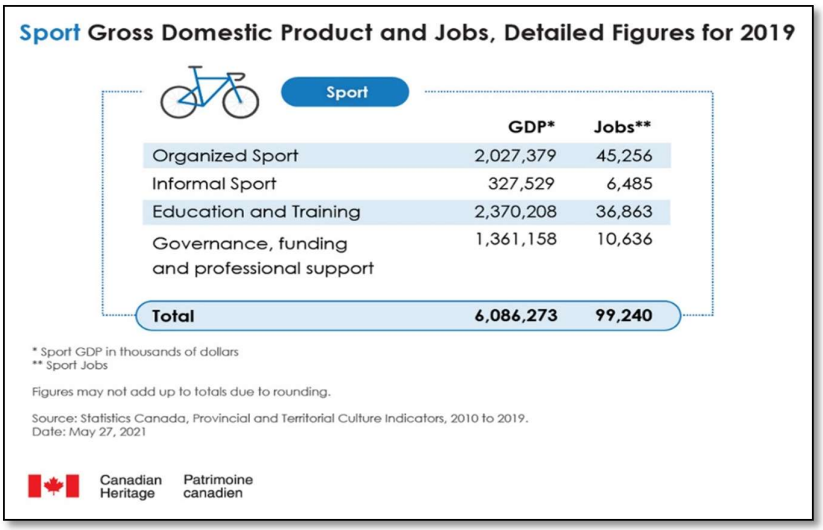
ตารางที่ 2-29: แสดงรายการผลการสำรวจที่มีการนำข้อมูลที่ได้มาใช้ประมวลผล CSA (Surveys Used in Culture Satellite Account, Canada, 2010) (ต่อ)

Survey name	Survey ID
Annual Survey of Service Industries Architectural Services	2420
Annual Survey of Service Industries Personal Services	2424
Annual Survey of Service Industries Consumer Goods Rental	2434
Annual Survey of Service Industries Advertising and Related Services	2437
Annual Wholesale Trade Survey	2445
Annual Retail Trade Survey	2447
Survey of Service Industries Book Publishers	3105
Annual Survey of Service Industries Heritage Institutions	3107
Survey of Service Industries Performing Arts	3108
Survey of Service Industries Sound Recording and Music Publishing	3115
Survey of Provincial/Territorial Government Expenditures on Culture	3116
Survey of Federal Government Expenditures on Culture	3117
Survey of Service Industries Newspaper Publishers	4710
Annual Survey of Service Industries Database, Directory and Specialty Publishers	4711
Annual Survey of Service Industries Specialized Design	4719
Postsecondary Student Information System (PSIS)	5017
Survey of Service Industries Periodical Publishers	5091
Annual Survey of Service Industries Spectator Sports, Event Promoters, Artists and Related Industries	5132

ที่มา: Statistic of Canada

จากรายงานของ CSA ของแคนาดา ล่าสุดในปี ค.ศ. 2019 ผลที่ได้ ปรากฏว่า ค่า GDP ของการกีฬามีมูลค่าเท่ากับ 6,086.273 ล้านดอลลาร์แคนาดา ประกอบด้วย Sub-Domain ทั้ง 4 รายการ คือ Organized Sport 2,027.379 ล้านดอลลาร์แคนาดา; Informal Sport เท่ากับ 327.529 ล้านดอลลาร์แคนาดา; Education and Training เท่ากับ 2,370.208 ล้านดอลลาร์แคนาดา และ Governance, funding and professional support เท่ากับ 1,361.158 ล้านดอลลาร์แคนาดา ก่อให้เกิดการจ้างงานในอุตสาหกรรมทั้ง 4 Sub-Domain ดังกล่าว เท่ากับ 45,256; 6,485; 36,863 และ 10,636 คน ตามลำดับ ส่วนการส่งออกและการนำเข้าของการกีฬา (Trade of Sport Products) ในปี ค.ศ. 2019 มีมูลค่าเท่ากับ 1,728.0 และ 2,838.0 ล้านดอลลาร์แคนาดา ตามลำดับ โดยประเทศคู่ค้าที่สำคัญคือ อเมริกา จีน สหราชอาณาจักร แสดงดังแผนภาพที่ 2-5

แผนภาพที่ 2-5: แสดงมูลค่าของ Sport GDP และ จำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศแคนาดาปี ค.ศ. 2019



ที่มา: Statistic of Canada

2.3.12 บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Account; SSA) ของประเทศสหรัฐอเมริกา

การทบทวนการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Account; SSA) ของประเทศสหรัฐอเมริกาค่อนข้างเป็นที่น่าสนใจในทำนองเดียวกันกับแคนาดา กล่าวคือแม้ว่าประเทศสหรัฐอเมริกามิได้มีการจัดทำ SSA ขึ้นมาโดยตรง แต่ได้มีการจัดทำตารางบัญชีประชาชาติด้านกิจกรรมกลางแจ้ง หรือ Outdoor recreation satellite account; ORSA ซึ่งเป็นบัญชีที่มีความใกล้เคียงกับ SSA ค่อนข้างมาก และขณะเดียวกัน ก็ยังมีความเชื่อมโยงโดยตรงอย่างมากกับบัญชีประชาชาติด้านการท่องเที่ยวหรือ TSA อีกด้วยเช่นกัน โดยสหรัฐอเมริกาได้เริ่มดำเนินการประมวลผล ORSA ขึ้นเป็นครั้งแรกในปี ค.ศ. 2018[4] มีหน่วยงานที่ทำหน้าที่ในการประมวลผล ORSA ดังกล่าวคือ U.S. Bureau of Economic Analysis; BEA ซึ่งเป็นหน่วยงานเดียวกันกับที่ทำหน้าที่ประมวลผลและจัดทำบัญชีประชาชาติและตารางปัจจัยการผลิตและผลิตของสหรัฐอเมริกา การจัดทำ ORSA ของ BEA เป็นการดำเนินงานภายใต้ความร่วมมือกับ Department of Interior และหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ในการดูแลการดำเนินงานเรื่องการจัดการที่ดินสาธารณะและเส้นทางทางน้ำ (Public Land and Waterways) ให้เป็นไปตามกฎหมายของประเทศคือ Outdoor Recreation Jobs and Economy Act of 2016

[4] ฉบับที่จัดทำครั้งแรกคือ กุมภาพันธ์ ค.ศ. 2018 เป็นต้นฉบับต้นร่าง (Prototype) ของ ORSA หลังจากนั้นต่อมา ในเดือนกันยายน ค.ศ. 2018 BEA ได้มีการออกรายงานฉบับปรับปรุงจากงานฉบับต้นร่างดังกล่าว ออกมาเป็นรายงานและบทวิเคราะห์ ครอบคลุมข้อมูลในช่วงระยะเวลา ค.ศ. 2012-2016 และล่าสุดเป็นการจัดทำต่อเนื่องครั้งที่ 3 ฉบับ พฤศจิกายน ค.ศ. 2020 เป็นรายงานชุดข้อมูลครอบคลุมระยะเวลา ค.ศ. 2012-2019

ORSA เป็นบัญชีบริวารประเภทหนึ่งของสหรัฐอเมริกา[5] ซึ่งบัญชีบริวารดังกล่าวมีจุดมุ่งหมายต้องการแสดงรายละเอียดในเรื่องใดเรื่องหนึ่งเป็นการเฉพาะ ในกรณีของ BEA ได้มีการจัดทำบัญชีบริวารแล้วในเรื่องที่เกี่ยวกับการสาธารณสุข การดูแลสุขภาพ (Health Care) การท่องเที่ยวและเดินทาง (Travel and Tourism) และการศิลปะและวัฒนธรรม (Arts and Culture) บัญชีประชาชาติด้านกิจกรรมกลางแจ้งหรือ ORSA มีวัตถุประสงค์เพื่อจัดทำข้อมูลทางเศรษฐกิจที่เกี่ยวกับกิจกรรมกลางแจ้ง สำหรับนำมาใช้วิเคราะห์ให้เห็นถึงความสำคัญของกิจกรรมและผลิตภัณฑ์กลางแจ้งโดยการแสดงค่าของตัวชี้วัดหรือเครื่องชี้ทางเศรษฐกิจที่สำคัญคือ มูลค่าเพิ่ม (Value added) หรือ GDP ของกิจกรรมกลางแจ้งที่มีอยู่ใน GDP รวมของประเทศทั้งหมด มูลค่าโดยรวม (Gross output) ผลตอบแทนการจ้างงาน (Compensation of employees) และการจ้างงาน (Employment)

รายละเอียดของวิธีการประมวลผล ORSA ปรากฏอยู่ใน Tina High fill and Chelsea Smith-Nelson, Outdoor Recreation Satellite Account Methodology, U.S. Bureau of Economic Analysis, September 2018 โดยได้อธิบายว่า ในการจัดทำ ORSA, BEA เริ่มต้นจากการนำความรู้ที่ได้จากนักเศรษฐศาสตร์ด้านกิจกรรมกลางแจ้ง (Outdoor Recreation Economists) ผู้เชี่ยวชาญรายสาขาอุตสาหกรรม (Industry Experts) และหน่วยงานของรัฐที่เกี่ยวข้องหลายหน่วยงานร่วมกัน (Multiple Government Agencies) มาเป็นองค์ความรู้เพื่อยกร่างเค้าโครงของ ORSA หลังจากนั้นนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาประมวลผลภายใต้โครงร่างบัญชีดังกล่าว ทำการปรับปรุงข้อมูลและวิธีการคำนวณให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้นมาโดยลำดับ จนท้ายสุดสามารถที่จะรายงานเผยแพร่ต่อภายนอกและผู้ใช้เพื่อแสดงถึงขนาดเศรษฐกิจของกิจกรรมกลางแจ้งของสหรัฐอเมริกาในระดับค่ารวมของประเทศ จุดมุ่งหมายของ ORSA ก็คือการแสดงถึงมูลค่าการผลิตของกิจกรรมกลางแจ้ง และการใช้จ่ายครัวเรือน รัฐบาลใช้จ่าย และการลงทุน รวมทั้งการส่งออกและนำเข้า สินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลางแจ้งดังกล่าว โดยแสดงในรูปของตารางอุปสงค์อุปทาน (The Goal of the ORSA is to Highlight the Outdoor Recreation Production and Spending that is already Present in the Supply-use Tables)

ระบบการประมวลผลต่าง ๆ ที่สำคัญของ ORSA ยังคงใช้หลักการของแนวคิดเดียวกันกับบัญชีประชาชาติ (National Accounting Concepts) โดยนำมาจากคู่มือการจัดทำ 2 ส่วน คือ “Concepts and Methods of the U.S. National Income and Product Accounts” และ “Concepts and Methods of the U.S. Input-Output Accounts” (U.S. Bureau of Economic Analysis, 2017 and 2009) อย่างไรก็ตาม ในการคำนวณบัญชีประชาชาตินั้น BEA ได้ใช้วิธีการประมวลผลทั้ง 3 ด้านร่วมกัน คือ ด้านการผลิต หรือด้านมูลค่าเพิ่ม (Production or Value added Approach) ด้านรายได้

[5] BEA ได้อธิบายว่าบัญชีบริวารของสหรัฐอเมริกาคือบัญชีที่ต้องการแสดงค่าทางเศรษฐกิจในสาขาเป้าหมายเรื่องใดเรื่องหนึ่งเป็นการเฉพาะ บัญชีบริวารไม่ได้ไปมีผลทำให้ค่าการประมวลผลของบัญชีประชาชาติเปลี่ยนแปลงไป แต่กลับไปช่วยสนับสนุนในรายละเอียดและการวิเคราะห์เชิงลึกในสาขาเศรษฐกิจใดสาขาเศรษฐกิจหนึ่ง หรือเรื่องใด ๆ เรื่องหนึ่งของเศรษฐกิจของประเทศเป็นการเฉพาะ (Satellite Accounts Provide Additional Detail and allow for a more In-depth Analysis of a Specific Sector or Aspect of the Economy) ดังนั้น ข้อมูลในบัญชีบริวารต่าง ๆ จึงเป็นไปได้ที่จะมีการคาบเกี่ยว (Overlapping) กัน

(Income Approach) และด้านการใช้จ่าย (Expenditure Approach) แต่ในการจัดทำ ORSA นั้น ใช้วิธีการคำนวณเฉพาะ ด้านการผลิตและด้านการใช้จ่ายเท่านั้น

ตารางอุปสงค์-อุปทาน หรือในบางครั้งเรียกตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิต[6] สามารถนำมาใช้ได้ทั้งในลักษณะของการใช้เป็นข้อมูลและใช้เพื่อกำหนดกรอบโครงสร้างในการคำนวณ GDP ตารางอุปสงค์-อุปทานเป็นตารางที่แสดงในรูปของแมทริกซ์ และสามารถที่จะแจกแจงรายละเอียดทั้งในด้านสาขาการผลิต และผลผลิตภัณฑ์ที่ผลิต (Supply) และที่ใช้ (Use) ให้มีรายละเอียดมากน้อยได้ตามที่ต้องการ ตามจุดมุ่งหมายที่จะแสดงรายละเอียดในเรื่องนั้น ๆ เป็นการเฉพาะ หรือกล่าวโดยตรง คือ เป็นตารางแสดงถึงการใช้สินค้าและบริการเป็นปัจจัยการผลิตของอุตสาหกรรมการผลิตแต่ละอุตสาหกรรมเพื่อทำการผลิตเป็นผลผลิตของอุตสาหกรรมนั้น ๆ ผลผลิตที่เกิดขึ้นของอุตสาหกรรมการผลิตดังกล่าว และการใช้ผลผลิตไปเพื่อการอุปโภคขั้นสุดท้าย (ตาราง ORSA ไม่มีการแสดงค่าการใช้ขั้นสุดท้ายของการสันทนาการกลางแจ้งของครัวเรือน แต่ในกระบวนการประมวลผล ได้มีการคำนวณส่วนที่ใช้โดยครัวเรือนเพื่อนำมาใช้ในการคำนวณค่าใช้จ่ายขั้นกลางหรือ intermediate consumption หลักการวัดผลผลิตที่สำคัญของอุตสาหกรรมการผลิตก็คือค่าของ Gross output ของอุตสาหกรรมนั้น (Supply-use tables, sometimes called input-output tables, Serve as both the data source and the framework used to estimate GDP. Supply-use tables are typically presented in matrix form and provide a detailed “snapshot” of the economy. More specifically, upply-use tables show the commodity inputs that are used by each industry to produce its output, the commodities produced by each industry, and the use of commodities by final consumers. The principal measure of output in the supply-use tables is gross output)

1) วิธีการประมวลผล ORSA และข้อมูลที่ใช้ในการประมวลผล ORSA (Outdoor Recreation Economic Statistics)

วิธีการประมวลผลและข้อมูลที่ใช้ในการประมวลผล ORSA คือตารางอุปสงค์-อุปทานที่ BEA ได้มีการจัดทำไว้เองอยู่แล้ว หลักวิธีการของการประมวลผลก็คือ แยกและคัดเลือกกิจกรรมที่ถือว่าเป็นการสันทนาการกลางแจ้ง (Outdoor Recreation) แล้วนำค่าของรายการดังกล่าวนั้นออกมาเป็นการเฉพาะ โดยแยกจากกิจกรรมต่าง ๆ ที่ถูกแสดงไว้ตามปรกติในตารางอุปสงค์-อุปทานของประเทศ รายการข้อมูลที่แยกออกมาแสดงไว้เป็นการเฉพาะดังกล่าวคือ การใช้จ่ายและการผลิตของการสันทนาการกลางแจ้ง (Outdoor Recreation Spending and Production) ตัวอย่างเช่น แยกการคำนวณชุดว่ายน้ำหรือรองเท้าเดินป่า ออกมาจากเสื้อผ้าและเครื่องสวมใส่ (Wearing Apparel) ที่อยู่ในตารางอุปสงค์-อุปทาน

[6] โดยแท้จริงแล้ว ตารางอุปสงค์-อุปทาน มีความแตกต่างไปจากตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิต กล่าวคือ ตารางอุปสงค์-อุปทานเป็นการแสดงข้อมูลใน 2 ตารางย่อย คือ ตาราง Supply และตาราง Use ซึ่งในส่วนของตาราง Use ดังกล่าวนี้ เป็นการแสดงของในมิติของ Industry X Commodity โดยมีด้านสดมภ์แสดงถึง Industry สาขาต่าง ๆ และด้านแถวแสดงผลิตภัณฑ์ (สินค้าและบริการ) ดังนั้น เมื่อดูในด้านสดมภ์ จึงเป็นการแสดงถึงการผลิตของอุตสาหกรรมใดอุตสาหกรรมหนึ่ง ที่มีการใช้ปัจจัยการผลิต หรือวัตถุดิบเป็นผลิตภัณฑ์ประเภทต่าง ๆ ตารางอุปสงค์-อุปทาน ไม่จำเป็นต้องเป็นตาราง สี่เหลี่ยมจัตุรัส หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ จำนวนการแจกแจงสาขาการผลิต ไม่จำเป็นต้องเท่ากับ จำนวนการแจกแจงประเภทของผลิตภัณฑ์ แต่ตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิต เป็นการแสดงข้อมูลในมิติของ Commodity X Commodity และจะต้องเป็นตารางที่เป็นจัตุรัสเสมอ (จำนวนสดมภ์เท่ากับแถว เนื่องจากการจัดจำแนกหมวดหมู่ของรายการผลิตภัณฑ์ เป็นรายการเดียวกันทั้งทางด้านสดมภ์และแถว

หรือในเรื่องของการใช้จ่ายหรือการลงทุน จะต้องแยกการก่อสร้างคอร์ทเทนนิส (Tennis Courts) หรือการก่อสร้าง Baseball Diamonds ซึ่งการก่อสร้างดังกล่าวได้ถูกนับรวมไว้ในหมวดหมู่ของการก่อสร้างอยู่แล้ว

จากแนวทางของวิธีการคิดคำนวณดังกล่าว ดังนั้น การกำหนดนิยามของคำว่าการสันทนาการกลางแจ้ง หรือ Outdoor Recreation จึงเป็นเรื่องที่สำคัญของการจัดทำ ORSA ซึ่งสามารถครอบคลุมได้อย่างหลากหลายทั้งกิจกรรมการสันทนาการกลางแจ้งแบบดั้งเดิม เป็นการสันทนาการโดยตรงอย่างแท้จริง เช่น การพักแรม (Camping) และการเดินป่า (Hiking) หรือการสันทนาการแบบลำลองมากขึ้น (Casual Outdoor Activities) เช่น การทำสวน (Gardening) และกิจกรรมงานประเพณีกลางแจ้ง (Outdoor Festivals) เป็นต้น เพื่อให้เป็นไปตามความต้องการของผู้ใช้หรือหลักการดังกล่าว การจัดทำ ORSA จึงได้กำหนดนิยามของการสันทนาการกลางแจ้งให้ครอบคลุมทั้งการสันทนาการกลางแจ้งแบบดั้งเดิมและการสันทนาการกลางแจ้งแบบเชิงกว้าง (To meet the diverse needs of data users, the ORSA was designed to capture both the conventional and broad conception of outdoor recreation) การสันทนาการกลางแจ้งแบบดั้งเดิมตามที่ BEA กำหนดขึ้น หมายถึงกิจกรรมเพื่อการสันทนาการทั้งหมดที่เป็นไปเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจที่มีความพยายามอย่างตั้งใจหรือจงใจทำให้เกิดขึ้นไม่มากก็น้อย และเป็นการเกิดขึ้นกลางแจ้งในสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติ (Conventional outdoor recreation is defined by BEA as “all recreational activities undertaken for pleasure that generally involve some level of intentional physical exertion and occur in nature-based environments outdoors)

ความหมายในเชิงกว้างหมายความรวมถึงกิจกรรมกลางแจ้งที่เกิดขึ้นทั้งหมดที่เป็นไปเพื่อการสันทนาการและหรือการพักผ่อนหย่อนใจ (The broader Definition attempts to encompass the comprehensive viewpoint of outdoor recreation and is defined by BEA as “all recreational activities undertaken for pleasure that occur outdoors) นิยามดังกล่าวนี้ ได้รับความเห็นชอบร่วมกันทั้งจากผู้เชี่ยวชาญด้านสันทนาการกลางแจ้งที่มาจากทั้งภาคการศึกษา หน่วยงานรัฐบาลและภาคเอกชนในอุตสาหกรรมการผลิตต่าง ๆ (Outdoor recreation experts from academia, government, and private industry)

การวัดค่าในทางเศรษฐกิจของกิจกรรมกลางแจ้งที่ครบถ้วนสมบูรณ์ มีความครอบคลุมถึงมูลค่าของสินค้าและบริการซึ่งมีความเกี่ยวข้องในทางตรงกับกิจกรรมกลางแจ้ง (มูลค่าดังกล่าวเป็นมูลค่าสินค้าและบริการหลักในการวัดค่าดังกล่าว) บวกด้วยมูลค่าของสินค้าและบริการซึ่งใช้ในการสนับสนุนให้เกิดกิจกรรมกลางแจ้งดังกล่าว (เรียกผลิตภัณฑ์ส่วนนี้ว่าเป็นสินค้าและบริการสนับสนุน) (A complete measure of the outdoor recreation economy includes the value of goods and services directly related to outdoor recreation (core goods and services), plus the value of goods and services that support access to outdoor recreation (supporting goods and services)) สินค้าและบริการหลักประกอบด้วยเสื้อผ้าและเครื่องสวมใส่ อุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น เรือ เบ็ดตกปลา หมวกกันน็อค น้ำมันเชื้อเพลิงที่ใช้เพื่อเดินอุปกรณ์/เครื่องจักรกลในกิจกรรมกลางแจ้ง การได้รับสิทธิ

ให้ขายอาหารในพื้นที่ที่มีกิจกรรมกลางแจ้ง การใช้จ่ายเพื่อการบำรุงรักษาอาคาร สิ่งปลูกสร้างและเครื่องมืออุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมกลางแจ้ง การซ่อมแซม และค่าธรรมเนียมหรือค่าใช้จ่ายในการเข้าร่วมกิจกรรมกลางแจ้งดังกล่าว ส่วนสินค้าและบริการสนับสนุนได้แก่ การเดินทางและท่องเที่ยวที่เกิดขึ้นภายใต้การเข้าร่วมกิจกรรมกลางแจ้ง รวมทั้งค่าใช้จ่ายในการเดินทางทุกชนิดเพื่อการเข้าร่วมกิจกรรม ค่าใช้จ่ายเพื่อการลงทุนของการดำเนินกิจกรรมกลางแจ้ง (ส่วนใหญ่คือสิ่งปลูกสร้างและเครื่องจักร เครื่องมือและอุปกรณ์ และการใช้จ่ายของภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลางแจ้ง ทั้งสินค้าและบริการหลักและสินค้าและบริการสนับสนุนที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลางแจ้งดังกล่าวนี้ จัดว่าเป็นส่วนหนึ่งของรายการสินค้าและบริการทั้งหมดที่รวมอยู่ในบัญชีประชาชาติด้านกิจกรรมกลางแจ้งซึ่งมีประมาณ 5,000 รายการที่ประกอบรวมกันขึ้นเป็นตารางอุปสงค์-อุปทาน (Core outdoor recreation goods and services include gear, equipment, fuel, concessions, maintenance, repair, and fees related to outdoor recreation activities. Supporting goods and services includes travel and tourism, as well as local trips, construction, and government expenditures. Core and supporting goods and services included as part of the ORSA were chosen from BEA's comprehensive list of nearly 5,000 categories of goods and services that underpin the supply-use tables)

ในส่วนของการประมวลผลรายการการเดินทางและท่องเที่ยวนั้น ได้ใช้วิธีการคำนวณและแหล่งข้อมูลเดียวกันกับการประมวลผล TSA (สหรัฐอเมริกาใช้หลักการของการเดินทางออกจากบ้าน/ที่พักไกลเกินกว่า 50 ไมล์) หลังจากนั้น ได้มีการนำข้อมูลอื่นที่สำคัญคือ The U.S. Department of Transportation's Federal Highway Administration 2009; National Household Travel Survey (NHTS); the Bureau of Labor Statistics (BLS) และ Time Use Survey (TUS) มาใช้ร่วมเพื่อคำนวณหาสัดส่วนของส่วนที่จัดเป็นกิจกรรมกลางแจ้ง ส่วนการเดินทางที่น้อยกว่า 50 ไมล์ จะถือเป็นการเดินทางภายในพื้นที่ (Local trip) ซึ่งในส่วนนี้ จะมีการนำข้อมูลจาก The Consumer Expenditures Survey มาร่วมใช้เพื่อคำนวณหาสัดส่วนของกิจกรรมกลางแจ้ง สำหรับในเรื่องของการก่อสร้างสิ่งปลูกสร้างที่ถูกนับรวมไว้ในกิจกรรมกลางแจ้งคือสิ่งก่อสร้างที่มิใช่อาควรที่ใช้เพื่อการสันทนาการกลางแจ้งและสิ่งปลูกสร้างที่ใช้เฉพาะเพื่อกิจกรรมกลางแจ้งเท่านั้น (The ORSA includes the construction of structures used while participating in some form of outdoor recreation and structures specifically built for the outdoor recreation activity) ส่วนในด้านการใช้จ่ายของหน่วยงานภาครัฐ ORSA ครอบคลุมเฉพาะการใช้จ่ายของรัฐบาลส่วนกลาง การใช้จ่ายของรัฐต่าง ๆ และการใช้จ่ายของส่วนราชการท้องถิ่นเพื่อการสนับสนุนกิจกรรมกลางแจ้ง เช่นการบำรุงรักษาทางเดินการปีนเขาในวนอุทยาน เป็นต้น (Government Expenditures Include Federal, State, and Local Government Spending that support Outdoor Recreation Activities, such as maintaining hiking trails in a national park) ข้อมูลต่าง ๆ ดังกล่าวนี้เพื่อนำมาใช้คำนวณ ORSA ส่วนใหญ่จะมีอยู่แล้วที่ BEA

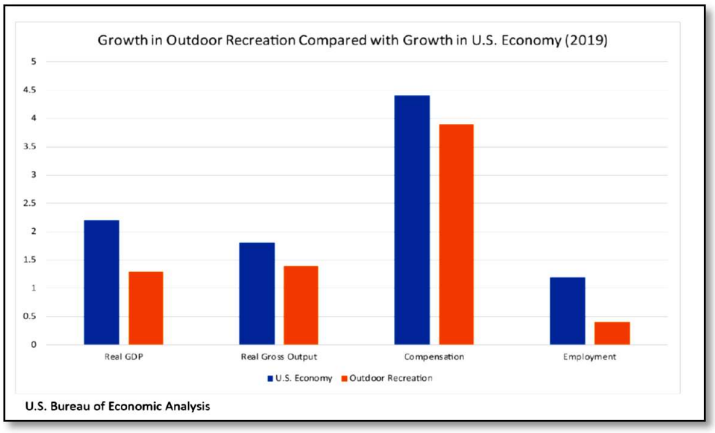
ในการนำเสนอรายงานการประมวลผล ORSA นั้น มูลค่าทางเศรษฐกิจส่วนที่เกิดจาก Core goods and services จะแสดงไว้ในรายการของ Individual activities ส่วนมูลค่าทางเศรษฐกิจ

ส่วนที่เกิดจาก Supporting Goods and Services จะแสดงไว้ในลักษณะของค่าโดยรวมของ Aggregate 'supporting outdoor recreation' category

นอกจากการประมวลผล ORSA ในราคาประจำปีหรือ Current price แล้วยังมีการประมวลผลในมูลค่าที่แท้จริงหรือ Real term เรียกว่า "Chained-dollar" estimate หรือ "Real" estimates ด้วยวิธีการสร้าง Chain-type indexes คำนวณโดยใช้สูตรของ Fisher formula ทั้งนี้ในปัจจุบัน การคำนวณประมวลผล ORSA มีทั้งการคำนวณค่าของแต่ละรัฐ (50 รัฐ) และผลรวมของทุกรัฐรวมกันเป็นค่าของสหรัฐหรือ Nation

ผลการประมวลค่าทางเศรษฐกิจของกิจกรรมกลางแจ้งพิจารณาจากรายงาน Outdoor Recreation Satellite Account, U.S. and States, 2019 ซึ่งเป็นรายงานล่าสุด เผยแพร่เมื่อ 10 พฤศจิกายน ค.ศ. 2020 พบว่ามูลค่าของกิจกรรมกลางแจ้งทั้งหมดของ 50 รัฐรวมกัน ในปี ค.ศ. 2019 มีมูลค่าเท่ากับ 459.8 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ หรือเท่ากับร้อยละ 2.1 ของ GDP ทั้งหมด และเมื่อพิจารณาเป็นรายมลรัฐแล้วพบว่าสูงสุดที่รัฐฮาวายเท่ากับร้อยละ 5.8 ของ GDP ของรัฐ และต่ำสุดที่รัฐคอนเน็กติกัต เท่ากับร้อยละ 1.3 ของ GDP ของรัฐ และเมื่อปรับลดด้วยการเปลี่ยนแปลงของราคาออกไปเป็นมูลค่าที่แท้จริงหรือ Chained-dollar estimate แล้วการเติบโตที่แท้จริงของมูลค่าทางเศรษฐกิจของกิจกรรมกลางแจ้งในปี ค.ศ. 2019 แสดงรายละเอียดดังภาพที่ 2-6 เพิ่มขึ้นร้อยละ 1.3 เทียบกับเศรษฐกิจรวมทั้งหมดหรือ GDP รวมที่เติบโตร้อยละ 2.2 กิจกรรมกลางแจ้ง เติบโตได้ช้ากว่าส่วนมูลค่าของผลผลิตรวม (Real gross output) ในปี ค.ศ. 2019 เพิ่มขึ้นร้อยละ 1.4 ในขณะที่มูลค่าของผลตอบแทนการจ้างงาน (Compensation of employee) เพิ่มขึ้นร้อยละ 3.9 และการจ้างงาน (Employment) เพิ่มขึ้นร้อยละ 0.4

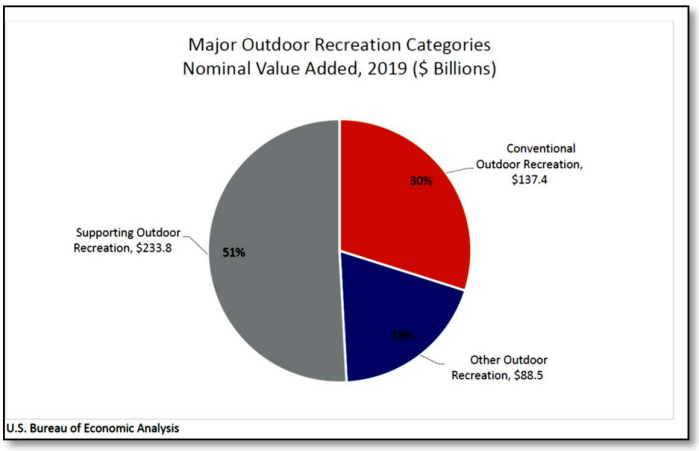
แผนภาพที่ 2-6: แสดงค่าของ Real GDP, Real gross output, Compensation และ Employment ของกิจกรรมกลางแจ้งเมื่อเปรียบเทียบกับค่ารวมทั้งหมดของสหรัฐ ปี ค.ศ. 2019



ที่มา: Bureau of Economic Analysis, U.S. Department of Commerce, Outdoor Recreation Satellite Account, U.S. and States, 2019

เมื่อแยกพิจารณารายละเอียดเป็นรายกิจกรรมของกิจกรรมกลางแจ้งแล้ว รายละเอียดแสดงดังแผนภาพที่ 2-7 พบว่ารายการกิจกรรมกลางแจ้งแบบดั้งเดิม (Conventional outdoor recreation) มีสัดส่วนของมูลค่าเพิ่ม (Value added) ประมาณร้อยละ 30.0 ของมูลค่าเพิ่มของกิจกรรมกลางแจ้งทั้งหมด ส่วนมูลค่าเพิ่มของกิจกรรมกลางแจ้งอื่น ๆ (Other Outdoor Recreation) มีสัดส่วนประมาณร้อยละ 19.0 และส่วนที่มีสัดส่วนมากที่สุดคือ กิจกรรมที่สนับสนุนกิจกรรมกลางแจ้ง (Supporting Activities) มีสัดส่วนประมาณร้อยละ 51.0 เมื่อเทียบกับมูลค่าเพิ่มของกิจกรรมกลางแจ้งทั้งหมด

แผนภาพที่ 2-7: แสดงสัดส่วนมูลค่าทางเศรษฐกิจวัดจากมูลค่าเพิ่มของกิจกรรมกลางแจ้ง ปี ค.ศ. 2019



ที่มา: Bureau of Economic Analysis, U.S. Department of Commerce, Outdoor Recreation Satellite Account, U.S. and States, 2019

2.3.13 สรุปการนำข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมมาใช้กับการศึกษาในประเทศไทย

จากการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับการสร้างบัญชีประชาชาติด้านกีฬา (SSA) ในต่างประเทศ พบว่าสหภาพยุโรปและประเทศออสเตรเลียมีการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬาอย่างเป็นทางการ ในขณะที่ประเทศแคนาดาและประเทศสหรัฐอเมริกาไม่ได้จัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬาโดยตรง แต่เป็นส่วนหนึ่งของบัญชีประชาชาติด้านวัฒนธรรม (Culture Satellite Account: CSA) และบัญชีประชาชาติด้านนันทนาการกลางแจ้ง (Outdoor Recreation Satellite Account: ORSA) ตามลำดับ ทั้งนี้ ประเทศสหภาพยุโรปได้จัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬาตามกรอบแนวคิดตาม EU Working Group on Sport and Economics (EU WG) ซึ่งมีการกำหนดนิยามและกรอบของอุตสาหกรรมกีฬาเหมือนกัน โดยได้พบว่าอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศสหภาพยุโรปที่ทำการศึกษาสามารถสร้าง GDP ได้อยู่ระหว่างร้อยละ 0.85 – 4.12 ของ GDP รวมทั้งประเทศ และสามารถสร้างการจ้างงานได้อยู่ระหว่างร้อยละ 1.39 – 5.63 ของการจ้างงานรวมทั้งประเทศ

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศออสเตรียมีบทบาททางเศรษฐกิจมากที่สุด โดยสามารถสร้าง GDP ได้มากถึงร้อยละ 4.12 ของ GDP รวมทั้งประเทศ และสร้างการจ้างงานได้มากถึงร้อยละ 5.63 ของการจ้างงานทั้งประเทศ ในขณะที่อุตสาหกรรมกีฬา

ของประเทศลิทัวเนียสามารถสร้าง GDP ได้น้อยที่สุด โดยมีสัดส่วนเพียงร้อยละ 0.85 ของ GDP รวมทั้งประเทศและอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศโปรตุเกสสามารถสร้างการจ้างงานได้น้อยที่สุด โดยมีสัดส่วนเพียงร้อยละ 1.39 ของการจ้างงานรวมทั้งประเทศ ทั้งนี้ พบว่าอุตสาหกรรมบริการกีฬาและอุตสาหกรรมการศึกษาและฝึกอบรมเกี่ยวกับกีฬาถือเป็นอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาที่สำคัญที่สุดสำหรับประเทศสหภาพยุโรปที่ได้ทำการศึกษา กล่าวคือ เป็นอุตสาหกรรมที่สร้าง GDP และการจ้างงานได้เป็นอันดับต้นของเกือบทุกประเทศ

กรณีของประเทศออสเตรเลีย พบว่าอุตสาหกรรมกีฬามีบทบาทต่อเศรษฐกิจมหภาคของประเทศค่อนข้างน้อย โดยสามารถสร้าง GDP ได้เพียงร้อยละ 1.11 ของ GDP รวมทั้งประเทศ และสามารถสร้างการจ้างงานได้เพียงร้อยละ 1.03 ของการจ้างงานทั้งประเทศ อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาอุตสาหกรรมที่สำคัญ พบว่าอุตสาหกรรมบริการกีฬาและอุตสาหกรรมการศึกษาและฝึกอบรมเกี่ยวกับกีฬาถือเป็นสองอุตสาหกรรมกีฬาที่สำคัญที่สุดสำหรับประเทศออสเตรเลียไม่แตกต่างไปจากกรณีของประเทศสหภาพยุโรป สำหรับกรณีของประเทศแคนาดาและประเทศสหรัฐอเมริกา อุตสาหกรรมกีฬาถูกนับเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมทางด้านวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมนันทการกลางแจ้ง ตามลำดับ

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า กรอบแนวคิดและกระบวนการสร้าง SSA ของประเทศสหภาพยุโรปเหมาะสมสำหรับการนำเอามาประยุกต์ใช้เพื่อสร้าง SSA สำหรับประเทศไทย เนื่องจากเป็นการสร้าง SSA โดยตรง โดยจะใช้ในการวิเคราะห์มูลค่า GDP การจ้างงาน การผลิต และการบริโภค ที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาในประเทศไทย ในขณะที่กรณีของประเทศแคนาดาและประเทศสหรัฐอเมริกาไม่เหมาะสมสำหรับประเทศไทย เนื่องจากกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์กว้างเกินไป กล่าวคือ กรณีของประเทศแคนาดา และสหรัฐอเมริกาครอบคลุมถึงอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและนันทนาการอื่น ๆ ซึ่งทับซ้อนกับบัญชีประชาชาติด้านการท่องเที่ยว (TSA) ของประเทศที่ได้ดำเนินการจัดทำเป็นที่เรียบร้อยแล้ว อย่างไรก็ตาม การประยุกต์ใช้กรอบแนวคิดของสหภาพยุโรปกับกรณีของประเทศไทยจำเป็นต้องมีการปรับหลายประการ เนื่องจากโครงสร้างอุตสาหกรรมในประเทศสหภาพยุโรปแตกต่างจากประเทศไทยค่อนข้างมาก โดยที่เห็นได้ชัด คือ ในสหภาพยุโรปมีอุตสาหกรรมบริการกีฬาโดยตรง ในขณะที่อุตสาหกรรมบริการกีฬาในประเทศไทยถูกรวม เข้ากับอุตสาหกรรมบริการบันเทิงและบริการสันทนาการ

2.4 ศึกษาแนวทางการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) ของประเทศไทย

2.4.1 ความสำคัญของอุตสาหกรรมกีฬา

ในปัจจุบันทั่วโลกให้ความสำคัญกับการกีฬามากขึ้น โดยก่อนหน้านี้กีฬาเป็นเพียงกิจกรรมเพื่อความเพลิดเพลินและสนุกสนาน แต่ในปัจจุบัน กลับเป็นกิจกรรมที่สร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาประเทศเป็นอย่างมาก โดยกีฬามีบทบาทเป็นอย่างมากในการพัฒนาเศรษฐกิจ โดยเฉพาะเรื่องของการผลิต เช่น สโมสร ลิขสิทธิ์ สิทธิประโยชน์ ผู้ผลิต ผู้นำเข้า ส่งออก ผู้จำหน่าย เป็นต้น รวมทั้งสถานประกอบการด้านการกีฬา เช่น สถานออกกำลังกาย สถานศึกษาต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งจะส่งผลต่อภาคการใช้จ่ายภายในครัวเรือน การลงทุน การจ้างงาน การกระจายรายได้ รวมทั้งยังมีส่วนช่วยให้ผู้ประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อยได้เข้ามามีบทบาทในระบบเศรษฐกิจ

เพิ่มมากขึ้นไม่ทางตรงก็ทางอ้อม ดังนั้น ทางด้านภาครัฐ จึงได้มีการจำแนกกลุ่มธุรกิจที่มีความเกี่ยวข้องกับทางด้านการกีฬา ออกเป็นทั้งหมด 5 กลุ่ม (Cluster) ดังนี้

1) กลุ่มการก่อสร้างกีฬาและสโมสรกีฬา (I/O 144)
2) กลุ่มธุรกิจด้านการบันเทิงและสันทนาการที่เกี่ยวข้องกับทางด้านการกีฬา (I/O 176)
3) กลุ่มสื่อสารมวลชนที่เกี่ยวข้องกับทางด้านการกีฬา (I/O 174)
4) กลุ่มวิทยาการทางการกีฬา และผู้ผลิตบุคลาการทางการกีฬา (I/O 167)
5) กลุ่มผู้ผลิตอุปกรณ์กีฬา (I/O 072/077/133/145-146)

ซึ่งจะเห็นได้ว่า เมื่อเกิดการแข่งขันเกิดขึ้นในแต่ละครั้ง ทั้ง 5 กลุ่มเหล่านี้จะมีส่วนเข้ามาเกี่ยวข้อง ส่งผลให้เกิดการหมุนเวียนของรายได้เพิ่มมากขึ้นทั้งทางตรงและทางอ้อม

2.4.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตแบบจำลองตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิต

เป็นตารางที่ใช้บันทึกการซื้อขายที่เกิดขึ้นทั้งหมดภายในระบบเศรษฐกิจในระยะเวลา 1 ปี โดยใช้ราคาปัจจุบัน เพื่อให้เห็นถึงปริมาณความต้องการขั้นสุดท้าย ของสาขาการผลิตนั้นโดยตรง โดยสาขาการผลิตต่าง ๆ จะถูกใส่ไว้ในแนวตั้งและแนวนอน โดยแนวนอนคือปริมาณการขาย และแนวตั้งคือปริมาณการซื้อ

โดยการหาความสัมพันธ์ระหว่างอุตสาหกรรมนั้นจะใช้ตัวคูณผลผลิต หรือ Leontief Model เพื่อหาผลกระทบเชื่อมโยงของกลุ่มอุตสาหกรรม โดยจะหาความเชื่อมโยงทั้งทิศทางไปข้างหน้าและไปข้างหลัง เพื่อให้ได้ความสัมพันธ์ของปัจจัยการผลิตขั้นต้น ขั้นกลางและขั้นสุดท้าย

ผลกระทบเชื่อมโยงไปข้างหลัง คือการศึกษาผลกระทบเมื่อมีการผลิตเกิดขึ้น ดัชนีการแสดงค่าผลกระทบเชื่อมโยงไปข้างหลังจะสูงตามไปด้วย และจะมีค่าเป็นบวกเสมอ โดยหากมีค่ามากแสดงให้เห็นว่าส่งผลกระทบเชื่อมโยงไปยังสาขาการผลิตอื่น ๆ ที่เป็นปลายน้ำได้มาก ในขณะเดียวกันผลกระทบเชื่อมโยงไปข้างหน้า จะเป็นการศึกษาผลกระทบเช่นเดียวกัน เพียงแต่เป็นการศึกษากลับไปยังต้นน้ำ โดยค่าที่ได้จะมีค่าเป็นบวก เช่นเดียวกัน

สมมุติฐานแบบจำลอง

(1) อุตสาหกรรมแต่ละอุตสาหกรรมผลิตสินค้าเพียงอย่างเดียว
(2) ไม่มีการเปลี่ยนแปลงในระดับเทคโนโลยีการผลิต
(3) ปัจจัยการผลิตไม่สามารถทดแทนกันได้

สำหรับตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิต หรือ I-O นั้นจะถูกสร้างขึ้น โดยแนวตั้งจะเป็นสาขาการผลิต แนวนอนจะเป็นสินค้าที่ผลิต แต่จากสมมุติฐานของแบบจำลองข้อ 1 ทำให้ ตารางจะออกมาในรูปของสี่เหลี่ยมจัตุรัส ซึ่งจะแตกต่างจากตารางอุปสงค์ อุปทาน ที่กิจกรรมเดียวกันสามารถสร้างสินค้าได้มากกว่า 1 อย่างทำให้ตารางออกมาเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าได้

แนวนอนของตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิต แสดงถึงมูลค่าการจำหน่ายสินค้าและแนวตั้งคือมูลค่าการใช้ปัจจัยการผลิตทั้งหมดในแต่ละสาขา ด้านการกระจายสินค้า เมื่อนำสินค้านำเข้า เข้ามารวมในรายการแล้ว ตารางจะแสดงผลที่ทำให้เห็นจุดดุลยภาพของอุปสงค์และอุปทาน

ของสินค้าในระบบเศรษฐกิจ ซึ่งจะแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของปัจจัยการผลิต (Input) เท่ากับผลผลิต (Output) โดยในท้ายที่สุดจะได้สมการสุดท้ายคือ

$$X = (I - A^d)^{-1}\ x\ F^d$$

โดยที่

X = สดมภ์เวกเตอร์แสดงผลผลิตทั้งหมดในแต่ละสาขาการผลิต

F = สดมภ์เวกเตอร์แสดงอุปสงค์ขั้นสุดท้ายในแต่ละสาขาการผลิต

2.4.3 ตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตด้านอุตสาหกรรมการกีฬา

เพื่อเป็นการศึกษาถึงผลกระทบของอุตสาหกรรมการกีฬาว่าส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจมากน้อยเพียงใด จำเป็นที่จะต้องนำตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยยึดตามกิจกรรมที่เกิดขึ้นทางเศรษฐกิจและมีความเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมการกีฬา โดยตารางนี้ถูกนำมาพัฒนาและเริ่มใช้โดยสหภาพยุโรป โดยจำแนกความหมายทางด้านการกีฬาออกมาทั้งหมด 3 อย่าง คือ ความหมายเชิงสถิติ (กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาที่ถูกเก็บไว้เชิงตัวเลข) ความหมายเชิงแคบ (กิจกรรมที่เกี่ยวกับกีฬาโดยตรง) ความหมายเชิงกว้าง (กิจกรรมที่เกี่ยวกับกีฬาทางอ้อม)

จากผลการศึกษาในสหภาพยุโรปพบว่า มูลค่าโดยรวมในเชิงแคบอยู่ที่ร้อยละ 1.13 และร้อยละ 1.76 ในเชิงกว้าง และประเทศที่มีรายได้ประชาชาติสูงกว่า จะมีสัดส่วนมูลค่าเพิ่มทางด้านกีฬาสูงกว่า นอกจากนี้สาขาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับทางด้านกีฬามีแนวโน้มที่สูงขึ้นเช่นกัน เช่น สาขาการท่องเที่ยว การออกกำลังกาย และการศึกษา โดยมีอัตราการจ้างงานที่สูงขึ้นตามมาด้วยเช่นกัน

1) การศึกษาข้อมูลธุรกิจของนิติบุคคลที่เกี่ยวข้องกับกีฬา

การศึกษาในส่วนนี้พิจารณาการจัดประเภทธุรกิจของนิติบุคคลทั่วประเทศที่ยังดำเนินการอยู่ โดยประกอบไปด้วย หมวดใหญ่ หมวดย่อย หมู่ใหญ่ และหมู่ย่อย ทั้งหมด 1,098 กิจกรรม โดยกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับทางด้านการกีฬามีทั้งหมด 247 กิจกรรม ใน 6 หมวดใหญ่ ดังนี้

(1) สาขาภาคการผลิต
(2) การก่อสร้าง
(3) การขายส่งและการขายปลีก
(4) การศึกษา
(5) ข้อมูลข่าวสารและการสื่อสาร
(6) ศิลปะ ความบันเทิงและนันทนาการ

จากการศึกษาพบว่ามีนิติบุคคลที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมด้านการกีฬาอยู่ทั้งหมด 4,654 กิจการหรือคิดเป็นร้อยละ 2.88 ของจำนวนนิติบุคคลตามการจัดกลุ่ม โดยมีรายได้รวมอยู่ที่ 165,760 ล้านบาท ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 1.09 ของรายได้รวมจากนิติบุคคลทั้งหมดตามการจัดกลุ่ม โดยแสดงอยู่ในตารางจำนวนและรายได้รวมของบริษัทจดทะเบียนที่ดำเนินการอยู่ในปี 2558 ในสาขาที่เกี่ยวข้องกับกีฬา ซึ่งแบ่งแยกออกเป็น เกี่ยวข้องกับกีฬา ไม่เกี่ยวข้องกับกีฬา โดยระบุเป็นจำนวนแห่งและรายได้รวม

จากนั้นคำนวณออกมาเป็นสัดส่วน เช่น การค้าส่ง แบ่งเป็นเกี่ยวข้องกับกีฬา 434 แห่งคิดเป็นรายได้ 23.030 หมื่นล้านบาท ไม่เกี่ยวข้องกับกีฬา 76,884 แห่ง คิดเป็นรายได้ 10.042 ล้านล้านบาท เป็นต้น

- **สาขาภาคการผลิต (IO 072, 077, 133)**

072: การผลิตเครื่องแต่งกาย เกี่ยวข้องกับการผลิตเครื่องแต่งกาย จากการตัดเย็บด้วยหนังแท้ หรือหนังสังเคราะห์ รวมถึงผ้าต่าง ๆ

077: การผลิตรองเท้า ยกเว้นรองเท้ายาง เกี่ยวข้องกับการผลิตรองเท้าด้วยหนังและผ้า แต่ไม่นับจากวัสดุประเภทยาง

133: การผลิตเครื่องดนตรีและเครื่องกีฬา เกี่ยวข้องกับการผลิตเครื่องดนตรีและอุปกรณ์การกีฬาต่าง ๆ

- **สาขาภาคการก่อสร้าง (IO 139, 144)**

139: การก่อสร้างอาคารที่ไม่ใช่ที่อยู่อาศัย เกี่ยวข้องกับการก่อสร้างอาคารทุกชนิดที่ไม่ถูกนำไปใช้เป็นที่พักอาศัย

144: การก่อสร้างอื่น ๆ เช่น ลานจอดรถ การวางท่อก๊าซ สระว่ายน้ำ สนามเทนนิส สนามกอล์ฟ เป็นต้น

- **สาขาภาคการค้า (IO 145, 146)**

145: การค้าส่ง เกี่ยวข้องกับธุรกิจที่เป็นตัวแทนขายสินค้าให้แก่สถานประกอบการ

146: การค้าปลีก เกี่ยวข้องกับธุรกิจที่เป็นตัวแทนขายสินค้าเพื่อผู้บริโภคภาคครัวเรือน

- **สาขาภาคบริการ (IO 167,174,176)**

167: การบริการภาคการศึกษา เกี่ยวข้องกับสถาบันการศึกษาที่เกี่ยวข้องทั้งสายสามัญและสายอาชีพ

174: วิทยุ โทรทัศน์ บริการที่เกี่ยวข้องกับสถานีวิทยุกระจายเสียง สถานีโทรทัศน์ และห้องส่งที่เกี่ยวกับการกระจายเสียง

176: การบันเทิงและบริการสันทนาการ เกี่ยวข้องกับสถานบันเทิงและสันทนาการต่าง ๆ ที่จัดทำขึ้นเพื่อความสนุกและเพื่อออกกำลังกาย

2) การศึกษาข้อมูลด้านแรงงานที่เกี่ยวข้องกับกีฬา

ศึกษาได้จากการนำกลุ่มอุตสาหกรรมทั้ง 10 แห่งมาแบ่งแยกที่เกี่ยวข้องกับกีฬาและไม่เกี่ยวข้องกับกีฬา โดยคำนวณแรงงานจากผู้ประกันตนตามประกันสังคม และแยกออกมาเป็นสัดส่วนว่ามีผู้ประกันตนจากอุตสาหกรรมกีฬากี่ราย และไม่เกี่ยวกับกีฬากี่ราย

2.4.4 การจัดทำตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย

ปัจจุบันตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตของประเทศไทยถูกจัดทำขึ้นทุก ๆ 5 ปี โดยสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ เริ่มจัดทำตารางแรกตั้งแต่ปี ค.ศ. 1975 ปัจจุบันคือตารางปี ค.ศ. 2015 โดยตารางจะประกอบไปด้วย ตารางมูลค่า ณ ราคาผู้ซื้อ และตารางสนับสนุนอีก 7 ตาราง คือ

- ตารางส่วนเหลื่อมการค้าส่ง
- ตารางส่วนเหลื่อมการค้าปลีก
- ตารางต้นทุนค่าขนส่ง
- ตารางมูลค่า ณ ราคาผู้ผลิต
- ตารางปัจจัยการนำเข้า
- ตารางมูลค่าการใช้สินค้าภายในประเทศ
- ปัจจัยการผลิตและผลผลิตด้านพลังงานและสิ่งแวดล้อม (ตารางบริวาร)

ข้อมูลที่ใช้ในการจัดทำตารางนั้น ประกอบด้วยส่วนตัวคุมยอด คือรายได้ประชาชาติของปี โดยหลักการแล้วจะต้องใช้รายได้ประชาชาติของปีที่จัดทำตาราง เนื่องจากสะท้อนความเป็นจริงออกมาได้มากที่สุด ในขณะเดียวกันอาจใช้วิธีการประมาณการจากข้อมูลด้านอื่นที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐมิติเข้ามาช่วย เพื่อลดค่าใช้จ่าย หรือใช้ข้อมูลของปีล่าสุดแทน บนสมมุติฐานที่ว่ารายได้ประชาชาติในปีที่จัดทำตารางไม่เปลี่ยนไปจากปีล่าสุด ซึ่งรายได้ประชาชาติจะแบ่งออกเป็น ด้านการผลิต ด้านการใช้จ่าย และด้านรายได้ โดยในงานวิจัยชิ้นนี้ กล่าวว่าในปี 2558 ด้านการผลิตอยู่ที่ 15.451 ล้านล้านบาท จากทั้งหมด 180 สาขาการผลิต

ส่วนรายได้ประชาชาติด้านการใช้จ่าย ประกอบด้วย การอุปโภคบริโภคภาคเอกชน การอุปโภคบริโภคภาครัฐ การสะสมทุนสินค้าถาวรเบื้องต้น ส่วนเปลี่ยนสินค้าคงเหลือการส่งออกสินค้า การส่งออกบริการ โดยในปี 2558 มูลค่ารวมกันทั้งหมด เท่ากับ 15.451 ล้านล้านบาท

วิธีการในการจัดทำตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตของประเทศไทย ปี 2558 (I-O 2015) นั้น เริ่มต้นจากการนำข้อมูลตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตในปี ค.ศ. 1975 ถึง ค.ศ. 2010 มาคำนวณหาค่าในปัจจุบันด้วยวิธีทางเศรษฐมิติ เพื่อประมาณค่าสัมประสิทธิ์ปัจจัยการผลิต (Aij) ในปีปัจจุบัน หลังจากนั้นทำการคุมยอดด้วยรายได้ประชาชาติ ทั้งข้อมูลที่เป็นการผลิต และคุมยอดที่เป็นด้านรายจ่าย โดยวัดมูลค่า ณ ราคาผู้ผลิต แล้วทำการกระทบยอดตารางด้วยตัวคุม และการกระจายผลผลิตและการใช้ปัจจัยการผลิตตามค่า Aij ที่ประมาณขึ้นมาดังกล่าว

1) กรอบการจัดทำตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาในประเทศไทย

การจัดทำตารางประกอบไปด้วยแนวตั้ง คือ การใช้สินค้าและบริการเป็นปัจจัยการผลิตขั้นกลาง และปัจจัยการผลิตขั้นปฐมหรือมูลค่าเพิ่ม ได้แก่ค่าตอบแทนแรงงาน ค่าเสื่อมราคา ภาษีทางอ้อมสุทธิที่เก็บจากผลผลิตและส่วนเกินของผู้ประกอบการ ส่วนแนวนอนคือผลผลิตที่ถูกกระจายไปเพื่อใช้เป็นสินค้าขั้นกลาง และใช้เป็นสินค้าเพื่อการอุปโภคขั้นสุดท้าย ประกอบด้วย การอุปโภคบริโภคภาคเอกชน การอุปโภคบริโภคภาครัฐบาล การลงทุนหรือการสะสมทุนถาวร ส่วนเปลี่ยนสินค้าคงเหลือ การส่งออกสุทธิ ดังนั้นองค์ประกอบหลักในตารางจึงมี 4 ส่วน คือ

(1) A_{ij} Matrix คือตารางความสัมพันธ์ของสัดส่วนต้นทุนการผลิตต่อผลผลิตและการกระจายผลผลิตที่ใช้เป็นสินค้าขั้นกลางของกิจกรรมการผลิตต่าง ๆ โดยมีสาขาการผลิตที่เชื่อมโยงกัน 180 x 180

(2) Vij Matrix ตารางมูลค่าเพิ่มจาก 180 กิจกรรม มี 4 ส่วนย่อย คือ ค่าตอบแทนแรงงาน ส่วนเกินจากการประกอบการ ค่าเสื่อม และภาษีทางอ้อม

(3) Fj Vector คือสดมภ์การใช้จ่ายขั้นสุดท้าย ประกอบด้วยการอุปโภคบริโภคภาคครัวเรือน การอุปโภคบริโภคภาครัฐบาล การสะสมทุนทรัพย์สินถาวร ส่วนเปลี่ยนสินค้าคงเหลือ การส่งออกและการส่งออกพิเศษของสินค้าและบริการ

(4) Sj Vector คืออุปทานของสินค้าและบริการ ประกอบด้วยมูลค่าการผลิต การนำเข้าสินค้าและบริการมูลค่าตามราคา CIF อากรนำเข้า ภาษีที่เก็บจากการนำเข้า ภาษีท้องถิ่นที่เก็บจากการนำเข้าและการนำเข้าพิเศษ

2) สรุปผลการจัดทำตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาในประเทศไทย ปี พ.ศ. 2558

ประเทศไทยได้มีการจัดทำตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตด้านการกีฬาของประเทศไทยในลักษณะของงานวิจัยโดย รศ ดร. อ้อทิพย์ ราษฎร์นิยม และคณะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒการจัดทำตารางปัจจัยการผลิต-ผลผลิต และผลกระทบทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬา จะสามารถทำให้เห็นถึงการหมุนเวียน เชื่อมโยงการใช้สินค้าและบริการระหว่างสาขาการผลิตของระบบเศรษฐกิจ โดยมุ่งเน้นการกระจายรายละเอียดในสาขาที่เกี่ยวข้องกับทางด้านการกีฬา จากการจัดทำตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬา สามารถสรุปได้ดังนี้

(1) การผลิตเครื่องแต่งกายชุดกีฬา ฟุตซอลและมวยไทยมีมูลค่าผลผลิตรวมอยู่ที่ 28,141 ล้านบาท ประกอบด้วยค่าใช้จ่ายขั้นกลาง 18,623 ล้านบาท (66.18%) และที่เหลือเป็นมูลค่าเพิ่ม (33.82%)

(2) การผลิตรองเท้ากีฬาทุกประเภทมีมูลค่ารวม 1,922 ล้านบาท ประกอบด้วยค่าใช้จ่ายขั้นกลาง 1,222 ล้านบาท (63.57%) และที่เหลือเป็นมูลค่าเพิ่ม (36.43%)

(3) การผลิตอุปกรณ์กีฬา มีมูลค่ารวม 1,481 ล้านบาท โดยสัดส่วนของค่าใช้จ่ายขั้นกลางนั้น ฟุตบอลจะมีมากที่สุด รองลงมาคือ มวยไทยและฟุตซอล ในขณะที่มูลค่าเพิ่มสูงสุดจะเป็นมวยไทย ฟุตบอล และฟุตซอล ตามลำดับ

(4) การค้าส่งอุปกรณ์กีฬา พบว่ามีมูลค่ารวม 163,245 ล้านบาท โดยการค้าส่งมากที่สุดคือ ฟุตบอล มวยไทยและฟุตซอล ในขณะที่ค่าใช้จ่ายขั้นกลาง มากที่สุดคือ มวยไทย ฟุตซอล และฟุตบอล สำหรับ มูลค่าเพิ่มที่สูงที่สุดคือ ฟุตบอล ฟุตซอล และมวยไทย ตามลำดับ

(5) การค้าปลีกอุปกรณ์กีฬา พบว่ามีมูลค่ารวม 134,408 ล้านบาท โดยการค้าปลีกมากที่สุดคือ ฟุตบอล ฟุตซอลและมวยไทย ในขณะที่ค่าใช้จ่ายขั้นกลาง มากที่สุดคือ มวยไทย ฟุตซอล และฟุตบอล เช่นเดียวกับการค้าส่ง ส่วนมูลค่าเพิ่มที่สูงที่สุดคือ ฟุตบอล ฟุตซอล และมวยไทย ตามลำดับ

(6) สถาบันการศึกษาภาครัฐ พบว่ามีมูลค่ารวมที่ 74,606 ล้านบาท โดยสัดส่วนของกีฬาทั่วไปจะมีมากกว่ากีฬาเฉพาะ ในขณะที่ค่าใช้จ่ายขั้นกลางของสถาบันการศึกษาที่สอนกีฬาทั่วไปมีมากกว่ากีฬาเฉพาะ ในขณะที่มูลค่าเพิ่มกีฬาเฉพาะ มีสัดส่วนที่มากกว่า

(7) สถาบันการศึกษาภาคเอกชน พบว่ามีมูลค่ารวมที่ 30,607 ล้านบาท โดยสัดส่วนของกีฬาทั่วไปจะมีมากกว่ากีฬาเฉพาะ ในขณะที่ค่าใช้จ่ายขั้นกลางของสถาบันการศึกษาที่สอนกีฬาเฉพาะมีสัดส่วนที่มากกว่ากีฬาทั่วไป ในขณะที่มูลค่าเพิ่มกีฬาเฉพาะ มีสัดส่วนที่มากกว่า

(8) การผลิตรายการกีฬาทางวิทยุและโทรทัศน์ พบว่ามีมูลค่ารวม 3,869 ล้านบาท โดยมีสัดส่วนมูลค่ารวมและค่าใช้จ่ายขั้นกลางที่เป็นโทรทัศน์มากกว่าวิทยุ ในขณะที่ทางวิทยุจะมีสัดส่วนมูลค่าเพิ่มมากกว่า

(9) สโมสรกีฬา โดยเน้นกีฬาประเภทฟุตบอล ฟุตซอลและมวยไทย มีมูลค่ารวมทั้งสิ้น 10,670 ล้านบาท โดยที่สูงที่สุดคือฟุตบอล มวยไทยและฟุตซอล ซึ่งหากแบ่งแยกออกมาเป็นค่าใช้จ่ายขั้นกลางนั้นสูงที่สุดคือ ฟุตซอล มวยไทย และฟุตบอล ในขณะที่มูลค่าเพิ่มสูงสุดคือ ฟุตบอล มวยไทย และฟุตซอล ตามลำดับ

(10) สามารถสรุปในภาพรวมได้ว่า อุตสาหกรรมกีฬาในประเทศไทย มีมูลค่าผลผลิตรวมที่ 448,950 ล้านบาท โดยแบ่งเป็นค่าใช้จ่ายขั้นกลางที่ 179,244 ล้านบาท (ร้อยละ 38.37) และมูลค่าเพิ่ม 276,706 ล้านบาท (ร้อยละ 61.63) และ GDP ของอุตสาหกรรมการกีฬาในประเทศไทยคิดเป็นร้อยละ 1.76 เทียบกับข้อมูล GDP โดยรวมทั้งหมดของประเทศ

(11) อย่างไรก็ตาม การจัดทำตารางปัจจัยการผลผลิตและผลผลิตด้านการกีฬาของประเทศไทยยังคงมีข้อจำกัดในเรื่องเวลาในการศึกษา จึงยังขาดการประมวลผลตารางการนำเข้า

(12) ตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตของอุตสาหกรรมการกีฬาในประเทศไทยเป็นการจัดทำจากตารางเดิมขนาด 180 x 180 ได้มีการเพิ่มกิจกรรมทางกีฬาเข้าไปอีก 20 กิจกรรม จึงทำให้มีตารางขนาด 200 x 200 ซึ่งจากผลการจัดทำตารางที่ได้ สามารถกล่าวได้ว่าอุตสาหกรรมกีฬาในประเทศไทย มีมูลค่าผลผลิตรวมที่ 448,950 ล้านบาท โดยแบ่งเป็นค่าใช้จ่ายขั้นกลางที่ 179,244 ล้านบาท (ร้อยละ 38.37) และมูลค่าเพิ่ม 276,706 ล้านบาท (ร้อยละ 61.63) และอุตสาหกรรมการกีฬาในประเทศไทยมีมูลค่าเพิ่มหรือ GDP คิดเป็นร้อยละ 1.76 เทียบกับข้อมูลรายได้ประชาชาติ

ในส่วนของผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจในภาพรวม พบว่าหากรัฐบาลมีการใช้งบประมาณรายจ่ายจำนวน 3.2 ล้านล้านบาทจะส่งผลให้อุตสาหกรรมกีฬามีมูลค่าผลผลิตโดยรวม 128,882 ล้านบาท การจ้างงานเพิ่มขึ้น 98,418 คน แบ่งเป็นทางตรง 96,762 คน และทางอ้อม 1,656 คน และเกิดการสะสมทุน 52,276 ล้านบาท สาขาที่ได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ สถาบันการศึกษาภาครัฐบาล (โรงเรียนทั่วไปที่มีการสอนกีฬาแทรกอยู่) ในขณะที่ ผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจในรายสาขามีความแตกต่างกันไปทั้ง 20 สาขา นอกจากนี้ จะส่งผลให้เกิดการจ้างงานในสาขาสโมสรฟุตซอล มวยไทย และสถาบันการศึกษาภาครัฐบาลทั้งโรงเรียนกีฬา และโรงเรียนทั่วไปที่มีการสอนกีฬาแทรกอยู่ อย่างไรก็ดี เมื่อรัฐมีการอุดหนุนในสาขาการผลิต และการค้าส่ง จะส่งผลให้เกิดการสะสมทุนมากกว่าสาขาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา

ในด้านการศึกษาผลกระทบความเชื่อมโยงไปข้างหน้าและข้างหลัง พบว่าการเชื่อมโยงการผลิตไปข้างหลังมี การผลิตเครื่องแต่งกายชุดกีฬา การผลิตรองเท้ากีฬา และ การผลิต

อุปกรณ์กีฬาทั้ง 3 ชนิด สถาบันการศึกษาทั้ง 4 สถาบัน รายการทางสื่อทางวิทยุและโทรทัศน์ สโมสรฟุตบอล และสนามมวย และ การเชื่อมโยงการผลิตไปข้างหน้ามี การค้าส่ง การค้าปลีก และสโมสรฟุตซอล

3) ข้อเสนอแนะจากการทำตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตในประเทศไทย

(1) ด้านนโยบาย

1) หากรัฐบาลต้องการส่งเสริมด้านมูลค่าผลผลิต ให้ส่งเสริมด้านสาขาการศึกษา

2) หากรัฐบาลต้องการมุ่งเน้นด้านสะสมทุน ให้ส่งเสริมด้านภาคการผลิตและภาคการค้าส่ง

3) หากรัฐบาลต้องการส่งเสริมกีฬาฟุตบอล ให้ส่งเสริมกับกิจกรรมปลายน้ำ

4) หากรัฐบาลต้องการส่งเสริมกีฬาฟุตซอล ให้ส่งเสริมกับกิจกรรมต้นน้ำ

5) หากรัฐบาลต้องการส่งเสริมกีฬามวยไทย ให้ส่งเสริมกับกิจกรรมปลายน้ำ

(2) ด้านการจัดทำตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตด้านกีฬา

1) ควรเพิ่มตารางการนำเข้า เข้ามารวมไว้ด้วย

2) ควรเพิ่มประเภทกีฬาอื่น ๆ นอกจาก 3 ชนิดกีฬาที่ศึกษาครั้งนี้คือ ฟุตบอล มวยไทย และฟุตซอล เข้ามาเพิ่มเติม

2.4.5 ผลกระทบของอุตสาหกรรมกีฬาในประเทศไทย

1) ผลกระทบของอุตสาหกรรมกีฬาที่มีต่อเศรษฐกิจและการจ้างงาน

ตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตเป็นเพียงตารางเพื่อแสดงมูลค่าของกลุ่มกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง อย่างไรก็ตามเพื่อให้เห็นประโยชน์ในการจัดทำ จึงจำเป็นต้องศึกษาผลกระทบทางเศรษฐกิจและการจ้างงานเพิ่มเติมเข้ามา โดยกำหนดให้ ราคามีค่าคงที่ โดยตัวแปรที่ได้นำมาใช้วิเคราะห์คือค่าตัวแปรเชิงนโยบายต่าง ๆ ซึ่งกำหนดจากการใช้จ่ายภาครัฐ เป็นค่าที่แสดงถึงความต้องการหรืออุปสงค์ขั้นสุดท้ายที่เปลี่ยนแปลงไปในการวิเคราะห์

(1) ระดับภาพรวม : การวิเคราะห์ผลกระทบของอุตสาหกรรมกีฬาที่มีต่อเศรษฐกิจและการจ้างงาน การวิเคราะห์ในส่วนนี้จะเป็นการปรับเปลี่ยนแปลงการใช้จ่ายภาครัฐ และพิจารณาการเปลี่ยนแปลงการผลิตที่เกิดขึ้นภายใต้โครงสร้างปัจจัยการผลิตที่กำหนด รวมถึงการจ้างงาน ทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยกำหนดให้รัฐบาลใช้งบประมาณ 3.2 ล้านล้านบาท ผลจากการศึกษาพบว่า เมื่อรัฐบาลใช้รายจ่ายจำนวน 3.2 ล้านล้านบาท มูลค่าผลผลิตโดยรวม (Gross output) จะมีค่าเท่ากับ 4.626 ล้านล้านบาท มูลค่าเพิ่ม (Value added) เท่ากับ 2.779 ล้านล้านบาท และก่อให้เกิดการจ้างงานโดยรวม 5.6 ล้านคน โดยแบ่งเป็นทางตรง 3.4 ล้านคน และทางอ้อม 2.2 ล้านคน เกิดการสะสมทุน 2.2 ล้านล้านบาท และการนำเข้า 0.14 ล้านล้านบาท

ในขณะที่อุตสาหกรรมการกีฬา จะมีมูลค่าผลผลิตโดยรวม 0.13 ล้านล้านบาท เกิดการจ้างงานโดยรวมที่ 98,363 คน แบ่งเป็นทางตรง 96,757 คน และทางอ้อม 1,607 คน เกิดการสะสมทุน 52,276 ล้านบาทและการนำเข้า 1,329 ล้านบาท โดยสาขาที่ได้รับผลกระทบจากการใช้จ่ายของรัฐบาลมากที่สุด คือ สถาบันการศึกษา

(2) ระดับรายสาขา : การวิเคราะห์ผลกระทบของอุตสาหกรรมกีฬาที่มีต่อเศรษฐกิจและการจ้างงานโดยกำหนดให้ทุกกรณีมีอุปสงค์ขั้นสุดท้ายเพิ่มขึ้น 5,000 ล้านบาท ซึ่งเกิดจากการสนับสนุนจากทางภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬา ซึ่งสามารถสรุปได้ดังตารางที่ 2-30

ตารางที่ 2-30: ผลการวิเคราะห์ผลกระทบจากตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตด้านกีฬา กรณีที่ภาครัฐมีการใช้จ่ายด้านการกีฬาเท่ากับ 5,000 ล้านบาท

ลำดับ	สาขา	มูลค่าผลผลิต (ล้านบาท)	การจ้างงาน (คน)			สะสมทุน (ล้านบาท)	การนำเข้า (ล้านบาท)
			รวม	ทางตรง	ทางอ้อม		
1	การผลิตเครื่องแต่งกายชุดกีฬา	12,124	7,618	2,459	5,159	8,393	388
2	การผลิตรองเท้ากีฬา	11,860	10,918	4,246	6,672	5,698	552
3	การผลิตอุปกรณ์กีฬาฟุตบอล	12,494	9,573	2,060	7,513	7,201	530
4	การผลิตอุปกรณ์กีฬาฟุตซอล	12,623	10,371	2,793	7,578	7,227	589
5	การผลิตอุปกรณ์กีฬามวยไทย	11,711	9,263	2,553	6,710	6,746	506
6	การค้าส่งอุปกรณ์กีฬาฟุตบอล	6,592	1,280	140	1,139	8,644	43
7	การค้าส่งอุปกรณ์กีฬาฟุตซอล	7,124	1,595	61	1,534	8,952	56
8	การค้าส่งอุปกรณ์กีฬามวยไทย	7,403	1,800	19	1,782	9,156	66
9	การค้าปลีกอุปกรณ์กีฬาฟุตบอล	6,778	1,865	81	1,784	5,556	67
10	การค้าปลีกอุปกรณ์กีฬาฟุตซอล	6,748	1,902	41	1,861	5,630	67
11	การค้าปลีกอุปกรณ์กีฬามวยไทย	7,808	2,842	26	2,816	6,555	103
12	สถาบันการศึกษาภาครัฐบาล (โรงเรียนกีฬา)	9,820	11,786	4,774	7,012	4,852	315
13	สถาบันการศึกษาภาครัฐบาล (โรงเรียนทั่วไป มีการสอนกีฬาแทรกอยู่)	12,463	18,506	5,178	13,328	6,693	562
14	สถาบันการศึกษาภาคเอกชน (โรงเรียนกีฬา)	13,693	21,448	5,654	15,795	7,124	694
15	สถาบันการศึกษาภาคเอกชน (โรงเรียนทั่วไป มีการสอนกีฬาแทรกอยู่)	11,957	13,228	2,220	11,008	7,691	395
16	รายการกีฬาทางวิทยุ	10,705	12,620	7,143	5,477	7,492	270
17	รายการกีฬาทางโทรทัศน์	11,957	10,191	3,167	7,024	8,224	348
18	สโมสรฟุตบอล	6,746	9,772	6,542	3,230	1,015	143
19	สโมสรฟุตซอล	8,174	7,086	3,257	3,829	1,941	170
20	สโมสรมวยไทย	8,117	21,669	16,830	4,839	2,164	369
รวม		**196,897**	**185,333**	**69,244**	**116,090**	**126,954**	**6,233**

2) ผลกระทบความเชื่อมโยงไปข้างหน้าและข้างหลัง (Forward and Backward linkage)

การศึกษาผลกระทบความเชื่อมโยงไปข้างหน้าและข้างหลัง เป็นการศึกษา วิเคราะห์เพื่อดูผลกระทบที่เกิดขึ้นระหว่างสาขาการผลิตหนึ่งไปสู่อีกสาขาการผลิตหนึ่ง โดยศึกษาการเชื่อมโยงไปข้างหลัง หรือ Output multiplier (ผลผลิตของอุตสาหกรรมต่าง ๆ ที่ต้องการ เมื่อมีการผลิตเพิ่มขึ้นอีก 1 หน่วย) และเชื่อมโยงไปข้างหน้า หรือ Input Multiplier โดยสาขาการผลิตใดที่มีการใช้ปัจจัยการผลิตที่ผลิตขึ้นในประเทศมาก ผลกระทบความเชื่อมโยงไปข้างหลังหรือเรียกว่าสาขาการผลิตที่ปลายน้ำ จะมากตามไปด้วย ส่งผลให้ระบบเศรษฐกิจโดยรวมมีการขยายตัวมาก ในทางตรงกันข้ามเพื่อศึกษาสาขาการผลิตที่ต้นน้ำ จำเป็นที่จะต้องศึกษาผลกระทบการเชื่อมโยงไปข้างหน้า ซึ่งถ้าหากมีผลกระทบไปข้างหน้าสูง แสดงให้เห็นว่าระบบเศรษฐกิจโดยรวมมีการขยายตัวสูงขึ้นตามไปด้วย

<u>จากการคำนวณโดยใช้ Absolute forward linkage และ Absolute backward linkage และใช้เกณฑ์</u> ดังนี้

(1) ส่วนต่างจากค่าเฉลี่ยของ Absolute backward linkage มีค่าเป็นบวก และ ส่วนต่างจากค่าเฉลี่ยของ Absolute forward linkage มีค่าเป็นลบ แสดงว่ามีความเชื่อมโยงไปข้างหลัง

(2) ส่วนต่างจากค่าเฉลี่ยของ Absolute backward linkage มีค่าเป็นลบ และ ส่วนต่างจากค่าเฉลี่ยของ Absolute forward linkage มีค่าเป็นบวก แสดงว่ามีความเชื่อมโยงไปข้างหน้า

(3) ส่วนต่างจากค่าเฉลี่ยเป็นลบหรือบวกทั้ง 2 ค่า ให้ยึดอันดับสูงกว่าเป็นตัวกำหนด

<u>จากการศึกษาพบว่า การเชื่อมโยงการผลิตไปข้างหลังมี ดังนี้</u>

(1) การผลิตเครื่องแต่งกายชุดกีฬา การผลิตรองเท้ากีฬา และ การผลิตอุปกรณ์กีฬาทั้ง 4 ชนิด

(2) สถาบันการศึกษาทั้ง 4 สถาบัน

(3) รายการทางสื่อวิทยุ และโทรทัศน์

(4) สโมสรฟุตบอล และสนามมวย

<u>จากการศึกษาพบว่า การเชื่อมโยงการผลิตไปข้างหน้ามี ดังนี้</u>

(5) การค้าส่งและค้าปลีก

(6) สโมสรฟุตซอล

3) ผลกระทบของการเพิ่มผลิตภาพปัจจัยการผลิตในอุตสาหกรรมกีฬาที่มีต่อภาพรวม

จากการใช้แบบจำลองของ Cobb-Douglas Production Function ที่กำหนดให้ผลตอบแทนปัจจัยการผลิตคงที่ และกำหนดให้เพิ่มผลตอบแทนแรงงานขึ้นร้อยละ 50 ตามสมการ ดังนี้

$$Y = A \times L^{\alpha} \times K^{\beta}$$

โดยที่ Y = ผลผลิตมวลรวมในแต่ละสาขาที่เกี่ยวข้องกับกีฬา

A = ผลิตภาพปัจจัยการผลิตโดยรวม/.ร

L = ปัจจัยแรงงาน

K = ปัจจัยทุน

α = ผลตอบแทนของปัจจัยแรงงาน

β = ผลตอบแทนของปัจจัยทุน

เมื่อให้อยู่ในรูปของการเปลี่ยนแปลง จึงทำการ Differentiate เพื่อให้ได้สมการต่อไปนี้

$$\Delta Y = \Delta A \times \propto \Delta L \times \beta \Delta K$$

จากนั้นจึงทำการ Shock แบบจำลองกับกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาทั้งหมด เพื่อดูผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการศึกษาพบว่าสาขาที่ผลิตภาพการผลิตโดยรวมเพิ่มขึ้นมากที่สุดคือ สาขาการค้าปลีกอุปกรณ์กีฬาฟุตบอล และตามมาด้วยสถาบันการศึกษาภาครัฐบาล (โรงเรียนทั่วไปที่มีการสอนกีฬาแทรกอยู่) การค้าส่งอุปกรณ์กีฬาฟุตบอล การค้าปลีกกีฬาฟุตซอล สโมสรฟุตบอล การค้าปลีกอุปกรณ์กีฬามวยไทย การค้าส่งอุปกรณ์กีฬามวยไทย การค้าส่งอุปกรณ์กีฬาฟุตบอล สถาบันการศึกษาภาคเอกชน (โรงเรียนทั่วไปที่มีการสอนกีฬาแทรกอยู่) การผลิตเครื่องแต่งกายชุดกีฬา สนามมวยไทย รายการกีฬาทางวิทยุ สถาบันการศึกษาภาคเอกชน (โรงเรียนกีฬา) รายการกีฬาทางโทรทัศน์ และการผลิตรองเท้ากีฬาตามลำดับ

2.4.6 การกีฬาและอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย

2.4.6.1 ภาพรวมการกีฬาของประเทศไทย

1) ประวัติการกีฬาของประเทศไทย

กีฬาสากลได้เข้าสู่ประเทศไทยและเป็นที่สนใจของประชาชนอย่างแพร่หลายตั้งแต่รัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 เป็นต้นมา ซึ่งในการดำเนินการกีฬาในสมัยนั้น ได้รับพระราชกิจจานุเบกษาว่าด้วยการส่งเสริมกีฬาเพื่อเป็นแนวทางการสนับสนุนการจัดการแข่งขันกีฬารวมทั้งการรับผู้เชี่ยวชาญจากต่างประเทศมาช่วยเหลือ โดยให้กระทรวงศึกษาธิการเป็นผู้ดำเนินการในปี พ.ศ. 2507 ได้มีการจัดตั้ง "องค์การส่งเสริมกีฬาแห่งประเทศไทย" ขึ้นเนื่องจากพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 ได้ทรงตระหนักถึงความสำคัญของกีฬา ที่ช่วยในการสร้างเสริมพลังกาย และกำลังใจให้รู้จักตัดสินใจในทางที่ถูกที่ควร เป็นการเผยแพร่ให้ทั่วโลกรู้จักกับประเทศไทยและเป็นการสร้างมิตรภาพระหว่างประเทศ

ต่อมาในปี พ.ศ.2528 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 จึงได้มีพระมหากรุณาโปรดเกล้าฯ ให้จัดตั้ง "การกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) หรือ Sports Authority of Thailand (SAT)" ขึ้นในสังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี แทน "องค์การส่งเสริมกีฬาแห่งประเทศไทย" เพื่อให้การกีฬาแห่งประเทศไทยมีอำนาจในการส่งเสริมและควบคุมการดำเนินกิจการกีฬาได้อย่างกว้างขวางและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และเมื่อในปี พ.ศ. 2545 ได้มีการจัดตั้งกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาขึ้น จึงได้มีการโอนย้ายการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ไปยังสังกัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาแทนสำนักนายกรัฐมนตรี

แม้การส่งเสริมกีฬาเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาประเทศ แต่คำว่าการกีฬาได้เพิ่งถูกบรรจุครั้งแรกในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย ปี พ.ศ. 2560 หมวด 6 แนวนโยบายแห่งรัฐ มาตรา 71“รัฐพึงเสริมสร้างความเข้มแข็งของครอบครัวอันเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญ ของสังคม จัดให้ประชาชนมีที่อยู่อาศัยอย่างเหมาะสม ส่งเสริมและพัฒนาการสร้างเสริมสุขภาพเพื่อให้ประชาชน

มีสุขภาพที่แข็งแรงและมีจิตใจเข้มแข็ง รวมตลอดทั้งส่งเสริมและพัฒนาการกีฬาให้ไปสู่ความเป็นเลิศและเกิดประโยชน์สูงสุดแก่ประชาชน”

จากเดิมการกีฬาของประเทศไทยที่เน้นเพื่อความเป็นเลิศ ก็เริ่มมีการส่งเสริมกีฬาเป็นกีฬาอาชีพตามแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 5 (พ.ศ. 2555-2559) และในแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 6 (2560-2564) จึงมีการผนวกกีฬาเพื่อความเป็นเลิศและกีฬาอาชีพเข้าด้วยกัน และมีการส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬา การใช้กีฬาเป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจในรูปแบบของกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวทั้งรายการกีฬามวลชนหรือรายการกีฬาระดับโลกที่ดึงดูดนักท่องเที่ยว

2) หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา

หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมกีฬาแบ่งออกเป็นหน่วยงานภาครัฐ รัฐวิสาหกิจและเอกชน ในส่วนของหน่วยงานภาครัฐประกอบไปด้วยหน่วยงานที่มีพันธกิจในการส่งเสริมการกีฬาโดยตรงคือกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

– **กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา:** ภายในกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาประกอบไปด้วยหน่วยงานราชการและรัฐวิสาหกิจ โดยหน่วยงานราชการได้แก่ สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กรมพลศึกษา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ และหน่วยงานรัฐวิสาหกิจ ได้แก่ การกีฬาแห่งประเทศไทย

– **คณะกรรมการนโยบายการกีฬาแห่งชาติ:** เป็นคณะกรรมการสูงสุดในการกำหนดนโยบายการกีฬาแห่งชาติ โดยมีผู้แทนกระทรวงที่มีบทบาทเกี่ยวข้อง รวมทั้งหน่วยงานที่ส่งเสริมกีฬาโดยตรง

– **สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา:** มีหน้าที่ในการจัดทำแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ การกำหนดนโยบาย การประสานงานกับหน่วยราชการและเอกชนอื่น ๆ ที่มีบทบาทในการส่งเสริมกีฬาทั้งทางตรงและทางอ้อม รวมทั้งติดตามประเมินผลการดำเนินงานการส่งเสริมด้านการกีฬา และในส่วนที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว ผลกระทบของการส่งเสริมกีฬาที่มีผลต่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ

– **สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด:** กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬายังมีสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาประจำจังหวัดต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและการกีฬาในแต่ละจังหวัด โดยมุ่งเน้นการพัฒนาแบบบูรณาการระหว่างการท่องเที่ยวและการกีฬา รวมถึงการออกกำลังกายของเยาวชนและประชาชนทุกกลุ่มในจังหวัด

– **กรมพลศึกษา:** กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาได้มอบหมายพันธกิจให้แก่กรมพลศึกษาในการส่งเสริมกีฬาขั้นพื้นฐาน และการส่งเสริมกีฬาเพื่อมวลชน การส่งเสริมกีฬาขั้นพื้นฐานมุ่งเน้นการให้องค์ความรู้และพัฒนาเยาวชนในสถานศึกษาให้มีความรู้ ทักษะและเจตคติที่ดีในการเล่นกีฬา ชมและเชียร์กีฬา รวมถึงการมีสมรรถภาพทางกายที่ดี มีจิตอาสาด้านการกีฬา กรมพลศึกษายังส่งเสริมกีฬาในระดับมวลชนเพื่อให้ประชาชนมีองค์ความรู้ในด้านการออกกำลังกายที่ถูกต้อง การส่งเสริมให้มีการออกกำลังกายในระดับชุมชนท้องถิ่น โดยทำงานร่วมกับสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด เจ้าหน้าที่พลศึกษาประจำอำเภอ สมาคมกีฬา และองค์กรอื่น ๆ ในการส่งเสริมการออกกำลังกายเพื่อมวลชน

– **มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ:** มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติถูกจัดตั้งขึ้นเป็นสถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษาและบัณฑิตศึกษา มุ่งเน้นการผลิตบุคลากรเพื่อรองรับ

การส่งเสริมกีฬาและการท่องเที่ยวของประเทศไทย มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติประกอบไปด้วย 17 วิทยาเขตทั่วประเทศ โรงเรียนกีฬาจำนวน 13 โรงเรียน เพื่อเป็นสถานที่ฝึกฝนนักกีฬาผู้มีความสามารถพิเศษด้านการกีฬา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติและโรงเรียนกีฬายังคงเป็นสถานศึกษาที่จัดการเรียนการสอนเพื่อรองรับการฝึกซ้อม และสนับสนุนด้านการศึกษาแก่นักกีฬาเยาวชนทีมชาติและนักกีฬาทีมชาติ

- **คณะกรรมการโอลิมปิกแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์**: เป็นองค์กรเอกชนที่ไม่แสวงหากำไรโดยเกิดจากการรวมตัวของสมาชิกซึ่งเป็นสมาคมกีฬาแห่งประเทศไทยที่มีชนิดกีฬาบรรจุในมหกรรมกีฬาโอลิมปิกเกมส์ คณะกรรมการโอลิมปิกแห่งประเทศไทยมีหน้าที่เป็นตัวแทนประเทศไทยในการประสานงานกับคณะกรรมการโอลิมปิกนานาชาติในการดำเนินการตามยุทธศาสตร์โอลิมปิกหรือกระบวนการโอลิมปิกทั้งในส่วนของการส่งเสริมคุณค่าโอลิมปิกและการส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันมหกรรมกีฬารายการต่าง ๆ ที่คณะกรรมการโอลิมปิกแห่งประเทศไทยเป็นสมาชิกอยู่ เช่น คณะกรรมการโอลิมปิกนานาชาติ สภาโอลิมปิกแห่งเอเชีย สหพันธ์กีฬาซีเกมส์ เป็นต้น นอกจากนี้คณะกรรมการโอลิมปิกแห่งประเทศไทยยังเป็นตัวแทนของประเทศในการเสนอตัวเป็นเจ้าภาพมหกรรมกีฬานานาชาติ เช่น โอลิมปิกเกมส์ เอเชี่ยนเกมส์ หรือซีเกมส์ เป็นต้น
- **คณะกรรมการพาราลิมปิกแห่งประเทศไทย:** เป็นองค์กรเอกชนที่ไม่แสวงหากำไรโดยเกิดจากการรวมตัวของสมาคมกีฬาคนพิการแห่งประเทศไทยและเป็นตัวแทนที่ประสานกับคณะกรรมการพาราลิมปิกนานาชาติในการส่งนักกีฬาคนพิการตัวแทนประเทศไทยเข้าร่วมการแข่งขันพาราลิมปิก รวมไปถึงรายการมหกรรมกีฬาคนพิการระดับทวีป และระดับภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เช่น เอเชี่ยนพาราเกมส์ อาเซียนพาราเกมส์ เป็นต้น
- **สมาคมกีฬาแห่งประเทศไทย:** เป็นสมาคมที่มีวัตถุประสงค์เกี่ยวข้องกับกีฬาและจดทะเบียนตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 สมาคมกีฬาแห่งประเทศไทยมีหน้าที่โดยตรงในการส่งเสริมกีฬาชนิดใดชนิดหนึ่งให้มีการดำเนินกิจกรรมกีฬาชนิดนั้น ๆ ภายในประเทศอย่างแพร่หลาย เป็นระเบียบ และคัดเลือก พัฒนา นักกีฬา บุคลากรกีฬาเพื่อเป็นตัวแทนประเทศไทยเข้าร่วมการแข่งขันในระดับนานาชาติ
- **สมาคมกีฬาแห่งจังหวัด:** เป็นสมาคมที่มีวัตถุประสงค์เกี่ยวข้องกับกีฬาและจดทะเบียนตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 สมาคมกีฬาแห่งจังหวัดมีหน้าที่โดยตรงในการส่งเสริมกีฬาชนิดต่าง ๆ ให้มีการดำเนินกิจกรรมกีฬาชนิดนั้น ๆ ภายในจังหวัดตนเองอย่างแพร่หลาย เป็นระเบียบ และคัดเลือก พัฒนา นักกีฬา บุคลากรกีฬาเพื่อเป็นตัวแทนจังหวัดเข้าร่วมการแข่งขันในระดับชาติ เช่น กีฬาแห่งชาติ กีฬาเยาวชนแห่งชาติ กีฬาคนพิการแห่งชาติ และกีฬาอาวุโสแห่งชาติ เป็นต้น
- **กองทุนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ:** เป็นกองทุนที่จัดตั้งขึ้นตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ.2558 โดยมีหน้าที่บริหารเงินรายได้จากภาษีสรรพสามิตร้อยละ 2 ต่อปีเพื่อส่งเสริมสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมกีฬาทั้งในระดับชาติและนานาชาติตามคำขอของการกีฬาแห่งประเทศไทย สมาคมกีฬาแห่งประเทศไทย สมาคมกีฬาแห่งจังหวัดและอื่น ๆ รวมทั้งสนับสนุนทุนการศึกษา เงินรางวัล สวัสดิการ แก่นักกีฬาและบุคลากรกีฬาที่นำชื่อเสียงมาสู่ประเทศนอกจากนี้ยังมีหน่วยงานอื่น ๆ ที่เป็นหน่วยงานส่งเสริมกีฬาทางอ้อม

– **กระทรวงกลาโหม:** สามารถใช้สนามกีฬาของหน่วยงานในการให้บริการแก่ประชาชนเพื่อการออกำลังกาย จัดกิจกรรมกีฬาหรือออกกำลังกาย มีการส่งเสริมบุคลากรในหน่วยงานให้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬาทั้งในระดับชาติและนานาชาติ

– **กระทรวงมหาดไทย:** หน่วยงานในกระทรวงที่มีหน้าที่ดูแลทุกข์สุขของประชาชนในพื้นที่ ทั้งจังหวัด อำเภอ ตำบล รวมไปถึงองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ที่สามารถสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีให้แก่ประชาชนในพื้นที่โดยการส่งเสริมการเล่นกีฬา การออกกำลังกาย การจัดกิจกรรมกีฬาและการออกกำลังกาย การสนับสนุนตัวแทนนักกีฬาเข้าร่วมกิจกรรมในระดับชาติ และนานาชาติ รวมไปถึงการร่วมกับองค์กรกีฬาระดับจังหวัดและระดับประเทศในการส่งเสริมกีฬาเพื่อมวลชน ความเป็นเลิศและการท่องเที่ยวเชิงกีฬา

– **กระทรวงศึกษาธิการ:** ส่งเสริมกีฬาผ่านสถานศึกษาประเภทต่าง ๆ โดยเฉพาะกีฬาขั้นพื้นฐาน การจัดการเรียนการสอนพลศึกษา การจัดกีฬาภายในโรงเรียน กีฬาระหว่างโรงเรียน การส่งเสริมกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ

– **กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม:** ส่งเสริมด้านการพัฒนาบุคลากรด้านการกีฬา การส่งเสริมการพัฒนาด้านการวิจัย การพัฒนาด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการกีฬา และให้บริการด้านสถานที่ออกกำลังกายแก่ประชาชนทั่วไป

– **กระทรวงสาธารณสุข:** ส่งเสริมการออกกำลังกายเพื่อการป้องกันโรคของประชาชน การรักษาฟื้นฟูการบาดเจ็บที่เกิดจากการกีฬา การส่งเสริมด้านโภชนาการด้านการกีฬา

– **กระทรวงอุตสาหกรรม:** ส่งเสริมอุตสาหกรรมกีฬา ทั้งด้านการผลิตอุปกรณ์กีฬา ชุดกีฬา การกำหนดมาตรฐานผลิตภัณฑ์กีฬา

– **กระทรวงพาณิชย์:** ส่งเสริมอุตสาหกรรมกีฬาทั้งทางด้านการผลิต การตลาด และการให้ข้อมูลช่องทางในการจำหน่วยสินค้าให้กับผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬา พร้อมทั้งให้คำปรึกษารวมไปถึงข้อมูลต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬา

– **สำนักงานกองทุนการสร้างเสริมสุขภาพ:** สำนักงานกองทุนการสร้างเสริมสุขภาพ หรือ สสส. จัดตั้งขึ้นตามพระราชบัญญัติกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ พ.ศ. 2544 มีหน้าที่หลักในการสนับสนุน ขบวนการสร้างเสริมสุขภาพในประเทศไทย ทำงานสนับสนุนและร่วมมือกับหน่วยงานและภาคีเครือข่ายต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคมมหาวิทยาลัย และชุมชนท้องถิ่นผ่านยุทธศาสตร์ไตรพลัง ที่ประกอบด้วย พลังปัญญา พลังสังคม และพลังนโยบาย ทำงานสอดประสานร่วมกันขับเคลื่อน ขบวนการสร้างเสริมสุขภาพให้ทุกคนในสังคมไทยมี สุขภาพดีครบทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ กาย จิต ปัญญา และสังคม

3) ประเภทของกีฬา

ประเภทของกีฬาแบ่งออกเป็นมิติต่าง ๆ ตามประโยชน์ของกีฬา โดยอ้างอิงตามแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติฉบับต่าง ๆ ตั้งแต่ฉบับที่ 1 ถึง ฉบับที่ 6 มีการกล่าวถึงการส่งเสริมกีฬาในมิติต่าง ๆ ซึ่งสามารถสรุปได้ 4 ประเภทดังต่อไปนี้

(1) กีฬาขั้นพื้นฐาน: มุ่งเน้นการสร้างให้เยาวชนทั้งในสถานศึกษาและนอกสถานศึกษามีความรู้เกี่ยวกับกีฬา ทักษะการเล่นกีฬา และเจตคติที่ดีเกี่ยวกับกีฬา ทั้งการเล่น การชม การเชียร์ และการเป็นอาสาสมัครทางการกีฬา รวมทั้งการมีสมรรถภาพทางกายที่ดี ส่วนใหญ่การส่งเสริมกีฬาขั้นพื้นฐานจะเกิดขึ้นในสถานศึกษา

(2) กีฬาเพื่อมวลชน: เป็นการส่งเสริมกีฬาเพื่อให้ประชาชนทุกกลุ่มมีการเล่นกีฬาและการออกกำลังกายเป็นวิถีชีวิต เพื่อสุขภาพทั้งร่างกาย จิตใจ และสังคม การส่งเสริมผ่านการจัดสถานที่เล่นกีฬาและออกกำลังกายให้ประชาชนสามารถเข้าถึง การให้ความรู้เกี่ยวกับการเล่นกีฬาและการออกกำลังกาย การส่งเสริมการจัดกิจกรรมกีฬาเพื่อมวลชน และรวมไปถึงการจัดกีฬามวลชนในเชิงการท่องเที่ยว

(3) กีฬาเพื่อความเป็นเลิศ: เป็นการส่งเสริมกีฬาเพื่อให้ผู้มีความสามารถทางการกีฬาได้แสดงความสามารถตั้งแต่ระดับเยาวชนและพัฒนาไปสู่การเล่นกีฬาในระดับที่สูงขึ้นจนเป็นตัวแทนระดับท้องถิ่น จังหวัด ประเทศและเข้าร่วมการแข่งขันระดับนานาชาติในฐานะตัวแทนประเทศสามารถสร้างชื่อเสียงแกตนเอง และนำความสุขและความภาคภูมิใจมาสู่ท้องถิ่น จังหวัด และประเทศชาติ ในการพัฒนากีฬาเพื่อความเป็นเลิศต้องอาศัยการส่งเสริมและพัฒนาด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทางการกีฬา รวมทั้งการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ

(4) กีฬาเพื่อการอาชีพ: เป็นการส่งเสริมกีฬาให้เป็นธุรกิจโดยเน้นการสร้างมูลค่าของรายการแข่งขันกีฬาให้มีความน่าสนใจและสร้างความบันเทิงแก่ผู้ชม ผู้สนับสนุนทำให้เกิดเป็นธุรกิจที่มีผู้เกี่ยวข้องมีรายได้จนสามารถประกอบเป็นอาชีพ

4) ชนิดกีฬา (กีฬาชนิดต่าง ๆ)

กีฬาที่ได้รับการประกาศให้เป็นชนิดกีฬาจากการกีฬาแห่งประเทศไทยและมีการจัดตั้งเป็นสมาคมกีฬาแห่งประเทศไทยมีทั้งหมด 89 สมาคม ณ วันที่ 23 กันยายน พ.ศ. 2565 โดยในแต่ละชนิดกีฬาอาจจะประกอบไปด้วยหลายประเภทกีฬา รุ่น และรายการแข่งขัน

ตารางที่ 2-31: สมาคมกีฬาแห่งประเทศไทย

สมาคมกีฬาแห่งประเทศไทย (89 สมาคม)		
(1) กระดานโต้คลื่น	(31) ตะกร้อ	(61) ยิงปืนรณยุทธ
(2) กรีฑา	(32) ไตรกีฬา	(62) ยิงเป้าบิน
(3) กอล์ฟ	(33) กีฬาทางอากาศและการบิน	(63) ยิมนาสติก
(4) กอล์ฟอาชีพ	(34) เทควันโด้	(64) ยูโด
(5) กาบัดดี้	(35) ลอนเทนนิส	(65 ยูยิตสู
(6) กีฬาไทย	(36) เทเบิลเทนนิส	(66) ราชยานยนต์
(7) ขี่ม้าโปโล	(37) เนตบอล	(67) รักบี้ฟุตบอล
(8) ขี่ม้า	(38) บริดจ์	(68) เรือพาย
(9) แข่งรถจักรยานยนต์	(39) บาสเกตบอล	(69) เรือเร็ว
(10) แข่งเรือใบ	(40) บิลเลียด	(70) ลอนโบวล์ส
(11) กีฬาคนตาบอด	(41) เบสบอล	(71) ลีลาศ
(12) กีฬาคนพิการทางปัญญา	(42) แบดมินตัน	(72) วอลเลย์บอล
(13) กีฬาคนพิการทางสมอง	(43) โบว์ลิ่ง	(73) ว่ายน้ำ
(14) กีฬาคนพิการ	(44) ปัญจกีฬา	(74) วินด์เซิร์ฟ
(15) กีฬาคนหูหนวก	(45) ปันจักสีลัต	(75) วูซู
(16) คริกเก็ต	(46) ปีนหน้าผา	(76) วู้ดบอล
(17) คอร์ฟบอล	(47) เปตอง	(77) โววีนัม
(18) คาราเต้	(48) กีฬาผู้เปลี่ยนอวัยวะ	(78) สกีและสโนว์บอร์ด
(19) คิกบอกซิ่ง	(49) เพาะกายและฟิตเนส	(79) สควอช
(20) คูราช	(50) ฟันดาบ	(80) สเปเชียลโอลิมปิก
(21) จักรยาน	(51) ฟิกเกอร์และสปีดสเกตติ้ง	(81) หมากรุกเซี่ยงฉี
(22) จานร่อน	(52) ฟุตบอล	(82) หมากรุกสากล
(23) เจ็ตสกี	(53) ฟุตวอลเลย์	(83) หมากล้อม
(24) ชักกะเย่อ	(54) มวยไทยสมัครเล่น	(84) อีสปอร์ต
(25) เชียร์	(55) มวยปล้ำ	(85) เอ็กซ์ตรีม
(26) ซอฟท์เทนนิส	(56) มวยสากล	(86) โอเรียนเทียริ่ง
(27) ซอฟท์บอล	(57) มวยอาชีพ	(87) ฮอกกี้น้ำแข็ง
(28) ซูโม่	(58) ยกน้ำหนัก	(88) ฮอกกี้
(29) ดาร์ท	(59) ยิงธนู	(89) แฮนด์บอล
(30) ดำน้ำ	(60) ยิงปืน	

5) รายการแข่งขันกีฬาที่สำคัญที่เคยจัด (มหกรรมกีฬา กีฬาอาชีพ)

ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางของการจัดการแข่งขันกีฬามาตั้งแต่อดีต โดยเฉพาะในทวีปเอเชีย รวมทั้งบางชนิดกีฬาที่เคยเป็นเจ้าภาพรายการแข่งขันกีฬาระดับโลก ทั้งที่เป็นรายการแข่งขันกีฬามวลชน กีฬาเพื่อความเป็นเลิศ และรายการกีฬาอาชีพ

5.1) มหกรรมกีฬา ระดับภูมิภาค ระดับทวีป และระดับโลก ประเทศไทยเคยเป็นเจ้าภาพจัดแข่งขันรายการสำคัญดังนี้

ตารางที่ 2-32: รายการแข่งขันมหกรรมกีฬาระดับโลก

ลำดับ	รายการ	จังหวัดเจ้าภาพ	ปี (ค.ศ.)
1	กีฬายุวชนโลกครั้งที่ 40	กรุงเทพมหานคร	2006
2	กีฬามหาวิทยาลัยโลกฤดูร้อนครั้งที่ 24	กรุงเทพมหานคร	2007

ตารางที่ 2-33: รายการแข่งขันมหกรรมกีฬาระดับทวีป

ลำดับ	รายการ	จังหวัดเจ้าภาพ	ปี (ค.ศ.)
1	กีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 5	กรุงเทพมหานคร	1966
2	กีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 6	กรุงเทพมหานคร	1970
3	กีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 8	กรุงเทพมหานคร	1978
4	กีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 13	กรุงเทพมหานคร	1998
5	กีฬาเอเชียนเกมส์อินดอร์เกมส์	กรุงเทพมหานคร	2005
6	กีฬาเอเชียนมาร์เชียลอาร์ตเกมส์	กรุงเทพมหานคร	2009
7	กีฬาเอเชียนบีชเกมส์	ภูเก็ต	2014

ตารางที่ 2-34: รายการแข่งขันมหกรรมกีฬาระดับภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

ลำดับ	รายการ	จังหวัดเจ้าภาพ	ปี (ค.ศ.)
1	กีฬาเซียพเกมส์ครั้งที่ 1	กรุงเทพมหานคร	1959
2	กีฬาเซียพเกมส์ครั้งที่ 4	กรุงเทพมหานคร	1967
3	กีฬาเซียพเกมส์ครั้งที่ 8	กรุงเทพมหานคร	1975
4	กีฬามหาวิทยาลัยอาเซียนครั้งที่ 1	เชียงใหม่	1981
5	กีฬาซีเกมส์ครั้งที่ 13	กรุงเทพมหานคร	1985
6	กีฬามหาวิทยาลัยอาเซียนครั้งที่ 5	พัทยา	1988
7	กีฬาซีเกมส์ครั้งที่ 18	เชียงใหม่	1995
8	กีฬามหาวิทยาลัยอาเซียนครั้งที่ 10	กรุงเทพมหานคร	1999
9	กีฬาซีเกมส์ครั้งที่ 24	นครราชสีมา	2007
10	กีฬานักเรียนอาเซียน ครั้งที่ 1	สุพรรณบุรี	2009
11	กีฬามหาวิทยาลัยอาเซียนครั้งที่ 15	เชียงใหม่	2010
12	กีฬานักเรียนอาเซียน ครั้งที่ 8	เชียงใหม่	2016
13	กีฬามหาวิทยาลัยอาเซียนครั้งที่ 20	อุบลราชธานี	2022

ตารางที่ 2-35: รายการชิงชนะเลิศแห่งโลก (World Championships)

ลำดับ	รายการ	จังหวัดเจ้าภาพ	ปี (ค.ศ.)
1	ฟุตบอลเยาวชนหญิงรุ่นอายุไม่เกิน 19 ปีชิงชนะเลิศแห่งโลก ครั้งที่ 2	กรุงเทพมหานคร	2004
2	ยกน้ำหนักชิงชนะเลิศแห่งโลก	เชียงใหม่	2007
3	ฟุตซอลโลก ครั้งที่ 7 (FIFA Futsal World Cup)	กรุงเทพมหานคร นครราชสีมา	2014

ตารางที่ 2-36: รายการชิงชนะเลิศแห่งทวีป

ลำดับ	รายการ	จังหวัดเจ้าภาพ	ปี (ค.ศ.)
1	ฟุตบอลเอเชียนคัพครั้งที่ 5	กรุงเทพมหานคร	1975
2	ฟุตบอลเอเชียนคัพครั้งที่ 14	กรุงเทพมหานคร	2007

5.2) รายการแข่งขันกีฬาอาชีพ

– **การแข่งขันวอลเลย์บอลเนชั่นลีก**

เป็นการแข่งขันวอลเลย์บอลหญิงทีมชาติจำนวน 16 ทีม แข่งขันโดยหมุนเวียนเป็นเจ้าภาพในแต่ละสนาม โดยประเทศไทยเป็นเจ้าภาพ 1 สนาม

– **การแข่งขันจักรยานยนต์อาชีพโมโต จีพี**

จัดขึ้นที่ สนามช้าง อินเตอร์เนชั่นแนล เซอร์กิต จังหวัดบุรีรัมย์ โดยไทยรับหน้าที่จัดการแข่งขันมาแล้วจำนวน 3 ครั้งและสามารถครองแชมป์สนามแข่งที่มีจำนวนผู้ชมสูงสุด เทียบกับสนามในประเทศอื่นตลอดทั้งฤดูกาล และยังช่วยดึงดูดให้มีผู้เข้าชมงานทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติเพิ่มมากขึ้นทุกปี ซึ่งสร้างแรงกระตุ้นกิจกรรมทางเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวเป็นอย่างมาก

– **การแข่งขันเจ็ตสกีเวิลด์คัพ 2021-2022 WGP#1**

จัดขึ้นที่หาดจอมเทียน พัทยา จังหวัดชลบุรี เป็นรายการเจ็ตสกีชิงแชมป์โลกแกรนด์ สแลม ที่ใหญ่ที่สุดในโลก มีนักกีฬาชื่อดังจากทั่วโลก ลงทำการแข่งขันมากที่สุดและมีเงินรางวัลสูงที่สุดในการแข่งขันเจ็ตสกีอีกด้วย

– **การแข่งขัน World Bowling Tour 2019**

ถือเป็นรายการแข่งขันโบว์ลิ่งรายการใหญ่ระดับโลกที่มีคะแนนสะสมอันดับโลกมากที่สุด เงินรางวัลมากที่สุด และเป็นรายการที่รวมนักโบว์ลิ่งมืออาชีพระดับโลกมากที่สุด

– **การแข่งขันแบดมินตัน YONEX Thailand Open (Super 1000), TOYOTA Thailand Open (Super 1000) และ HSBC World Tour Finals**

เป็นการจัดการแข่งขันแบดมินตันระดับโลก 3 รายการต่อเนื่องกันครั้งแรกในประวัติศาสตร์ โดยประเทศไทยเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันในช่วงการแพร่ระบาดโควิด-19

โดยถือเป็นตัวอย่างมาตรฐานการจัดการแข่งขันระดับนานาชาติโดยใช้มาตรการป้องกันการแพร่ระบาดอย่างเคร่งครัดที่ประสบความสำเร็จ

- **การแข่งกอล์ฟหญิงอาชีพ Honda LPGA Thailand**

รายการแข่งขันกอล์ฟอาชีพหญิงใน LPGA Tour ซึ่งเป็นรายการทัวร์กอล์ฟอาชีพหญิงอันดับหนึ่งของโลก โดยรายการ Honda LPGA Thailand จัดแข่งขันครั้งแรกในปี ค.ศ. 2006 จนถึงปัจจุบัน

- **การแข่งขันจักรยาน L'etape Thailand by Tour De France**

เป็นรายการแข่งขันจักรยานที่มีนักแข่งระดับโลกมาร่วมการแข่งขัน ณ จังหวัดพังงาเพื่อประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยว โดยมี สำนักงานส่งเสริมการประชุมและนิทรรศการ หรือ สสปน. (TCEB) ซื้อลิขสิทธิ์การแข่งขันจาก Tour De France เข้ามาจัดการแข่งขันในประเทศไทย

- **การแข่งขันวิ่งเทรล Ultra Trail Du Mon Blance (UTMB) Doi Inthanon Thailand by UTMB**

เป็นการแข่งขันซีรี่ส์วิ่งเทรลระดับโลก ที่มีการแข่งขันสะสมคะแนนโดยประเทศไทยซื้อลิขสิทธิ์เป็น 1 ในสนามแข่งขันของ UTMB

- **การแข่งขันวิ่งบางแสน 10, 21, และ 42**

เป็นการแข่งขันวิ่งมาราธอนรายการแรกของประเทศไทยที่ได้รับการประกาศเป็นรายการระดับ Gold Label จากสหพันธ์กรีฑานานาชาติ

6) รายการแข่งขันกีฬาที่สำคัญ (Event ที่จัดเป็นประจำ)

ตารางที่ 2-37: รายการชิงชนะเลิศแห่งทวีป มหกรรมกีฬาระดับชาติ

ลำดับ	รายชื่อมหกรรมกีฬา	เจ้าของรายการแข่งขัน
1	กีฬาแห่งชาติ	การกีฬาแห่งประเทศไทย
2	กีฬาคนพิการแห่งชาติ	การกีฬาแห่งประเทศไทย
3	กีฬาเยาวชนแห่งชาติ	การกีฬาแห่งประเทศไทย
4	กีฬาอาวุโสแห่งชาติ	การกีฬาแห่งประเทศไทย
5	กีฬานักเรียนนักศึกษาแห่งชาติ	กรมพลศึกษา
6	กีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย	กระทรวงอุดมศึกษาฯ
7	การแข่งขันกีฬาและนันทนาการผู้สูงอายุแห่งประเทศไทย	กรมพลศึกษา

ตารางที่ 2-38: รายการแข่งขันกีฬาอาชีพ

ลำดับ	รายชื่อรายการกีฬาอาชีพ	เจ้าของรายการแข่งขัน
1	ฟุตบอลอาชีพไทยลีก	สมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทย
2	วอลเลย์บอลไทยแลนด์ลีก	สมาคมกีฬาวอลเลย์บอลแห่งประเทศไทย
3	ฟุตซอลไทยแลนด์ลีก	สมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทย
4	การแข่งขันตะกร้อไทยแลนด์ลีก	สมาคมกีฬาตะกร้อแห่งประเทศไทย
5	การแข่งขันมวยไทยอาชีพ	มีผู้จัดหลายราย
6	การแข่งขันมวยสากลอาชีพ	มีผู้จัดหลายราย
7	การแข่งขันบาสเกตบอลไทยแลนด์ บาสเกตบอลลีก	ไทยแลนด์บาสเกตบอลลีก
8	การแข่งขันอีสปอร์ต	มีผู้จัดหลายราย
9	แบดมินตันไทยแลนด์โอเพ่น	สมาคมกีฬาแบดมินตันแห่งประเทศไทย

ตารางที่ 2-39: รายการแข่งขันกีฬามวลชน

ลำดับ	รายชื่อรายการกีฬามวลชน
1	การแข่งขันวิ่งจอมบึงมาราธอน
2	การแข่งขันวิ่งบางกอกมาราธอน
3	การแข่งขันวิ่งบุรีรัมย์มาราธอน
4	การแข่งขันวิ่งเทรลภูเขา ดอยอินทนนท์ UTMB
5	การแข่งขันวิ่งบางแสน 10, 21 และบางแสน 42
6	การแข่งขันวิ่งพัทยามาราธอน

7) จังหวัด Sport City

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา โดย กกท. ได้คัดเลือกจังหวัดต้นแบบในการจัดตั้งเมืองกีฬา ตามแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 6 (พ.ศ.2560-2564) ยุทธศาสตร์ที่ 4 การพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่วนสำคัญและส่งเสริมการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ และมุ่งพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงกีฬา และอุตสาหกรรมกีฬาแบบครบวงจร มีจังหวัดที่เสนอตัวเป็นเมืองกีฬา รวม 10 จังหวัด ประกอบด้วย 1.จังหวัดอุบลราชธานี 2.จังหวัดเชียงราย 3.จังหวัดนครราชสีมา 4.จังหวัดจันทบุรี 5.จังหวัดยะลา 6.จังหวัดพัทลุง 7.จังหวัดสงขลา 8.จังหวัดตรัง 9.จังหวัดภูเก็ต 10.กรุงเทพมหานคร โดยทั้ง 10 จังหวัดมีศักยภาพเหมาะสมในด้านการส่งเสริมการเล่นกีฬาและการออกกำลังกาย การพัฒนากีฬาเพื่อความเป็นเลิศ การจัดการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติ และการส่งเสริมอุตสาหกรรมกีฬาและการท่องเที่ยว

ในปี 2562 โดยแบ่งเป็นแต่ละด้านและกลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1: ด้านกีฬาเชิงสุขภาพ และออกกำลังกาย รวม 3 จังหวัด ประกอบด้วย กรุงเทพมหานคร, จังหวัดจันทบุรี และจังหวัดยะลา

กลุ่มที่ 2: ด้านกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว กีฬาเชิงศิลปวัฒนธรรม และกีฬาด้านการส่งเสริมกีฬาไทย (กีฬาพื้นบ้าน) รวม 3 จังหวัด ประกอบด้วย จังหวัดเชียงราย, จังหวัดพัทลุง และจังหวัดภูเก็ต

กลุ่มที่ 3: ด้านกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ รวม 3 จังหวัด ประกอบด้วย จังหวัดนครราชสีมา, จังหวัดสงขลา และจังหวัดตรัง

กลุ่มที่ 4: ด้านกีฬาขั้นพื้นฐานและกีฬามวลชน ได้แก่ จังหวัดอุบลราชธานี

ตารางที่ 2-40: สนามกีฬา/สถานที่เล่นและแข่งกีฬาที่สำคัญ

ลำดับ	ชื่อสนามกีฬา	จังหวัด
1	สนามราชมังคลากีฬาสถาน	กรุงเทพมหานครฯ
2	สนามศุภชลาศัย	กรุงเทพมหานครฯ
3	สนามกีฬาสมโภชเชียงใหม่ 700 ปี	เชียงใหม่
4	สนามกีฬาเฉลิมพระเกียรติ 80 พรรษา	นครราชสีมา
5	ศูนย์ฝึกกีฬาแห่งชาติพรุค้างคาว	สงขลา
6	ศูนย์ฝึกกีฬาแห่งชาติมวกเหล็ก	สระบุรี
7	ศูนย์กีฬาการกีฬาแห่งประเทศไทยภาค 1	ชลบุรี
8	อินดอร์สเตเดี้ยม หัวหมาก	กรุงเทพฯ
9	ศูนย์กีฬามหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ รังสิต	ปทุมธานี
10	สนามแข่งรถบุรีรัมย์อินเตอร์แนชั่นแนลเซอร์กิต	บุรีรัมย์
11	เวทีราชดำเนิน	กรุงเทพฯ
12	เวทีลุมพินี	กรุงเทพฯ

8) ชนิดกีฬาสำคัญของประเทศ

อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยเติบโตอย่างต่อเนื่องจากนโยบายการส่งเสริมเมืองกีฬาของการกีฬาแห่งประเทศไทยในปัจจุบัน ทำให้เกิดการกระตุ้นทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาและจากกระแสความตื่นตัวด้านสุขภาพ และจากการศึกษาโครงการจัดทำแผนพัฒนาเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทย ฉบับที่ 1 (พ.ศ. 2562-2564) พบว่ากีฬาที่ประชาชนชาวไทย ติดตามมากที่สุดได้แก่

8.1) มวย มูลค่าของมวยไทยที่เกิดขึ้นทั้งในด้านกีฬาอาชีพ กีฬาเพื่อสุขภาพ สินค้าสนับสนุน สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจกว่า 1 แสนล้านบาทต่อปี นอกจากนี้ในปัจจุบันยังมีรูปแบบการแข่งขันมวยไทยปรับรูปแบบให้ทันสมัย เช่น ไทยไฟท์ ซึ่งมีการผสมผสานระหว่างความบันเทิง และกีฬา ส่วนการแข่งขันที่จัดเป็นประจำและถูกถ่ายทอดผ่านสถานีโทรทัศน์หลายเวที เช่น เวทีช่อง 7 เวทีช่อง 3 (อ้อมน้อย) เวทีลุมพินี เวทีราชดำเนิน เวทีรังสิต เวทีอัศวินดำ เวทีอุบลราชธานี เวทีมีนบุรีสปอร์ต เป็นต้น มีบริษัทระดับนานาชาติซึ่งถือลิขสิทธิ์ถ่ายทอด อาทิ ไทยไฟท์ โดยบริษัท สปอร์ต อาร์ต จำกัด , Topking World Series โดยบริษัท ท็อปคิง บ็อกซิ่ง เอชเค จำกัด , Max Muay Thai

โดยบริษัท แม็กซ์ มวยไทยจำกัด เป็นต้น ทำให้เป็นที่ติดตามของผู้ชมมวยไทยทั้งในประเทศและต่างประเทศเป็นจำนวนมาก

นอกจากนี้กีฬามวยสากลยังเป็นช่องทางในการสร้างชื่อเสียงให้แก่ประเทศไทยที่นักมวยไทยจะต่อยอดไปสู่การชกมวยสากลสมัครเล่น และเข้าร่วมการแข่งขันในระดับนานาชาติ ด้วยพื้นฐานมวยไทยที่ฝึกฝนตั้งแต่เด็กทำให้นักกีฬามวยสากลสมัครเล่นสามารถคว้าเหรียญรางวัลในการแข่งขันระดับโลกและระดับทวีป เช่นในมหกรรมกีฬาโอลิมปิกเกมส์ รวมไปถึงการแข่งขันมวยอาชีพของสถาบันต่าง ๆ ที่สร้างรายได้ให้นักกีฬาและผู้เกี่ยวข้อง และเกิดกระแสนิยมในการติดตามชม

8.2) ฟุตบอล เป็นกีฬายอดนิยมซึ่งมีผู้ติดตามเป็นจำนวนมาก ทั้งในเกมการแข่งขันระดับทีมชาติที่สามารถทำผลงานได้ดีและประสบความสำเร็จในเกมการแข่งขันทั้งการแข่งขันในระดับภูมิภาคอาเซียนและเอเชีย ในส่วนการแข่งขันฟุตบอลอาชีพไทยลีกสามารถขายลิขสิทธิ์การถ่ายทอดสดในปี 2560-2563 ได้มากถึง 4.2 พันล้านบาท นอกจากนี้ยังมีการสร้างมูลค่าเพิ่มในระบบเศรษฐกิจจากธุรกิจที่เกี่ยวเนื่อง เช่น การทำทีมฟุตบอล สื่อโทรทัศน์ อุปกรณ์กีฬา สินค้าเสื้อกีฬาและของที่ระลึก ธุรกิจค้าปลีก ธุรกิจคมนาคมขนส่ง สถาบันสอนกีฬา ก่อให้เกิดการจ้างงาน และการเกิดขึ้นของอาชีพใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างต่อเนื่อง

8.3) วอลเลย์บอล ทีมวอลเลย์บอลหญิงทีมชาติไทยเป็นทีมที่ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากทีมหนึ่งในเอเชีย เนื่องจากมีฝีมือและพัฒนาการดีขึ้นเรื่อย ๆ และสร้างผลงานอย่างต่อเนื่องในเวทีระดับโลก ทั้งการคว้าแชมป์เอเชีย การคว้าเหรียญรางวัลจากเอเชียนเกมส์ การผ่านเข้าไปร่วมแข่งขันในรายการระดับโลก ทำให้ได้รับความนิยมในการชมและเชียร์จากแฟนกีฬาทั่วประเทศไทยและทั่วโลก

8.4) กอล์ฟ มีการเติบโตของมูลค่าทางเศรษฐกิจถึงร้อยละ 6 ต่อปี ในช่วงปี 2561 เนื่องจากสนาม กอล์ฟในประเทศไทยมีจำนวนมากถึงสองร้อยกว่าแห่ง ซึ่งเป็นที่นิยมของชาวต่างชาติเป็นอย่างมาก เช่น สนามกอล์ฟที่จังหวัดภูเก็ต สามารถทำรายได้เข้าจังหวัด 5-6 ร้อยล้านบาทต่อปี นอกจากนี้ยังมีนักกีฬากอล์ฟหญิงอาชีพของไทยที่ประสบความสำเร็จอย่างต่อเนื่อง เช่น เอรียา จุฑานุกูล และปภังกร ธวัชธนกิจ ซึ่งได้แชมป์รายการเมเจอร์ของการแข่งขันกีฬากอล์ฟและติดอันดับท็อปของโลกเป็นต้น

8.5) แบดมินตัน คนไทยให้ความสนใจในกีฬาแบดมินตันอย่างต่อเนื่องทั้งจากการเล่นเป็นกีฬาเพื่อสุขภาพจนถึงการเข้าร่วมการแข่งขัน รวมทั้งการชมและเชียร์กีฬา โดยปัจจุบันนักกีฬาแบดมินตันไทยที่อยู่ในระดับโลกเป็นจำนวนมาก โดยกระแสความนิยมมีเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจนจากความสำเร็จของ รัชนก อินทนนท์ ในการคว้าแชมป์หญิงเดี่ยวในแบดมินตันชิงแชมป์โลก ทำให้คนไทยหันมาสนใจในกีฬานี้เพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก โดยคาดว่าคนไทยติดตามการแข่งขันกีฬาแบดมินตันมากกว่า 2 ล้านคน และมีผู้เล่นกีฬาแบดมินตันมากกว่า 1.5 ล้านคน

8.6) ตะกร้อ ตะกร้อเป็นอีกหนึ่งชนิดกีฬาประจำชาติ มีความนิยมในการเล่นทุกระดับอายุ ทั้งเพื่อการออกกำลังกายในหมู่เพื่อนฝูง และผู้สูงอายุ รวมไปถึงกีฬาเพื่อความเป็นเลิศและกีฬาอาชีพ

8.7) เทควันโด้ เป็นกีฬาที่เติบโตและได้รับความนิยมอย่างรวดเร็วจนมีนักกีฬาที่สามารถประสบความสำเร็จในมหกรรมกีฬาโอลิมเกมส์และเอเชียนเกมส์ ทำให้เยาวชนให้ความสนใจในการฝึกกีฬาเทควันโด้และเกิดยิมเทควันโด้เพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมากจนสามารถเป็นธุรกิจ

9) สโมสรกีฬาอาชีพที่ประสบความสำเร็จ

ตารางที่ 2-41: รายชื่อสโมสรกีฬาอาชีพที่ประสบความสำเร็จ

ลำดับ	ชื่อสโมสรกีฬาอาชีพ	ชนิดกีฬา	รายการที่ประสบความสำเร็จ
1	สโมสรบุรีรัมย์ ยูไนเต็ด	ฟุตบอล	แชมป์ฟุตบอลไทยลีก (7 สมัย) รอบ 8 ทีมสุดท้ายสโมสรเอเชีย
2	สโมสรชลบุรีบลูเวฟ	ฟุตซอล	แชมป์ฟุตซอลไทยลีก 11 สมัย แชมป์สโมสรเอเชีย 2 สมัย แชมป์สโมสรอาเซียน 2 สมัย
3	สโมสรวอลเลย์บอลสุพรีม ชลบุรี อีเทค	วอลเลย์บอล	แชมป์ไทยลีก 3 สมัย แชมป์สโมสรเอเชีย 2 สมัย
4	สโมสรตะกร้อนครปฐม	ตะกร้อ	แชมป์ตะกร้อลีก 10 สมัย
5	สโมสรโมโนแวมไพร์	บาสเกตบอล	รองแชมป์บาสเกตบอลเอบีแอล ฤดูกาล 2017/2018

2.4.6.2 ความสำคัญและภาพรวมมูลค่าทางเศรษฐกิจของ 4 ชนิดกีฬานำร่อง

1) กีฬาฟุตบอล

- **ประวัติกีฬาฟุตบอลในประเทศไทย**

กีฬาฟุตบอลในประเทศไทย ได้มีการเริ่มเล่นตั้งแต่สมัย รัชกาลที่ 5 พระองค์ได้ส่งพระเจ้าลูกยาเธอ พระเจ้าหลานยาเธอ และข้าราชบริพารไปศึกษาวิชาการด้านต่าง ๆ ที่ประเทศอังกฤษ และผู้ที่นำกีฬาฟุตบอลกลับมายังประเทศไทยเป็นคนแรก คือ “เจ้าพระยาธรรมศักดิ์มนตรี (สนั่นเทพหัสดิน ณ อยุธยา)”

ในปี พ.ศ. 2458 ประชาชนเริ่มสนใจกีฬาฟุตบอลอย่างแพร่หลาย เนื่องจาก กรมศึกษาธิการได้พัฒนากติกาฟุตบอล วิธีการเล่น วิธีจัดการแข่งขัน การตัดสิน ตลอดจนระเบียบการแข่งขันที่รัดกุมและเป็นสากลมากยิ่งขึ้น มีการแข่งขันฟุตบอลประเภทสโมสรครั้งแรก เป็นการชิงถ้วยพระราชทานชื่อการแข่งขัน “การแข่งขันฟุตบอลถ้วยทองของหลวง” เป็นการแข่งขันระหว่าง ทหาร-ตำรวจ-เสือป่า ซึ่งผู้เล่นจะต้องมีอายุเกินกว่าระดับทีมนักเรียน

ประชาชนเรียกการแข่งขันสมัยนั้นว่า “ฟุตบอลหน้าพระที่นั่ง” เนื่องจากรัชกาลที่ 6 ทรงเสด็จมาเป็นองค์ประธานพระราชทานรางวัลเป็นพระราชกิจวัตร การแข่งขันฟุตบอลสโมสรครั้งแรกนี้ มีทีมสมัครเข้าร่วมแข่งขันจำนวน 12 ทีม จำนวน 29 แมตช์ ณ สนามเสือป่า ถนนหน้าพระลาน สวนดุสิต กรุงเทพมหานคร หรือสนามหน้ากองอำนวยการรักษาความปลอดภัยแห่งชาติ

ต่อมาในปี พ.ศ. 2459 รัชกาลที่ 6 ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ จัดตั้งสมาคมฟุตบอลแห่งสยามขึ้นและตราข้อบังคับขึ้นใช้ในสนามฟุตบอลแห่งสยามด้วยซึ่งมีชื่อย่อว่า ส.ฟ.ท.

เขียนเป็นภาษาอังกฤษว่า “THE FOOTBALL ASSOCIATION OF THAILAND UNDER THE PATRONAGE OF HIS MAJESTY THE KING” ใช้อักษรย่อว่า F.A.T. โดยสมาคมฟุตบอลฯ จัดการแข่งขันถ้วยใหญ่และถ้วยน้อยเป็นครั้งแรกในปีนี้ด้วย

ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2504-ปัจจุบัน สมาคมฟุตบอลฯ ได้จัดการแข่งขันฟุตบอลถ้วยน้อย และถ้วยใหญ่มาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งภายหลังได้เปลี่ยนการจัดการแข่งขันเป็นแบบเดียวกับระบบของสมาคมฟุตบอลอังกฤษคือจัดเป็นประเภทถ้วยพระราชทาน ก, ข, ค, และ ง และยังจัดการแข่งขันประเภทอื่น ๆ อีกเช่น ฟุตบอลนักเรียน ฟุตบอลอาชีวะ ฟุตบอลเยาวชน ฟุตบอลเอฟเอคัพ ฟุตบอลควีนส์ คัพ ฟุตบอลคิงส์คัพ เป็นต้น ฯลฯ นอกจากนี้ยังได้จัดการแข่งขันและส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันระดับนานาชาติมากมายจนถึงปัจจุบัน

- **ประเภทของกีฬาฟุตบอล**
  ฟุตบอล ฟุตซอล และฟุตบอลชายหาด
- **หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับกีฬาฟุตบอล**
  - สมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์
  - สมาพันธ์ฟุตบอลนานาชาติ (ฟีฟ่า)
  - สมาพันธ์ฟุตบอลเอเชีย (เอเอฟซี)
  - บริษัท ไทยลีก จำกัด
  - สมาคมกีฬาจังหวัด
  - กรมพลศึกษา
- **รายการแข่งขันฟุตบอลที่สำคัญ**
  - Hilux Revo Thai League 2022/23
  - M-150 Championship 2022/23
  - Kongsalakplus League 2022/23
  - Chang FA Cup 2022/23
  - Revo Cup 2022/23
  - Daikin Thailand Champions Cup 2021
  - FA Thailand Youth League under 14s
  - FA Thailand Youth League under 16s
  - FA Thailand Youth League under 18s
  - FA Thailand G16 Power Cup 2022
  - Play-off FA Thailand G16 Power Cup 2022
  - Thai Women’s League 2022 Play-off
- **สถิตินักกีฬาและบุคลากรในกีฬาฟุตบอล**
  จำนวนสโมสรฟุตบอลอาชีพและสมัครเล่นในฤดูกาล 2565
  - ไทยลีก 1: 16 ทีม

– ไทยลีก 2: 18 ทีม
– ไทยลีก 3: 76 ทีม
– ไทยแลนด์อเมเจอร์ลีก: 253 ทีม
จำนวนผู้ฝึกสอนที่ได้รับรองจากสมาคมฯ 3,863 คน ณ 8 ก.พ. 2565
จำนวนผู้ตัดสิน 627 คน เป็นผู้ตัดสินฟีฟ่า 6 คน ผู้ช่วยผู้ตัดสินฟีฟ่า 8 คน
จำนวนนักฟุตบอล 6,560 คน
จำนวนผู้ฝึกสอนและเจ้าหน้าที่ 4,400 คน
จำนวนสโมสรฟุตบอล 106 สโมสร
จำนวนโรงเรียนสอนฟุตบอล 445 โรงเรียน
จำนวนแฟนฟุตบอลที่เข้าชมที่สนาม 2 ล้านคน ต่อฤดูกาล
ค่าตัวนักฟุตบอลอาชีพสูงสุด 2.4 ล้านยูโร (ชนาธิป สรงกระสินธุ์ในปี 2019)
มูลค่าทีมสโมสร 6.7 ล้านยูโร (251 ล้านบาท) สโมสรบุรีรัมย์ ยูไนเต็ด
มูลค่าทีมสโมสรทั้งลีกรวมทั้งหมด 64.8 ล้านยูโร

- **สนามฟุตบอลที่สำคัญ**

ตารางที่ 2-42: สนามฟุตบอลที่สำคัญในประเทศไทย

ลำดับ	ชื่อสนามฟุตบอล	จังหวัด	ความจุ (ที่นั่ง)
1	ราชมังคลากีฬาสถาน	กรุงเทพมหานครฯ	49,722
2	สนามกีฬาติณสูลานนท์	สงขลา	35,000
3	ช้างอารีน่า	บุรีรัมย์	32,600
4	สนามเฉลิมพระเกียรติ 80 พรรษา	นครราชสีมา	28,141
5	สนามฟุตบอลธรรมศาสตร์รังสิต	ปทุมธานี	25,000
6	สนามสมโภชเชียงใหม่ 700 ปี	เชียงใหม่	25,000
7	สนามศุภชลาศัย	กรุงเทพฯ	19,793

- **การสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ**

กีฬาฟุตบอลเป็นชนิดกีฬาที่ได้รับความนิยมมากที่สุดชนิดหนึ่งในโลกและในประเทศ ความนิยมของกีฬาฟุตบอลได้รับอิทธิพลจากความนิยมของกีฬาฟุตบอลในระดับนานาชาติ โดยเฉพาะความนิยมในการติดตามชมการแข่งขันของลีกฟุตบอลอาชีพในยุโรป รวมไปถึงการแข่งขันระดับนานาชาติเช่น ฟุตบอลโลกและฟุตบอลชิงชนะเลิศแห่งยุโรป เป็นต้น ส่งผลต่อความนิยมในการเล่นฟุตบอลทั้งในระดับกีฬาขั้นพื้นฐาน กีฬาเพื่อมวลชน รวมไปถึงการเล่นกีฬาฟุตบอลเพื่อความเป็นเลิศและอาชีพ ความนิยมของการเล่นและการชมกีฬาฟุตบอลทำให้เกิดธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับฟุตบอลโดยตรงและธุรกิจที่เกี่ยวเนื่องอย่างมาก

ปัจจุบันสมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทยเป็นองค์กรหลักที่กำกับดูแลกีฬาฟุตบอลซึ่งชนิดกีฬาฟุตบอลยังประกอบไปด้วยประเภทกีฬาต่าง ๆ ได้แก่ ฟุตบอล ฟุตซอล

ฟุตบอลชายหาด และยังรวมไปถึงเกมฟุตบอลอีเล็กทรอนิกส์ที่เชื่อมโยงกับอีสปอร์ตด้วย สมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทยควบคุมการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เกี่ยวกับกีฬาฟุตบอลภายในประเทศอันได้แก่

การจัดการแข่งขันฟุตบอลอาชีพซึ่งมีสโมสรกีฬาอาชีพที่จดทะเบียนองค์กรธุรกิจเข้าร่วมการแข่งขัน แบ่งออกเป็น 2 ลีกที่เป็นอาชีพเต็มรูปแบบมีจำนวนทีมเข้าแข่งขันในไทยลีก 1 จำนวน 16 ทีมใช้งบประมาณในการทำทีมปีละ 60-300 ล้านบาทต่อทีม ไทยลีก 2 จำนวน 18 ทีม ใช้งบประมาณในการทำทีมปีละ 24-80 ล้านบาทต่อทีม นอกจากนี้ยังมีลีกกึ่งอาชีพที่แบ่งออกเป็น 6 ภูมิภาค มีจำนวนทีมทั้งหมด 75 ทีมใช้งบประมาณปีละ 3-5 ล้านบาทต่อทีม การเป็นอาชีพเต็มตัวของลีกฟุตบอลในประเทศไทยทำให้เกิดการจ้างนักกีฬาอาชีพ มีการซื้อขายนักกีฬาที่สร้างรายได้แก่สโมสร มีการหารายได้จากสปอนเซอร์ รายได้จากการขายบัตรเข้าชม สินค้าที่ระลึกและอาหารเครื่องดื่มในวันแข่งขัน

นอกจากนี้ยังเกิดสถาบันสอนฟุตบอลที่ขึ้นทะเบียนกับสมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทย ที่มีการจ้างงานผู้ฝึกสอน เจ้าหน้าที่ นักวิทยาศาสตร์การกีฬา รวมทั้งวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการฝึกซ้อมและแข่งขัน การแข่งขันฟุตบอลอาชีพยังส่งผลให้เกิดมูลค่าเศรษฐกิจที่เกิดจากการถ่ายทอดสดการแข่งขัน

สมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทยและองค์กรกีฬาต่าง ๆ ยังจัดการแข่งขันเพื่อความเป็นเลิศซึ่งมีทีมสโมสรส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันในรุ่นอายุต่าง ๆ ส่งผลให้เกิดการฝึกซ้อม การจัดการแข่งขัน การเดินทางเพื่อเข้าร่วมการแข่งขัน การผลิตชุดแข่งขัน การผลิตลูกฟุตบอล การจำหน่ายรองเท้าฟุตบอลและรองเท้าฟุตซอล อุปกรณ์การฝึก เป็นต้น

กีฬาฟุตบอลได้รับความนิยมจากประชาชนในการเล่นเพื่อออกกำลังกายตั้งแต่เยาวชนไปจนถึงผู้อาวุโส ปัจจุบันมีการสร้างสนามฟุตบอลเพื่อให้เช่า ทั้งจากสนามของหน่วยงานภาครัฐและสนามของเอกชน เอกชนได้มีการก่อสร้างสนามฟุตบอลและสนามฟุตซอลทั้งหญ้าจริงและหญ้าเทียม ทำให้เกิดการเล่นในวงกว้างที่ส่งผลต่อการผลิตและจำหน่ายอุปกรณ์และชุดกีฬา รวมทั้งการบริโภคอาหาร เครื่องดื่ม น้ำดื่มและน้ำเกลือแร่ ณ สนามฟุตบอล รวมทั้งเกิดการก่อสร้างสนามทั้งตัวโครงสร้างหลังคาและพื้นสนามหญ้าจริงและหญ้าเทียม

ในส่วนของกีฬาขั้นพื้นฐาน สถานศึกษาต่างบรรจุการเรียนการสอนกีฬาฟุตบอลในวิชาพลศึกษามีการสั่งซื้อลูกฟุตบอลและบริจาคลูกฟุตบอลให้โรงเรียน กระแสของกีฬาฟุตบอลยังเกิดจากการติดตามชมการถ่ายทอดการแข่งขันจากต่างประเทศทำให้เกิดธุรกิจการถ่ายทอดการแข่งขัน ธุรกิจสื่อกีฬาฟุตบอลทั้งโทรทัศน์ สื่อออนไลน์ สื่อสิ่งพิมพ์ เกิดการขายลิขสิทธิ์การถ่ายทอดสด และการขายโฆษณา

นอกจากนี้ยังมีบริษัทที่นำทีมฟุตบอลต่างประเทศเข้ามาแข่งขันโชว์ในประเทศไทยและหารายได้จากการถ่ายทอดสด การขายโฆษณา การรับการสนับสนุน การขายบัตร นอกไปจากสินค้าที่ระลึกของทีมฟุตบอลที่คนไทยนิยมเชียร์ ในส่วนของบริษัทผู้นำเที่ยวยังจัดทัวร์เดินทางไปชมการแข่งขันฟุตบอลในยุโรปเพื่อต่อยอดธุรกิจนำเที่ยวอีกด้วย

แผนภาพที่ 2-8: การสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจกีฬาฟุตบอล



- **การเชื่อมโยงกับกลุ่มธุรกิจอื่น**

– **กลุ่มก่อสร้างสนามกีฬาและสโมสรกีฬาสมัครเล่น** กีฬาฟุตบอลทั้งในส่วนของกีฬาอาชีพ สมัครเล่นและการออกกำลังกายในรูปของสนามหญ้าเทียมและหญ้าจริง ก่อให้เกิดการก่อสร้างทั้งการปรับปรุงสนามเก่าให้ทันสมัย การสร้างสนามใหม่ทั้งในรูปแบบที่ทั้งมีอัฒจันทร์ถาวร อัฒจันทร์ชั่วคราว หรือสนามฟุตบอลเช่าที่มีโครงหลังคา มีการทำพื้นสนาม ระบบรดน้ำ รวมทั้งสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น บริเวณห้องน้ำ ห้องอาบน้ำ อัฒจันทร์ผู้ชม พื้นที่รับรอง บางสนามมีบริเวณร้านค้าขายอาหารเครื่องดื่มและของที่ระลึก สนามฟุตบอล และฟุตซอลจึงส่งผลต่อธุรกิจการก่อสร้าง รวมไปถึงวัสดุที่ใช้ในการก่อสร้างด้วย

– **กลุ่มการบริการด้านการบันเทิงและสันทนาการที่เกี่ยวข้องกับกีฬา** กีฬาฟุตบอลก่อให้เกิดบริการด้านบันเทิงและสันทนาการมากเนื่องจากเป็นกีฬายอดนิยมที่ครอบคลุมในทุกมิติของกีฬาตั้งแต่การเรียนการสอนวิชาพลศึกษา สถาบันสอนฟุตบอลเอกชนตั้งแต่เยาวชน การออกกำลังกายตามสนามฟุตบอลทั้งภาครัฐ และสนามฟุตบอลเช่าของเอกชน รวมไปถึงการฝึกซ้อมและเข้าร่วมการแข่งขันเพื่อความเป็นเลิศ และอาชีพ ทำให้เกิดธุรกิจสถาบันสอนฟุตบอล สนามฟุตบอลเช่า ผู้จัดการแข่งขันฟุตบอลรายการสมัครเล่น การจัดการแข่งขันฟุตบอลอาชีพ การเชิญทีมสโมสรต่างประเทศเข้ามาแข่งขันโชว์ในประเทศไทย รวมไปถึงการจัดทัวร์พาคนไทยเดินทางไปเยี่ยมชมสนามที่มีชื่อเสียงในต่างประเทศพร้อมทั้งติดตามชมการแข่งขันในต่างประเทศพร้อมท่องเที่ยวอีกด้วย ในส่วนของทีมกีฬาอาชีพก็ยังสามารถหารายได้จากการจัดการแข่งขัน การขายบัตร ขายของที่ระลึก รวมไปถึงการซื้อขายนักกีฬา ทำให้เกิดอาชีพนักกีฬา รวมไปถึงตัวแทนนักกีฬาที่ดูแลนักกีฬาอยู่ด้วย

– กลุ่มสื่อสารมวลชน กิจกรรมการตลาดและโฆษณา การประชาสัมพันธ์ การแข่งขันฟุตบอลรายการสำคัญสามารถดึงดูดความสนใจจากผู้ชมที่เป็นแฟนฟุตบอลให้ติดตามการถ่ายทอดการแข่งขัน รวมไปถึงรายการเบื้องหน้าเบื้องหลังที่เป็นวาไรตี้ มีสื่อมวลชนด้านกีฬาฟุตบอลโดยเฉพาะทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ โทรทัศน์ วิทยุ รวมไปถึงสังคมออนไลน์ มีการซื้อลิขสิทธิ์การถ่ายทอดสดการแข่งขันฟุตบอลที่ผู้ชมสนใจสามารถที่จะขายโฆษณาให้ผู้สนับสนุนและประชาสัมพันธ์ผู้สนับสนุนผ่านสื่อต่าง ๆ รวมไปถึงการจัดกิจกรรมร่วมกับผู้ชม เช่น การถ่ายทอดสด กิจกรรมแฟนคลับ เป็นต้น

– กลุ่มวิทยาการทางการกีฬา สถาบันการศึกษา และผู้ผลิตบุคลากรทางการกีฬา กีฬาฟุตบอลมีการดำเนินกิจกรรมในทุกมิติของกีฬาทำให้มีความต้องการของบุคลากรผู้ปฏิบัติงานทั้งในด้านการเป็นผู้ฝึกสอน ผู้ช่วยผู้ฝึกสอน รวมไปถึงนักวิทยาศาสตร์การกีฬาแขนงต่าง ๆ และนักการจัดการ จึงมีการเปิดสอนทั้งเป็นหลักสูตรจากสถาบันการศึกษาทั้งภาครัฐและเอกชน รวมไปถึงการจัดอบรมของหน่วยงานภาครัฐและเอกชน มีบริการวิเคราะห์และพัฒนานักกีฬาทั้งเป็นทีมและรายบุคคล รวมไปถึงการรักษาการบาดเจ็บของนักกีฬา ที่มีความต้องการเพิ่มมากขึ้นในฟุตบอลอาชีพและระดับทีมชาติ

– กลุ่มผู้ผลิตอุปกรณ์กีฬา ผู้ค้า ผู้นำเข้า และผู้ส่งออกทางการกีฬา กีฬาฟุตบอลมีทั้งการนำเข้าและส่งออกอุปกรณ์รวมไปถึงเสื้อผ้า ถุงมือ ถุงเท้า ลูกฟุตบอล ตาข่าย ประตู รวมไปถึงอุปกรณ์การฝึก นอกจากนี้ในส่วนของพื้นสนามทั้งหญ้าจริง หญ้าเทียม หรือพื้นสนามฟุตซอลต่างมีการผลิตและนำเข้าเนื่องจากความนิยมในการเล่น การนโยบายจากภาครัฐและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่ส่งเสริมให้ประชาชนมีพื้นที่ในการออกกำลังกาย

แผนภาพที่ 2-9: การเชื่อมโยงกีฬาฟุตบอลกับกลุ่มธุรกิจอื่น ๆ



2) กีฬามวย

- **ประวัติกีฬามวยในประเทศไทย**
  - **มวยไทย**

มวยไทยได้รับความนิยมมากในสมัยต้นรัตนโกสินทร์ เห็นได้จากในสมัย รัชกาลที่ 5 มีการคัดเลือกนักมวยฝีมือดีจากภาคต่าง ๆ มาประลองแข่งขันชกมวยหน้าพระที่นั่งและพระราชทานแต่งตั้งให้มีบรรดาศักดิ์ และให้กรมศึกษาธิการบรรจุการสอนมวยไทยเป็นวิชาบังคับในโรงเรียนฝึกหัดครูพลศึกษา การชกมวยหน้าพระที่นั่งมีมาจนถึงสมัยรัชกาลที่ 6 ทั้งการต่อสู้ประลองระหว่างนักมวยกับครูมวยชาวไทยและชาวต่างชาติ

ในสมัย รัชกาลที่ 7 มีการเปลี่ยนการพันมือด้วยเชือกมาเป็นการสวมนวมแทน เนื่องจากนายแพ เลี้ยงประเสริฐ นักมวยจากท่าเสา จังหวัดอุตรดิตถ์ ต่อยนายเจียร์ นักมวยเขมร ด้วยหมัดเหวี่ยงควายถึงแก่ความตาย และเริ่มมีการกำหนดกติกาในการชก และมีเวทีมาตรฐานในเวลาต่อมา เวทีมาตรฐานแห่งแรกคือคือเวทีมวยลุมพินีและเวทีมวยราชดำเนินซึ่งจัดแข่งขันมวยไทยมาจนปัจจุบัน

  - **มวยสากล**

มวยสากลหรือ ที่เรียกในยุคแรกว่า มวยฝรั่ง ได้เข้ามาสู่ประเทศไทยครั้งแรกปี พ.ศ. 2455 โดยได้แบบอย่างจากประเทศอังกฤษ ผู้นำมาเผยแพร่คือ **หม่อมเจ้าวิบูลย์สวัสดิวงศ์สวัสดิกุล** ครั้งแรกนำมาเผยแพร่ ที่โรงเรียนสวนกุหลาบ ในครั้งแรกได้มีการฝึกสอนที่โรงเรียนสวนกุหลาบซึ่งเป็นที่ตั้งของโรงเรียนพลศึกษากลางด้วยโดยฝึกในหมู่ครูและนักเรียนโรงเรียนสวนกุหลาบและนักเรียนโรงเรียนพลศึกษากลาง และแพร่ต่อไปยังโรงเรียนต่าง ๆ มีการจัดแข่งขันมวยนักเรียนซึ่งเป็นต้นแบบมวยสากลสมัครเล่นในเวลาต่อมา

- **ประเภทของกีฬามวย**
  - มวยไทยอาชีพ
  - มวยไทยสมัครเล่น
  - มวยสากลอาชีพ
  - มวยสากลสมัครเล่น
  - มวยคาดเชือก
  - ประเภทไหว้ครู
- **หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับกีฬามวย** (หน่วยงานภาครัฐ สมาคม ผู้จัดการแข่งขัน)
  - สหพันธ์มวยสากลนานาชาติ (ไอบ้า)
  - สมาพันธ์มวยสากลแห่งเอเชีย (เอเอสบีซี)
  - สมาคมกีฬามวยสากลแห่งประเทศไทย
  - สมาคมกีฬามวยไทยสมัครเล่นแห่งประเทศไทย
  - สมาคมกีฬามวยอาชีพแห่งประเทศไทย
  - สำนักงานคณะกรรมการกีฬามวย

- **รายการแข่งขันมวยที่สำคัญ** (อาชีพ สมัครเล่น อีเว้นต์ ฯลฯ)
  - การแข่งขันมวยไทยเวทีราชดำเนิน เช่น ศึกเพชรยินดี ศึกช้างมวยไทยเกียรติเพชร
  - การแข่งขันมวยไทยเวทีลุมพินี เช่น ศึก Fairtex Fight มวยมันส์พันธุ์ Extreme
  - การแข่งขันมวยไทยเวทีช่อง 7 เช่น ศึกมวยไทย 7 สี
  - การแข่งขันมวยไทยเวทีอ้อมน้อย ศึกจ้าวมวยไทย
  - การแข่งขันมวยไทยเวทีรังสิต ศึกมวยมันส์สนั่นเมือง
  - รายการแข่งขันมวยไทยไฟต์
  - รายการแข่งขันแมกซ์มวยไทย
  - มวยสากลไทยแลนด์ โอเพ่น หรือ “คิงส์คัพ”
  - มวยสากลไทยแลนด์ ซีรี่ส์
- **สถิตินักกีฬาและบุคลากรในกีฬามวย**

  จำนวนค่ายมวยในประเทศไทย 3,975 ค่าย ในปี พ.ศ. 2558

  จำนวนบุคลากรในวงการมวยในประเทศไทย 36,051 ในปี พ.ศ. 2558

  สมรักษ์ คำสิงห์ ได้เหรียญทองเป็นเหรียญแรกที่ โอลิมปิกเกมส์ ปี 1996 เมืองแอตแลนตา จัดขึ้นที่ประเทศสหรัฐอเมริกา

  วิจารณ์ พลฤทธิ์ ได้รับเหรียญทอง โอลิมปิกเกมส์ ปี 2000 ซิดนีย์เกมส์ จัดขึ้นที่ประเทศออสเตรเลีย

  มนัส บุญจำนงค์ ได้รับเหรียญทอง โอลิมปิกเกมส์ ปี 2004 เอเธนส์เกมส์ จัดขึ้นที่ประเทศกรีซ

  สมจิตร จงจอหอ ได้รับเหรียญทอง โอลิมปิกเกมส์ ปี 2008 ปักกิ่งเกมส์ จัดขึ้นที่ประเทศจีน

  บัวขาว บัญชาเมฆ แชมป์ K-1 World MAX champion ปี 2004 และ2006 แชมป์ 2010 Shoot Boxing S-Cup World champion ปี 2553 คนไทยคนแรก และคนเดียวในประเทศไทยแชมป์ สภามวยไทยโลก ในพระบรมราชูปถัมภ์ WMC World champion ปี พ.ศ. 2549, 2552, 2554, 2557แชมป์ สภามวยโลก WBC Muaythai Diamond World Championship ปี พ.ศ. 2557
- **สนามมวยที่สำคัญ**

  สนามมวยเวทีลุมพินี แต่เดิมตั้งอยู่ที่ถนนพระราม 4 ก่อตั้งในปี 2499 ภายใต้การควบคุมดูแลของกองทัพบก และได้ย้ายมาตั้งที่ถนนรามอินทราในปี พ.ศ. 2557 นับเป็นสนามมวยมาตรฐานที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในประเทศไทย โดยใช้เป็นที่สำหรับฝึกอบรมมวยไทย ออกกำลังกาย รวมถึงจัดการแข่งขันมวยไทยและมวยสากลสำคัญ ๆ ระดับชาติหลายรายการ รองรับผู้ชมได้ถึงหนึ่งหมื่นคน

  สนามมวยเวทีราชดำเนิน ก่อตั้งในปี พ.ศ. 2478 เป็นสนามมวยมาตรฐานแห่งแรกในประเทศไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นสนามมวยแห่งชาติ ปัจจุบันเป็นสถาบันมวย

ไทยระหว่างประเทศ เป็นสมาชิกถาวรของสหพันธ์มวยภาคตะวันออกและแปซิฟิก สภามวยไทยโลก สมาคมมวยโลก รวมถึงเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงเป็นอันดับต้น ๆ ของกรุงเทพมหานคร

- สนามมวยเวทีรังสิต
- สนามมวยช่อง 7 สี
- สนามมวยเวทีมวยสยามอ้อมน้อย
- สนามมวยกองทัพอากาศ

- **การสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจกีฬามวย**

กีฬามวยกับคนไทยมีความสัมพันธ์มาอย่างยาวนานตั้งแต่อดีตโดยมวยไทยถือเป็นศิลปะป้องกันตัวประจำชาติ ที่แสดงออกถึงวัฒนธรรม มีการนิยมเล่นทั้งเพื่อป้องกันตัวและเพื่อการแข่งขัน ความสนุกสนานจนเกิดเป็นสิ่งบันเทิงตามงานเทศกาลต่าง ๆ ในท้องถิ่นไปจนถึงระดับชาติ

กีฬามวยยังไม่ได้ถูกจำกัดเพียงแค่มวยไทยเท่านั้นแต่ในส่วนของกีฬามวยสากลทั้งมวยสากลสมัครเล่นและมวยสากลอาชีพยังก่อให้เกิดกิจกรรมและธุรกิจในห่วงโซ่อุปทานตั้งแต่สโมสรกีฬามวยไปจนถึงโปรโมเตอร์ที่ปั้นนักชกมวยอาชีพไปชิงเข็มขัดในระดับโลกดังที่ในอดีตมีนักชกอาชีพที่มีชื่อเสียงขวัญใจประชาชนชาวไทยมากมายที่ติดตามชม

กีฬามวยไทยยังก่อให้เกิดกีฬาอาชีพอย่างแท้จริง มีผู้จัดการแข่งขันอาชีพมีรายการชกอาชีพชิงเงินรางวัล ไปจนถึงการจัดในรูปแบบรายการชกอาชีพที่ผสมสิ่งบันเทิง ทำให้มวยไทยกลายเป็นรายการกีฬาทางโทรทัศน์ที่มีต่างชาติสนใจซื้อลิขสิทธิ์โทรทัศน์ และยังก่อให้เกิดค่ายมวยทั้งในประเทศไทย และต่างประเทศที่นิยมชมชอบศิลปะมวยไทยด้วย กีฬามวยไทยยังสามารถต่อยอดไปจนถึงเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา ค่ายมวยในประเทศไทยมีชาวต่างประเทศมาฝังตัวฝึกซ้อมระยะยาวเพื่อขึ้นชกในเวทีในประเทศไทย ทำให้เกิดรายได้แก่ค่ายมวยในท้องถิ่นและชุมชน

แผนภาพที่ 2-10: การสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจกีฬามวย



- **การเชื่อมโยงกับกลุ่มธุรกิจอื่น**
  - **กลุ่มก่อสร้างสนามกีฬาและสโมสรกีฬาสมัครเล่น**

สนามมวยมีการก่อสร้างมานานในอดีตและมีการปรับปรุงเพิ่มเติมในลักษณะของเวทีใหญ่ ๆ อาจจะไม่ค่อยมีเพิ่มเติมมากนัก แต่มีการก่อสร้างเวทีมวยชั่วคราวตามงานต่าง ๆ ในส่วนที่เพิ่มมากขึ้นคือจำนวนค่ายมวยที่สอนมวยสำหรับบุคคลทั่วไปเพื่อการออกกำลังกาย รวมไปถึงการสร้างค่ายมวยที่สอนเยาวชนและชาวต่างชาติที่ตั้งใจเก็บตัวระยะยาวในประเทศไทยเพื่อขึ้นชกในเวทีในเมืองไทย ธุรกิจเหล่านี้ก่อให้เกิดการก่อสร้างทั้งเวที สิ่งอำนวยความสะดวก ที่พัก และการผลิตอุปกรณ์การฝึกซ้อม

  - **กลุ่มการบริการด้านการบันเทิงและสันทนาการที่เกี่ยวข้องกับกีฬา**

ความนิยมของกีฬามวยไทยทั้งในรูปแบบของค่ายมวยเพื่อส่งนักกีฬาขึ้นต่อยอาชีพ และยิมมวยเพื่อการออกกำลังกายมีการเติบโตมากขึ้น โดยเฉพาะการผนวกมวยไทยกับบันเทิงที่มีการถ่ายทอดสดผ่านโทรทัศน์ระดับประเทศ และการขายลิขสิทธิ์ไปยังต่างประเทศทำให้ภาพลักษณ์ของมวยไทยสามารถเข้าถึงได้โดยคนทั่วไป และนิยมออกกำลังกายด้วยกีฬามวยมากขึ้น

นอกจากนี้เวทีมวยยังมีการจัดการชกอย่างต่อเนื่อง มีผู้ชมให้ความสนใจเข้าชมที่สนามมวยทั้งในรูปแบบนักท่องเที่ยวต่างชาติที่ต้องการสัมผัสประสบการณ์จริง รวมไปถึงผู้ชมขาประจำ นอกจากนี้เวทียังได้รับการปรับปรุงให้ทันสมัยมากขึ้นเพื่อรองรับผู้ชมกลุ่มเป้าหมายอื่น ๆ ด้วย

  - **กลุ่มสื่อสารมวลชน กิจกรรมการตลาดและโฆษณา การประชาสัมพันธ์ทางการกีฬา**

มวยไทยได้รับการส่งเสริมจากภาครัฐเนื่องจากเป็นศิลปะป้องกันตัวประจำชาติ มีผู้สนับสนุนจำนวนมากในรายการมวยไทยที่จัดแข่งขันตามเวทีที่มีชื่อเสียง รวมทั้งการถ่ายทอดผ่านโทรทัศน์ระดับประเทศ กีฬามวยไทยยังถูกผนวกเข้ากับความบันเทิงเป็นรายการแข่งขันในระดับโลกที่มีมูลค่า มีชาวต่างชาติให้ความสนใจเข้าชม นอกจากนี้ยังมีสื่อมวลชนที่นำเรื่องราวเบื้องหน้าเบื้องหลังไปจัดเป็นรายการผ่านสื่อวิทยุ สื่อสิ่งพิมพ์ โทรทัศน์และสื่อออนไลน์ในปัจจุบัน ด้วยมวยไทยมีผู้ชมสนใจจำนวนมากทำให้สามารถหารายได้จากผู้สนับสนุนที่ได้โฆษณาสินค้าได้

  - **กลุ่มวิทยาการทางการกีฬา สถาบันการศึกษา และผู้ผลิตบุคลากรทางการกีฬา**

ทั้งมวยไทยและมวยสากลเป็นกีฬาอาชีพที่มีเงินหมุนเวียนจำนวนมาก ทำให้ ค่ายมวยมีการนำเอาวิทยาศาสตร์การกีฬาเข้ามาฝึกฝนนักมวยให้มีสมรรถภาพทางกายที่ดีขึ้นทำให้สถาบันการศึกษาผลิตบุคลากรเข้าสู่วงการมวย รวมไปถึงศูนย์ออกกำลังกายที่นำเอามวยไทยมาผสมผสานกับการออกกำลังกาย หรือแม้กระทั่งเกิดค่ายมวยที่เน้นการใช้มวยไทยเพื่อการออกกำลังกายมากกว่าเพื่อความเป็นเลิศนอกจากการฝึกนักมวย การจัดการแข่งขันการประชาสัมพันธ์ก็ถูกสอนในสถาบันการศึกษาเพื่อป้อนบุคลากรให้แก่โปรโมเตอร์ในการจัดมวย

– **กลุ่มผู้ผลิตอุปกรณ์กีฬา ผู้ค้า ผู้นำเข้า และผู้ส่งออกทางการกีฬา**

มวยไทยและมวยสากลได้รับความนิยมทั้งในเชิงเป็นเลิศ อาชีพ และการออกกำลังกาย และยังมีชาวต่างประเทศที่คลั่งไคล้ในศิลปะป้องกันตัวอย่างมวยไทยเป็นอย่างมาก ทำให้อุปกรณ์มวยไทยนอกจากสามารถจำหน่ายในประเทศไทยเพื่อใช้ในการฝึกฝนและจัดแข่งขัน ยังสามารถส่งออกไปยังต่างประเทศตามค่ายมวยทั่วโลก และยังจำหน่ายเป็นของที่ระลึกสำหรับนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาประเทศไทยหรือมอบให้แก่บุคคลพิเศษ ทั้งในส่วนของกางเกงมวย มงคล และนวมเป็นต้น นอกจากอุปกรณ์มวยแล้วน้ำมันมวยที่ใช้ในการนวดเตรียมนักกีฬาก่อนขึ้นชกก็มีการใช้กันอย่างแพร่หลายและยังใช้ในกีฬาอื่น ๆ หรือบรรเทาอาการปวดอื่น ๆ ได้อีกด้วย

แผนภาพที่ 2-11: การเชื่อมโยงกีฬามวยกับธุรกิจอื่น ๆ



3) **กีฬากอล์ฟ**

- **ประวัติกีฬากอล์ฟในประเทศไทย**

ในสมัยรัชกาลที่ 5 เชื้อพระวงศ์ที่ไปศึกษายังต่างประเทศนำกีฬากอล์ฟเข้าสู่ประเทศไทย โดยเริ่มมีการเล่นกอล์ฟที่ท้องสนามหลวงแบบสนามชั่วคราว มีเพียงไม่กี่หลุม เล่นกันเฉพาะในกลุ่มสังคมชั้นสูงและชาวต่างชาติ และในปี พ.ศ. 2444 มีการจัดตั้งสโมสรราชกรีฑาสโมสรกรุงเทพ และเริ่มก่อสร้างสนามกอล์ฟราชกรีฑาสโมสรกรุงเทพ **ในสมัย รัชกาลที่ 6** สนามกอล์ฟแห่งแรกในประเทศไทยได้ถูกสร้างขึ้น ในปี พ.ศ. 2465 เป็นสนามกอล์ฟ 9 หลุม และเพิ่มเป็น 18 หลุมในสมัยรัชกาลที่ 7 ที่บริเวณโรงแรมรถไฟใกล้ชายทะเลหัวหินและสนามแห่งนี้ถือเป็นจุดเริ่มต้นของการแข่งขันกอล์ฟในประเทศไทย และมีการก่อตั้งสมาคมสโมสรกอล์ฟดุสิต หรือสนามกอล์ฟนางเลิ้ง ซึ่งถือเป็นสนามกอล์ฟ 18 หลุม แห่งแรกของประเทศไทย

แม้ว่ากีฬากอล์ฟจะซบเซาในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 เนื่องจากสนามกอล์ฟหลายแห่งถูกใช้เป็นหลุมหลบภัยและที่ฝึกทหาร แต่ในสมัยรัชกาลที่ 9 กีฬากอล์ฟกลับมาเป็นที่นิยมและมีความแพร่หลายอีกครั้งโดยมีการก่อสร้างสนามกอล์ฟเพิ่มขึ้นหลายแห่ง อีกทั้งรัชกาลที่ 9 เป็นองค์อุปถัมภ์ให้กับสมาคมกอล์ฟแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ มีการพระราชทานถ้วยรางวัลให้กับการแข่งขันกอล์ฟรายการต่าง ๆ ทั้งสมัครเล่นและอาชีพ โดยรายการกอล์ฟอาชีพที่สำคัญที่สุดในเมืองไทย คือรายการ “ไทยแลนด์โอเพ่น” ชิงถ้วยพระราชทาน พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9

- **ประเภทของกีฬากอล์ฟ**

รูปแบบการเล่นกอล์ฟมีสองแบบคือ สโตรคเพลย์ และแมตช์เพลย์ โดยสโตรคเพลย์ เป็นระบบที่ใช้ในการแข่งขันส่วนใหญ่ ระบบนี้ผู้เล่นแต่ละคน (หรือแต่ละทีม) จะนับคะแนนการตีของทุกหลุมนำมารวมเป็นคะแนนสรุป ฝ่ายที่มีจำนวนสโตรคน้อยที่สุดเป็นผู้ชนะ ส่วนในการเล่นแบบ แมตช์เพลย์ ผู้เล่นสองคน (หรือสองทีม) จะแข่งกันในแต่ละหลุม ฝ่ายที่ใช้สโตรคน้อยกว่าในแต่ละหลุมจะชนะหลุมนั้น หรือถ้าใช้สโตรคเท่ากัน จะนับเป็นหลุมเสมอกัน ฝ่ายที่ชนะจำนวนหลุมมากกว่าเป็นผู้ชนะ

นอกจากนี้ยังมีการเล่นประเภททีมสองแบบ ที่ได้รับการบรรจุอยู่ในกฎกีฬากอล์ฟอย่างเป็นทางการ ได้แก่ การเล่นแบบโฟร์ซัม และโฟร์บอล

โฟร์ซัม เป็นการแข่งระหว่างสองทีมที่มีผู้เล่นฝ่ายละสองคน โดยแต่ละทีมจะใช้ลูกกอล์ฟเพียงลูกเดียวและผู้เล่นต้องสลับกันตี เช่น ผู้เล่น ก. ตีช็อตแรก ผู้เล่น ข. จะตีช็อตที่สอง สลับกันไปเรื่อย ๆ จนจบหลุม หลุมถัดไป ผู้เล่น ข. จะเป็นฝ่ายเริ่มตีช็อตแรก โดยไม่สนว่าใครเป็นผู้ตีคนสุดท้ายในหลุมที่ผ่านมา และจะสลับกันแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนจบเกม การเล่นแบบโฟร์ซัมนี้สามารถเล่นได้ทั้งแบบแมตช์เพลย์และสโตรคเพลย์

โฟร์บอล เป็นการแข่งระหว่างสองทีมที่มีผู้เล่นทีมละสองคน แต่ละคนจะตีลูกกอล์ฟของตัวเองคนละหนึ่งลูก โดยการนับคะแนนจะนับจากคะแนนที่ต่ำกว่าของแต่ละทีมในหลุมนั้น ๆ สามารถเล่นได้ทั้งแบบแมตช์เพลย์และสโตรคเพลย์เช่นกัน

- **หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับกีฬากอล์ฟ** (หน่วยงานภาครัฐ สมาคม ผู้จัดการแข่งขัน)
  - สมาคมกีฬากอล์ฟแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์
  - สมาคมกีฬากอล์ฟอาชีพแห่งประเทศไทย
  - สมาคมกีฬากอล์ฟอาชีพอาวุโสไทย
  - สมาคมกีฬากอล์ฟอาชีพสตรีไทย
  - การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย
- **รายการแข่งขันกอล์ฟที่สำคัญ** (อาชีพ สมัครเล่น อีเว้นต์ ฯลฯ)
  - การแข่งขันกอล์ฟไทยแลนด์ โอเพ่น เป็นการแข่งขันกอล์ฟอาชีพที่ใหญ่ที่สุดในไทย และเป็นการแข่งขันกอล์ฟอาชีพระดับ เนชั่นแนล โอเพ่น ที่เก่าแก่ที่สุดรายการหนึ่งของเอเชีย

– การแข่งขันฮอนด้า แอลพีจีเอ ไทยแลนด์ เป็นการแข่งขันสำคัญที่รวมนักกอล์ฟชื่อดังระดับโลก

- **สถิตินักกีฬาและบุคลากรในกีฬากอล์ฟ**

จำนวนสนามกอล์ฟในประเทศไทย จำนวน 238 สนาม

ข้อมูลจำนวนนักกีฬาและบุคลากรจากเว็บไซต์สมาคมกีฬากอล์ฟอาชีพแห่งประเทศไทยมีนักกอล์ฟอาชีพ 926 คน ผู้ฝึกสอนกอล์ฟอาชีพ 1,022 คน ผู้ตัดสิน 97 คน แคดดี้อาชีพ 197 คน

– รัชชานนท์ ฉันทนานุวัฒน์ คว้าแชมป์เอเชียน มิกซ์ คัพ ที่ เมื่อวันที่ 13 - 15 เมษายน พ.ศ. 2565 พร้อมกับสร้างสถิติเป็นนักกอล์ฟชายอายุน้อยที่สุดที่คว้าแชมป์ในทัวร์หลักของโลกในวัย 15 ปี

– ธงชัย ใจดี กลายเป็นนักกอล์ฟชาวไทยคนแรกในประวัติศาสตร์ PGA Tour Champions ที่คว้าแชมป์

– เอรียา จุฑานุกาล สร้างประวัติศาสตร์เป็นนักกอล์ฟอายุน้อยที่สุดในวัย 11 ปี ที่ผ่านรอบคัดเลือกและได้สิทธิเข้าร่วมแข่งขันในรายการของแอลพีจีเอ ทัวร์ คือ ฮอนด้า แอลพีจีเอ ไทยแลนด์ 2007 คว้าแชมป์ระดับเมเจอร์ และขึ้นเป็นมือหนึ่งของโลก

– อาฒยา ฐิติกุล สร้างสถิติเป็นนักกอล์ฟอายุน้อยที่สุดที่ได้แชมป์ในการแข่งขันกอล์ฟอาชีพในทัวร์หลักของโลกในปี 2017 โดยคว้าแชมป์ Ladies European Championship ในวัย 14 ปี และขึ้นถึงมืออันดับ 4 ของโลก ในปีแรกของการเทิร์นโปรใน LPGA

– ปภังกร ธวัชธนกิจ มืออันดับ 17 ของโลก คว้ารางวัลนักกอล์ฟทำผลงานดีที่สุดในรายการเมเจอร์ประจำปี 2021 โดยเจ้าของแชมป์เมเจอร์ “เอเอ็นเอ อินสไปเรชั่น 2021”

- **สนามกอล์ฟที่สำคัญ**

สนามกอล์ฟ อมตะ สปริง คันทรีคลับ ชลบุรี สนามกอล์ฟขนาดใหญ่ที่ตั้งในจังหวัดชลบุรี นับได้ว่าเป็นสนามกอล์ฟ ที่เป็นระดับโลก อีกแห่งหนึ่งในประเทศไทยที่มีความท้าทายและเป็นบททดสอบให้นักกอล์ฟทุกท่านลุ้นกันต่อช็อต ที่นักกอล์ฟชื่อดังอย่าง Tiger Woods ก็เคยมาคว้าชัยที่นี่ เมื่อปี 2011 ในรายการ Johnnie Walker Classic

สนามกอล์ฟ ไทย คันทรี คลับ เป็นสนามกอล์ฟที่ได้รับการพัฒนาให้เป็นหนึ่งในสนามกอล์ฟที่ดีที่สุดในเอเชีย ในปี 2539 โดยได้รับการออกแบบตามข้อกำหนดของสมาคมกอล์ฟแห่งสหรัฐอเมริกา

สนามกอล์ฟ อัลไพน์ กอล์ฟ คลับ ตั้งอยู่ในจังหวัดปทุมธานี อยู่ใกล้กรุงเทพฯ และเป็นสนามกอล์ฟ ที่ได้รับความนิยม มีการใช้เป็นสนามแข่งรายการใหญ่หลายรายการ สนามกอล์ฟ บลูแคนยอน คันทรี คลับ จังหวัดภูเก็ต ได้รับความนิยมจากนักกอล์ฟทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศเพราะนอกจากจะเดินทางไปท่องเที่ยวจังหวัดภูเก็ตแล้วก็ยังสามารถออกรอบตีกอล์ฟที่สนามแห่งนี้ได้ เคยจัดการแข่งขัน Johnnie Walker Classic สามครั้ง ในปี ค.ศ. 1994,1998 และ 2007 และเคยได้รับรางวัลระดับโลกมากมาย เช่น รางวัลสนามกอล์ฟที่สวยที่สุดในโลก เป็นต้น.

- **การสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ**

กีฬากอล์ฟได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศไทยสืบเนื่องมาจากสภาพอากาศที่ดีตลอดทั้งปี จำนวนสนามกอล์ฟและสนามฝึกซ้อมจำนวนมากในราคาที่ไม่สูงทำให้มีความนิยมในการเล่นในหมู่เพื่อนฝูงเพื่อการออกกำลังกายและความสนุกสนาน ตลอดจนการส่งเสริมนักกีฬากอล์ฟไปสู่ความเป็นเลิศในระดับชาติ นานาชาติ รวมไปถึงกีฬาอาชีพ

สนามกอล์ฟในประเทศไทยยังได้รับความนิยมจากนักกอล์ฟจากต่างประเทศที่เดินทางหนีอากาศหนาวในประเทศตัวเองเข้ามาเล่นกอล์ฟในประเทศไทยในช่วงฤดูหนาว มีการจัดทัวร์มาฝึกซ้อมและออกรอบตามสนามต่าง ๆ ในประเทศไทย ซึ่งก่อให้เกิดรายได้แก่สนามไดร์ฟกอล์ฟและสนามกอล์ฟ รวมไปถึงพนักงานในสนามกอล์ฟ เช่น แคดดี้ เจ้าหน้าที่บำรุงรักษาสนาม พนักงานคลับเฮาส์ ร้านอาหาร เครื่องดื่ม เป็นต้น

สมาคมกีฬากอล์ฟอาชีพแห่งประเทศไทย รวมไปถึงผู้จัดการแข่งขันรายการกอล์ฟอาชีพทั้งระดับประเทศ ระดับทวีป รวมไปถึงระดับโลก ยังก่อให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจ เช่น รายการไทยแลนด์พีจีเอ รายการออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์ รายการเอเชี่ยนทัวร์ และรายการฮอนด้าแอลพีจีเอ ที่เป็นรายการระดับโลก เป็นต้น รายการแข่งขันเหล่านี้มีนักกอล์ฟจากต่างประเทศและทีมงานเดินทางมาร่วมการแข่งขัน สามารถสร้างผลกระทบทางเศรษฐกิจให้แก่การท่องเที่ยว การแข่งขันยังเก็บบัตรเข้าชมซึ่งก่อให้เกิดรายได้ที่เกิดจากผู้ชมแก่ผู้จัดการแข่งขันและผู้ให้บริการด้านอาหาร การเดินทางและที่พัก

สมาคมกีฬากอล์ฟสมัครเล่นแห่งประเทศไทยยังจัดการแข่งขันกอล์ฟเพื่อความเป็นเลิศ การพัฒนานักกีฬาตั้งแต่ระดับเยาวชนจนถึงทีมชาติ รวมไปถึงการต่อยอดสู่นักกีฬาอาชีพ ซึ่งเยาวชนได้แรงบันดาลใจจากนักกอล์ฟระดับอาชีพของไทยที่มีชื่อเสียง ทำให้เกิดธุรกิจสถาบันสอนกีฬากอล์ฟ เกิดผู้ฝึกสอนอาชีพ (Teaching Pro) และนักวิทยาศาสตร์การกีฬาในสาขาต่าง ๆ มีตัวแทนนักกีฬาที่นำนักกีฬาไปแข่งขันในต่างประเทศ เป็นต้น

กีฬากอล์ฟยังเกี่ยวข้องกับธุรกิจจำหน่ายอุปกรณ์กีฬากอล์ฟทั้งในส่วนของไม้กอล์ฟ ถุงกอล์ฟ ลูกกอล์ฟ ที และชุดกีฬาอันได้แก่ถุงมือ รองเท้า เสื้อ กางเกง หมวก ปลอกแขน และผลิตภัณฑ์เสริมอื่น ๆ เช่น ครีมกันแดด อุปกรณ์ฝึกซ้อม เป็นต้น

- **การเชื่อมโยงกับกลุ่มธุรกิจอื่น**
  - **กลุ่มก่อสร้างสนามกีฬาและสโมสรกีฬาสมัครเล่น**

การสร้างสนามกอล์ฟเป็นโครงการที่ใช้พื้นที่ขนาดใหญ่ ต้องมีการปรับพื้นที่ ขุดบ่อน้ำ สร้างระบบชลประทาน การระบายน้ำและการรดน้ำ สร้างคลับเฮาส์ และสิ่งอำนวยความสะดวกอื่น ๆ เช่น รถกอล์ฟ ที่บริษัทก่อสร้างจะได้รับอานิสงส์ นอกจากนี้ยังมีการสร้างสนามไดรฟ์หรือสนามฝึกซ้อมกอล์ฟที่ประกอบไปด้วยอาคาร สิ่งอำนวยความสะดวก โครงตาข่ายขนาดใหญ่ เป็นต้น ในปัจจุบันการสร้างสนามกอล์ฟยังคงมีโครงการของกลุ่มทุนที่สร้างสนามกอล์ฟใหม่ ๆ ตามหัวเมืองปริมณฑลและเมืองท่องเที่ยว

– **กลุ่มการบริการด้านการบันเทิงและสันทนาการที่เกี่ยวข้องกับกีฬา**

กอล์ฟเป็นกีฬาที่มีผู้ชมสนใจเข้าร่วมการแข่งขันทั้งในระดับเยาวชน ระดับสมัครเล่นภายในประเทศและต่างประเทศ การแข่งขันกอล์ฟเพื่อการกุศล การแข่งขันระดับอาชีพทั้งภายในประเทศและรายการต่างประเทศที่มีสนามแข่งขันเก็บคะแนนในประเทศไทย ส่งผลให้เกิดผู้จัดการแข่งขันกอล์ฟทั้งรายการอาชีพ สมัครเล่นและเพื่อการกุศล ในการจัดการแข่งขันยังมีเงินหมุนเวียนจากผู้สนับสนุน ค่าสมัคร ค่ากิ๊วนและเงินบริจาค มีอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมและการแข่งขัน

สนามฝึกซ้อมกอล์ฟ และสนามกอล์ฟยังสร้างงานให้แก่เจ้าหน้าที่บำรุงรักษาสนาม แคดดี้ เจ้าหน้าที่สำนักงาน เจ้าหน้าในคลับเฮาส์ รวมไปถึงผู้ฝึกสอนกอล์ฟ (Teaching Pro) และการจัดตั้งสถาบันฝึกสอนกอล์ฟเพื่อพัฒนาเยาวชนและผู้สนใจ เป็นต้น นอกจากนี้สนามกอล์ฟในประเทศยังเป็นจุดหมายปลายทางของนักท่องเที่ยวจากต่างประเทศในการเดินทางเข้ามาฝึก และเล่นกอล์ฟในประเทศไทย โดยเฉพาะในช่วงฤดูหนาวที่นักกอล์ฟจากต่างประเทศไม่สามารถเล่นกอล์ฟในประเทศตนเอง

– **กลุ่มสื่อสารมวลชน กิจกรรมการตลาด โฆษณา การประชาสัมพันธ์**

รายการแข่งขันกีฬากอล์ฟรายการใหญ่มีผู้จัดและสื่อมวลชนที่ประชาสัมพันธ์ การแข่งขันทั้งการถ่ายทอดทางโทรทัศน์ไปทั่วประเทศ นอกจากนี้ยังมีสื่อที่นำรายการถ่ายทอดการแข่งขันกอล์ฟจากต่างประเทศและแพร่ภาพไปยังผู้ชมทั้งในลักษณะฟรีทีวี และสถานีบอกรับสมาชิก มีการขายโฆษณาและประชาสัมพันธ์ให้แก่ผู้สนับสนุน และยังมีการจัดรายการวาไรตี้ในลักษณะสาระด้านกีฬากอล์ฟที่ก่อให้เกิดเงินหมุนเวียนในธุรกิจสื่อกีฬากอล์ฟ

– **กลุ่มวิทยาการทางการกีฬา สถาบันการศึกษา และผู้ผลิตบุคลากรทางการกีฬา**

ธุรกิจกอล์ฟในส่วนของความเป็นเลิศและอาชีพส่งผลให้เกิดสถาบันในการพัฒนานักกอล์ฟตั้งแต่เยาวชน เกิดผู้ฝึกสอนกอล์ฟที่เป็นมืออาชีพ มีการจัดอบรมผู้ฝึกสอน ผู้ตัดสินที่จัดโดยสมาคมกีฬากอล์ฟสมัครเล่นแห่งประเทศไทย ในส่วนการพัฒนานักกีฬาให้มีความสามารถมากขึ้นทั้งในส่วนนักกีฬาเพื่อความเป็นเลิศหรือนักกอล์ฟที่สนใจพัฒนาฝีมือตนเองก่อให้เกิดหน่วยงานเอกชนและสถาบันการศึกษาที่ให้บริการด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาเพื่อพัฒนาเทคนิคการเล่น สถานศึกษายังมีการผลิตบุคลากรเฉพาะด้านทั้งในด้านการพัฒนานักกีฬา การจัดการแข่งขันกีฬากอล์ฟ การปรับแต่งอุปกรณ์กอล์ฟ (กอล์ฟฟิตติ้ง) เป็นต้น

– **กลุ่มผู้ผลิตอุปกรณ์กีฬา ผู้ค้า ผู้นำเข้า และผู้ส่งออกทางการกีฬา**

เนื่องจากธุรกิจกอล์ฟเกี่ยวข้องกับอุปกรณ์ในการเล่น และช่วยให้นักกีฬาแสดงความสามารถได้อย่างเต็มที่ จึงมีการแข่งขันในด้านแบรนด์ โดยมีการนำเข้าอุปกรณ์กอล์ฟ การผลิตอุปกรณ์ภายในประเทศ มีธุรกิจร้านขายอุปกรณ์ และผู้ส่งออกอุปกรณ์ ประกอบไปด้วยรองเท้ากอล์ฟ ลูกกอล์ฟ ถุงกอล์ฟ รวมไปถึงการผลิตและจัดจำหน่ายเสื้อผ้าและอุปกรณ์เสริม เช่น เสื้อกางเกง กระโปรง ปลอกแขน หมวก เป็นต้น

แผนภาพที่ 2-12: การเชื่อมโยงกีฬากอล์ฟกับธุรกิจอื่น ๆ



4) **กีฬาวิ่ง**

- **ประวัติกีฬาวิ่งในประเทศไทย**

การแข่งขันกรีฑาในประเทศไทยนั้น ได้จัดให้มีการแข่งขันกรีฑานักเรียนขึ้นเป็นครั้งแรก ในวันที่ 11 มกราคม พ.ศ. 2440 ที่ท้องสนามหลวง โดยกระทรวงธรรมการ (กระทรวงศึกษาธิการ) นับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา กระทรวงธรรมการได้จัดให้มีการแข่งขันกรีฑานักเรียนประจำทุกปีตลอดมา ต่อมาใน**ปี พ.ศ. 2484** การแข่งขันกรีฑานักเรียนประจำปี ได้ย้ายมาแข่งขันในกรีฑาสนาม (สนามศุภชลาศัย) เป็นครั้งแรก โดยได้ปรับปรุงทั้งด้านสนามและด้านอำนวยการแข่งขันให้เป็นไปตามกติกากรีฑาสากล เช่น เริ่มมีการบันทึกและรับรองสถิติที่นักกีฬาทำขึ้นในสนามมาตรฐานแห่งนี้ ใช้เครื่องตรวจทิศทางลมเครื่องกดนาฬิกาด้วยไฟฟ้า เครื่องวัดกำลังลม เปลี่ยนการแต่งกายเครื่องแบบของกรรมการตัดสินมาเป็นชุดขาวล้วน

ในปี พ.ศ. 2494 ได้มีการจัดตั้งสมาคมกรีฑาสมัครเล่นแห่งประเทศไทยขึ้น อยู่ภายใต้การดูแลของกรมพลศึกษา มีหน้าที่จัดดำเนินการแข่งขันกรีฑาระดับมหาวิทยาลัยและประชาชน และในปี พ.ศ. 2507 ได้มีการจัดตั้งองค์การส่งเสริมกีฬาแห่งประเทศไทย (การกีฬาแห่งประเทศไทย) ขึ้น มีวัตถุประสงค์ในการส่งเสริมกีฬาเพื่อประชาชน โดยจัดให้มีการแข่งขันกรีฑา และกีฬาต่าง ๆ เป็นประจำทุกปี เรียกว่าการแข่งขัน “กีฬาชาติ” และถือว่ากรีฑาเป็นกีฬาหลักที่ต้องจัดให้มีการแข่งขันทุกครั้ง ซึ่งกลายเป็นการแข่งขันกีฬาแห่งชาติในเวลาต่อมา

- **ประเภทของกีฬาวิ่ง**

– สหพันธ์กรีฑาสมัครเล่นนานาชาติ แบ่งประเภทของกรีฑา ได้เป็น 5 ประเภท ดังนี้

กรีฑาประเภทลู่ (Track Events) เป็นการวิ่งในลู่วิ่ง ประกอบด้วย

การวิ่งระยะสั้น ระยะทาง 60, 80, 100, 200 และ 400 เมตร
การวิ่งระยะกลาง ระยะทาง 800 เมตร 1,500 เมตรและ 3,000 เมตร
การวิ่งระยะไกลระยะทางตั้งแต่ 5,000 เมตร ขึ้นไป
การวิ่งผลัด 4 x 100 เมตร วิ่งผลัด 4 x 400 เมตร
การวิ่งข้ามรั้ว ประเภทหญิงระยะทาง 100 เมตร 400 เมตร ประเภทชายระยะทาง 110 เมตร 400 เมตร

– กรีฑาประเภทลาน (Field Events) ประกอบด้วยการวิ่งกระโดดไกล การเขย่งก้าวกระโดด การทุ่มน้ำหนัก การขว้างจักร และการพุ่งแหลน แต่ละประเภทต้องอาศัยทักษะที่แตกต่างกัน ต้องแข่งขันกันในสนาม ตัดสินแพ้ชนะกันด้วยระยะทาง อาจเป็นความไกลหรือความสูง

– กรีฑาประเภทเดิน (Walking Events) เป็นการแข่งขันที่ต้องใช้ทักษะการเดิน ซึ่งสามารถจัดการแข่งขันได้ทั้งภายในสนามและบนถนน ประกอบด้วยการแข่งขันเดินภายในสนาม ระยะทาง 10,000 เมตร และ 20,000 เมตร ส่วนการแข่งขันเดินบนถนน ระยะทาง 20 กิโลเมตร และ 50 กิโลเมตร

– กรีฑาประเภทถนน (Road Races) เป็นการแข่งขันวิ่งบนถนน เส้นเริ่มและเส้นชัยอาจอยู่ในสนามกรีฑาก็ได้ มีระยะทางมาตรฐานในการจัดการแข่งขันสำหรับชายและหญิง ดังนี้

ฟันรัน ระยะทาง 5 กิโลเมตร
มินิมาราธอน ระยะทาง 10 กิโลเมตรขึ้นไป
ฮาล์ฟมาราธอน ระยะทาง 21 กิโลเมตรขึ้นไป
ฟูลมาราธอน ระยะทาง 42 กิโลเมตรขึ้นไป
อัลตร้ามาราธอน ระยะทาง 60 กิโลเมตรขึ้นไป

– กรีฑาประเภทวิ่งข้ามทุ่ง (Cross Country Races) เป็นการวิ่งข้ามทุ่งที่มักจัดขึ้นในสวนสาธารณะขนาดใหญ่ หรือนอกเมือง เส้นทางวิ่งจะเป็นเนินเขา สนามหญ้า ทางเดิน หรือทุ่งนาที่ไถแล้ว อาจจะพบสิ่งกีดขวางต่าง ๆ บนเส้นทางแข่งขัน

- **หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับกีฬาวิ่ง** (หน่วยงานภาครัฐ สมาคม ผู้จัดการแข่งขัน)

สหพันธ์สมาคมกรีฑานานาชาติ
สมาคมกรีฑาแห่งเอเชีย
สมาคมกีฬากรีฑาแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์

- **ผู้จัดการงานวิ่ง**

บริษัท ไตรลีก (ประเทศไทย) จำกัด
บริษัท จำกัด ไมซ์ แอนด์ คอมมูนิเคชั่น
บริษัท ไทยดอทรัน จำกัด
บริษัท มูฟ บาย มิวส์ จำกัด
บริษัท กู๊ด สปอร์ต ไทยแลนด์ จำกัด

บริษัท จ๊อกแอนด์จอย จำกัด
บริษัท ทีละก้าว จำกัด
บริษัท ชัทเตอร์ รันนิ่ง จำกัด

- **รายการแข่งขันวิ่งที่สำคัญ** (อาชีพ สมัครเล่น อีเว้นต์ ฯลฯ)

Buriram Marathon งานวิ่งที่เริ่มต้นมาตั้งแต่ปี 2017 โดยเส้นทางวิ่งได้รับการออกแบบการแข่งขันให้เป็นมาราธอนมีมาตรฐานสูงสุดจากสมาคมกีฬากรีฑาแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์ (AAT) สหพันธ์กรีฑาเอเชีย (AAA) และ สหพันธ์กรีฑานานาชาติ (IAAF) การกีฬาแห่งประเทศไทย ในการออกแบบการแข่งขัน ส่วนระยะมาราธอน ฮาล์ฟมาราธอน และมินิมาราธอน ได้รับการวัดอย่างเป็นทางการจากผู้เชี่ยวชาญ IAAF-AIMS Grade A

Bangsaen 42 จัดขึ้นครั้งแรกเมื่อพฤศจิกายนปี 2017 จุดเด่นของสนามนี้คือ มีระยะวิ่งแค่ระยะเดียวเท่านั้นคือมาราธอน เป็นงานวิ่งฮาล์ฟ มาราธอน งานแรกของประเทศไทยและงานที่ 2 ของอาเซียน ต่อจากประเทศสิงคโปร์ ที่ได้รับการประเมินมาตรฐานโลกระดับทอง (Gold Label) จากสหพันธ์สมาคมกรีฑานานาชาติ (World Athletics หรือชื่อเดิมคือ IAAF)

Chombueng Marathon งานวิ่งที่เก่าแก่ที่สุดงานหนึ่ง จัดขึ้นในอำเภอเล็ก ๆ ของราชบุรี โดยงานจอมบึงมาราธอนนั้นจัดขึ้นครั้งแรกเมื่อปี 2528 เริ่มต้นวิ่งด้วยระยะ 10 กิโลเมตรก่อน จากถ้ำเขาบินไปถ้ำจอมพล ก่อนที่งานวิ่งจะได้รับความนิยมจนมีการขยายระยะเพิ่มเป็น Haft Marathon ในปี 2532 พร้อมกับจำนวนคนวิ่งที่มากกว่าเดิมหลายเท่าตัว สถิติที่บันทึกไว้ คือ 5,000 คน และเพิ่มระยะเป็น Full Marathon ในปี 2542

Bangkok Marathon งานวิ่งประจำปีของกรุงเทพฯ เป็นงานวิ่งขนาดใหญ่จัดมาตั้งแต่ปี 2531 จุดเริ่มต้นและสิ้นสุดการแข่งขัน อยู่ที่ถนนสนามไชย ด้านหน้าพระบรมมหาราชวังและวัดพระแก้วหรือหน้ากระทรวงกลาโหม เป็นหนึ่งในรายการที่มีนักวิ่งอยากจะเข้าร่วมมากที่สุดงานหนึ่ง รวมถึงมีนักวิ่งต่างชาติเข้าร่วมงานด้วยตลอด มีให้เลือก 4 ระยะมาตรฐานเช่นเดียวกับมาราธอนสนามอื่น ๆ

Phuket Marathon งานมาราธอนของภาคใต้ที่จัดมาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี 2549ซึ่งเป็นสนามวิ่งที่เป็นมาตรฐานได้การรับรองมาตรฐานโดย สมาคมวิ่งมาราธอนนานาชาติและการแข่งขันทางเรียบ หรือ The Association of International Marathons and Distance Races: AIMS

Amazing Thailand Marathon ครั้งแรกที่จัดงานนี้คือเมื่อปี 2561 มีจุดเด่น คือเป็นมาราธอนที่จัดขึ้นในเมืองหลวง ระยะวิ่งมีให้เลือกทั้ง มาราธอน, ฮาล์ฟมาราธอน, มินิมาราธอน และฟันรัน โดยในปี 2564 มีผู้สนใจเข้าร่วมงานมากถึง 20,000 คน มีเป้าหมายการจัดงานคือให้ได้เกณฑ์มาตรฐานการจัดงานของ World Athletics เทียบเท่ามาราธอนระดับโลก

Doi Inthanon Thailand by UTMB การแข่งขัน Doi Inthanon Thailand by UTMB ในพ.ศ. 2565 จะถือเป็นการแข่งขันครั้งที่ 3 เป็นความร่วมมือของ UTMB Group ซึ่งเป็นผู้เล่นหลักในวงการวิ่งเทรล และ IRONMAN Group ซึ่งเป็นผู้ดำเนินการกีฬาที่มีผู้เข้าร่วมจำนวนมากที่ใหญ่ที่สุดในโลกเส้นทางของ Doi Inthanon Thailand by UTMB อยู่บนยอดเขาที่สูงที่สุดของประเทศไทย

ซึ่งก็คือดอยอินทนนท์ ระยะการแข่งขัน SUMMIT 160 เป็นการแข่งขันประเภทเดียวที่อนุญาตให้นักกีฬาวิ่งไปถึงยอดดอยอินทนนท์ที่ความสูง 2,565 เมตรจากระดับน้ำทะเล

Amazean Jungle Thailand by UTMB ศูนย์อำนวยการบริหารจังหวัดชายแดนใต้ (ศอ.บต.) จังหวัดยะลา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา โดยการกีฬาแห่งประเทศไทย ได้ร่วมมือกันจัดการแข่งขันวิ่งเทรลมีมาตรฐานระดับสากล และผ่านการรับรองจาก UTMB International ให้เป็นรายการ UTMB World Series รายการที่ 2 ของประเทศไทย ในชื่อ Amazean Jungle Thailand by UTMB เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sports Tourism) เพื่อเป็นอีกหนึ่งช่องทางใหม่ในการสร้างรายได้ให้กับอำเภอเบตง จังหวัดยะลา และจังหวัดใกล้เคียง สามารถดึงดูดนักกีฬาจากต่างประเทศเข้ามาร่วมแข่งขัน กระตุ้นการพัฒนาด้านเศรษฐกิจ และเพื่อเพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับจังหวัดชายแดนภาคใต้ สถานที่จัดการแข่งขัน อุโมงเบตงมงคลฤทธิ์ อำเภอเบตง ยะลา

- **พื้นที่/สนามวิ่งที่สำคัญ**
  - ถนนเลียบหาดบางแสน
  - สนามบุรีรัมย์อินเตอร์แนชั่นแนลเซอร์กิต
  - กรุงเทพฯ
  - พัทยา
  - ภูเก็ต
  - ดอยอินทนนท์
  - เบตง
- **การสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ**

กีฬาวิ่งในเชิงธุรกิจที่ส่งผลต่อเศรษฐกิจแบ่งออกเป็นประเภทการวิ่งถนนและการวิ่งเทรล หรือการวิ่งตามภูมิประเทศ การวิ่งในเชิงมิติของกีฬาเป็นกิจกรรมพื้นฐานสำคัญตั้งแต่กีฬาขั้นพื้นฐานในสถานศึกษา กีฬาเพื่อมวลชนที่เกี่ยวข้องกับการออกกำลังกายและรักษาสุขภาพ การวิ่งเพื่อความเป็นเลิศ และการจัดงานวิ่งเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา การวิ่งเป็นกิจกรรมที่ประชาชนสามารถเข้าถึงได้ง่ายที่สุด ด้วยการใช้อุปกรณ์ไม่มากและสามารถใช้พื้นที่สาธารณะในการวิ่ง ในอีกมิติการวิ่งก็ยังเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงถึงวิถีชีวิต มีอุปกรณ์เสริม มีการฝึกโดยใช้วิทยาศาสตร์การกีฬา มีการจัดกิจกรรมที่สามารถสร้างผลกระทบทางเศรษฐกิจให้แก่พื้นที่และผู้เกี่ยวข้องในห่วงโซ่อุปทานตั้งแต่ต้นน้ำ กลางน้ำและปลายน้ำ รวมไปถึงปัจจัยการผลิตที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมวิ่งทั้งในส่วนของผู้จัดงานวิ่ง ปัจจัยการผลิตของนักวิ่งในการเตรียมตัวฝึกซ้อม วันแข่งขันและหลังแข่งขัน การเดินทางไปยังสนามแข่งขัน ที่พัก อาหารและแหล่งท่องเที่ยวในพื้นที่แข่งขันที่ได้อานิสงส์จากการจัดกิจกรรมวิ่ง

- **การเชื่อมโยงกับกลุ่มธุรกิจอื่น**
  - **กลุ่มก่อสร้างสนามกีฬาและสโมสรกีฬาสมัครเล่น**

กีฬาวิ่งมีการทำกิจกรรมในหลากหลายมิติและมีสถานที่ที่สามารถแบ่งได้เป็นช่วงของการฝึกซ้อมหรือการออกกำลังกาย โดยสถานที่ในการวิ่งสามารถใช้สถานที่สาธารณะ รวมไปถึงสวนสาธารณะ สนามกีฬาของภาครัฐ การสร้างเส้นทางวิ่งแบบลู่ยางสังเคราะห์โดยเฉพาะ

นอกจากนี้ผู้ประกอบการสถานออกกำลังกายทั้งภาครัฐและเอกชนมีลู่วิ่งไฟฟ้าเป็นอุปกรณ์หลักที่มักจะมีในทุกสถานที่ออกกำลังกาย ในส่วนของผู้จัดการแข่งขันวิ่งถนนและวิ่งตามภูมิประเทศจะต้องมีการติดตั้งอุปกรณ์ที่เป็นสิ่งก่อสร้างชั่วคราว เช่น ป้ายจุดปล่อยตัวและเส้นชัย เวที แผงกั้นเส้นทางวิ่ง เป็นต้น

- **กลุ่มการบริการด้านการบันเทิงและสันทนาการที่เกี่ยวข้องกับกีฬา**

รายการแข่งขันวิ่งในประเทศไทยมีจำนวนเพิ่มขึ้นมากก่อนสถานการณ์ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 มีผู้จัดมืออาชีพเพิ่มมากขึ้นรวมทั้งผู้จัดหน้าใหม่ เช่น หน่วยงาน กลุ่มบุคคลที่จัดงานวิ่งเป็นการเฉพาะกิจ การจัดกิจกรรมวิ่งมีผู้ให้บริการในหลายด้านทั้งบริการจำหน่ายบัตร ระบบลงทะเบียนและเก็บเงิน บริการระบบจับเวลา บริการถ่ายภาพ บริการจัดทัวร์ ในการจัดการแข่งขันมีอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดการแข่งขัน และสิ่งที่มอบให้กับนักวิ่งเช่น เหรียญและสายคล้อง เสื้อ ป้ายหมายเลข น้ำดื่ม แก้ว เกลือแร่ อาหาร ถ้วย/โล่รางวัล ป้ายประชาสัมพันธ์ เป็นต้น ซึ่งส่งผลต่อธุรกิจที่เกี่ยวข้อง

- **กลุ่มสื่อสารมวลชน กิจกรรมการตลาด โฆษณา การประชาสัมพันธ์**

การแข่งขันวิ่งมีการประชาสัมพันธ์ในลักษณะของการทำกิจกรรมกับนักวิ่งในงานวิ่งเป็นหลัก งานวิ่งส่วนใหญ่ไม่มีการถ่ายทอดสดเนื่องจากการแข่งขันมีเวลายาวนานและเน้นการเข้าร่วมของนักวิ่งที่เป็นมวลชนมากกว่าการแข่งขันเพื่อความเป็นเลิศหรืออาชีพ แม้รายการระดับแนวหน้าจะต้องมีนักวิ่งระดับโลกเข้าร่วมก็ตาม แต่การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อมวลชนยังมีน้อย การประชาสัมพันธ์ทำผ่านช่องทางออนไลน์ รายการวิทยุ รวมไปถึงการประชาสัมพันธ์ผ่านป้ายบิลบอร์ดตามจุดต่าง ๆ ในเมืองที่จัดการแข่งขันมากกว่าจะมีการถ่ายทอดสดผ่านโทรทัศน์ระดับประเทศ

- **กลุ่มวิทยาการทางการกีฬา สถาบันการศึกษา และผู้ผลิตบุคลากรทางการกีฬา**

กิจกรรมวิ่งมีบริการทางด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาในการให้องค์ความรู้ในการฝึกวิ่ง ทั้งอยู่ในรูปแบบผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา ผู้ฝึกสอนส่วนบุคคลที่ออกโปรแกรมการฝึกให้เหมาะสมต่อนักวิ่งแต่ละคน นักกายภาพบำบัด เจ้าหน้าที่นวดทางการกีฬา เป็นต้น สถาบันการศึกษาเกี่ยวกับพลศึกษาและวิทยาศาสตร์การกีฬามีนักศึกษาสนใจเข้าศึกษาเพิ่มมากขึ้นตามอัตราการเติบโตของธุรกิจศูนย์ออกกำลังกาย

- **กลุ่มผู้ผลิตอุปกรณ์กีฬา ผู้ค้า ผู้นำเข้า และผู้ส่งออกทางการกีฬา**

กิจกรรมวิ่งเกี่ยวข้องกับการผลิตอุปกรณ์ได้แก่รองเท้าวิ่งถนน รองเท้าวิ่งตามภูมิประเทศ เสื้อผ้า ผ้าบัฟฟ์ ผ้าขนหนู นาฬิกาสมาร์ทวอทช์ ระบบการจับเวลา อุปกรณ์ในการฝึก เช่น ลู่วิ่งไฟฟ้า อุปกรณ์ออกกำลังกายส่วนต่าง ๆ รองเท้าวิ่งและเสื้อผ้า เป็นต้น สามารถผลิตได้ในประเทศไทย รวมทั้งแบรนด์ต่างประเทศที่มีผู้นำเข้าและผู้ประกอบกิจการค้าส่งและค้าปลีก นอกจากอุปกรณ์กีฬา นักวิ่งยังต้องบริโภคน้ำดื่มและเกลือแร่ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้ผลิตภายในประเทศ

แผนภาพที่ 2-13: การสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจกีฬาวิ่ง และการเชื่อมโยงกับธุรกิจอื่น ๆ



2.5 แผนการเก็บข้อมูลแบบสำรวจเพื่อนำมาประกอบใช้ในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา

2.5.1 การสำรวจข้อมูลด้านอุปทาน

การสำรวจข้อมูลทางด้านอุปทาน (Supply Side) เป็นการเก็บข้อมูลจากผู้เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬาทางด้านอุปทาน ประกอบด้วย (1) หน่วยงานภาครัฐที่มีบทบาทในอุตสาหกรรมกีฬา และ (2) ผู้ประกอบการที่ขายสินค้าและให้บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬา ซึ่งสอดคล้องกับโครงสร้างอุตสาหกรรมกีฬาตามที่กำหนดไว้ กระบวนการดำเนินงานมีรายละเอียดดังนี้

1) ประชากร

ประชากรสำหรับการสำรวจ ได้แก่ หน่วยงานภาครัฐที่มีบทบาทในอุตสาหกรรมกีฬา เช่น ให้บริการสนามกีฬา บริการสถานที่เล่นกีฬาและกำลังกาย บริการเรียนและฝึกหัดกีฬา จัดกิจกรรมกีฬาและการแข่งขันกีฬา ผลิตสื่อที่เกี่ยวกับกีฬา เป็นต้น และผู้ประกอบการที่ขายสินค้าและให้บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาตามโครงสร้างอุตสาหกรรมกีฬาตามที่กำหนด

2) กระบวนการสุ่มตัวอย่าง

กระบวนการสุ่มตัวอย่างหน่วยงานภาครัฐและผู้ประกอบการเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลทางด้านอุปทานของอุตสาหกรรมกีฬา มีรายละเอียดดังนี้

2.1) กรณีหน่วยงานภาครัฐ

(1) สำรวจรายชื่อหน่วยงานภาครัฐที่มีบทบาทในอุตสาหกรรมกีฬา เช่น หน่วยงานที่มีการผลิตสินค้าที่เกี่ยวข้องกับกีฬา ให้บริการสนามกีฬา ให้บริการสถานที่เล่นกีฬาและกำลังกาย ให้บริการเรียนและฝึกหัดกีฬา จัดกิจกรรมกีฬาและการแข่งขันกีฬา ผลิตสื่อที่เกี่ยวกับกีฬา เป็นต้น โดยเน้นหน่วยงานในระดับกรมขึ้นไปทั้งนี้ ในกรณีของหน่วยงานภาครัฐซึ่งมีจำนวนน้อย การศึกษาครั้งนี้

จะทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง นั่นคือ ทุกหน่วยงานภาครัฐที่มีบทบาทเกี่ยวข้องกับกีฬา โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)

(2) สำรวจข้อมูลจากหน่วยงานภาครัฐตามรายชื่อที่กำหนดโดยใช้แบบสำรวจแบบมีโครงสร้าง (Structured Questionnaire)

(3) ข้อมูลที่ทำการจัดเก็บจากหน่วยงานภาครัฐ ประกอบด้วย สินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาที่ดำเนินการโดยหน่วยงาน งบประมาณจากภาครัฐ รายได้และโครงสร้างรายได้จากการดำเนินงาน ต้นทุนและโครงสร้างต้นทุนการดำเนินงาน จำนวนและค่าใช้จ่ายบุคลากรสัดส่วนรายได้และต้นทุนจำแนกตามชนิดกีฬานำร่องทั้ง 4 ชนิด ได้แก่ ฟุตบอล มวย กอล์ฟ และวิ่ง

2.2) กรณีผู้ประกอบการ

(1) รวบรวมข้อมูลผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาตามรหัส TSIC จากฐานข้อมูล DBD Data Warehouse จากนั้นทำการตรวจสอบและคัดกรองผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับการกีฬาทั้ง 100% (นั่นคือ ในหมวดอุตสาหกรรมมีทั้งกิจกรรมที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้องกับกีฬา)

(2) จัดกลุ่มผู้ประกอบการตามรหัส TSIC หลังการคัดกรอง ตามกลุ่มอุตสาหกรรมกีฬาที่กำหนดไว้ทั้ง 14 อุตสาหกรรม จากนั้นทำการคำนวณรายได้รวมของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาแต่ละอุตสาหกรรม

(3) คำนวณสัดส่วนของรายได้ของผู้ประกอบการในแต่ละอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาต่อผลรวมของรายได้ทั้งหมด เพื่อกำหนดโควตาในการสุ่มตัวอย่างผู้ประกอบการในแต่ละอุตสาหกรรม โดยมีจำนวนตัวอย่างรวมเท่ากับจำนวนตัวอย่างขั้นต่ำ (400 ตัวอย่าง) หลังหักลบจำนวนหน่วยงานภาครัฐที่ต้องเก็บข้อมูล

(4) สำรวจข้อมูลจากผู้ประกอบการตามโควต้าที่กำหนดโดยใช้แบบสำรวจ (Questionnaire) โดยข้อมูลที่จัดเก็บจากผู้ประกอบการ ประกอบด้วย สินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาที่ธุรกิจดำเนินการ รายได้และโครงสร้างรายได้จากการดำเนินงาน สัดส่วนการกระจายสินค้าและบริการ (ขั้นกลางและขั้นสุดท้าย) ต้นทุนและโครงสร้างต้นทุนการดำเนินงาน กำไร การจ้างงานและต้นทุนพนักงาน และสัดส่วนรายได้และต้นทุนจำแนกตามชนิดกีฬานำร่องทั้ง 4 ชนิด ได้แก่ ฟุตบอล มวย กอล์ฟ และวิ่ง ปริมณฑล ภาคกลาง (ไม่รวมกรุงเทพมหานครและปริมณฑล) ภาคเหนือ ภาคตะวันออก ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ ทั้งนี้ จากข้อมูลของสำนักงานสถิติแห่งชาติจำนวนประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปในแต่ละภูมิภาค

2.5.2 การสำรวจข้อมูลทางด้านอุปสงค์

การสำรวจข้อมูลทางด้านอุปสงค์ (Demand Side) เป็นการเก็บข้อมูลจากนักกีฬา บุคลากรกีฬาและประชาชนทั่วไป ซึ่งถือเป็นกลุ่มผู้บริโภคที่มีบทบาทในการซื้อสินค้าที่เกี่ยวข้องกับกีฬาและใช้บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาซึ่งดำเนินการโดยหน่วยงานภาครัฐและผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬา การดำเนินงานมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) กรณีนักกีฬาและบุคลากรกีฬา

(1) ประชากรของกลุ่มนักกีฬาและบุคลากรกีฬาในงานวิจัยเรื่องนี้ครอบคลุมนักกีฬาและบุคลากรกีฬาทั้งหมดที่ขึ้นทะเบียนกับการกีฬาแห่งประเทศไทยตามฐานข้อมูลบริการอิเล็กทรอนิกส์ (https://www.sat.or.th/2020/eservice/) โดยประชากรนักกีฬาสืบค้นจาก “ระบบตรวจสอบข้อมูล

นักกีฬา (Sportman Search)" (เว็บไซต์: http://reg.sat.or.th/search/) ในขณะที่ประชากรบุคลากรกีฬาสืบค้นจาก "ระบบทะเบียนบุคลากรทางการกีฬาของชาติ 4.0" (เว็บไซต์: https://hrd.sat.or.th/personnel.aspx)

(2) จากข้อมูลที่ได้จากระบบตรวจสอบข้อมูลนักกีฬา พบว่ามีนักกีฬาที่ขึ้นทะเบียนกับการกีฬาแห่งประเทศไทยทั้งหมดเท่ากับ 436,677 คน และจากข้อมูลที่ได้จากระบบทะเบียนบุคลากรทางการกีฬาของชาติ 4.0 พบว่ามีบุคลากรกีฬาที่ขึ้นทะเบียนกับการกีฬาแห่งประเทศไทยประมาณ 11,820 คน รวมเป็นประชากรทั้งหมด 448,497 คน

(3) หากอ้างอิงสูตรคำนวณจำนวนตัวอย่างขั้นต่ำที่ต้องสุ่มตัวอย่างตามสูตรคำนวณของ Yamane (1973) และกำหนดให้ค่าความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างเท่ากับร้อยละ 5 จำนวนตัวอย่างของนักกีฬาและบุคลากรกีฬาขั้นต่ำที่ต้องทำการสุ่มตัวอย่างจะเท่ากับ 400 ตัวอย่าง อย่างไรก็ตาม เนื่องจากกลุ่มนักกีฬาและบุคลากรกีฬาถือเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดของอุตสาหกรรมกีฬา จึงเห็นควรที่จะขยายจำนวนกลุ่มตัวอย่างให้มากกว่าจำนวนขั้นต่ำ โดยในเบื้องต้นกำหนดให้สุ่มตัวอย่างไม่น้อยกว่า 1,200 คน โดยทำการสุ่มตัวอย่างโดยวิธีสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

2) กรณีประชาชนทั่วไป

(1) ประชากรของกลุ่มประชาชนทั่วไปในงานวิจัยเรื่องนี้ครอบคลุมบุคคลคนทั่วไปที่ไม่ได้เป็นนักกีฬาหรือบุคลากรกีฬาตามที่กำหนดข้างต้น โดยมีสถานภาพเป็นผู้ชมกีฬา ผู้เล่นกีฬาและผู้ออกกำลังกาย โดยจะครอบคลุมเฉพาะบุคคลที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป โดยไม่รวมประชากรวัยเด็ก (0-14 ปี)

(2) หากอ้างอิงสูตรคำนวณจำนวนตัวอย่างขั้นต่ำที่ต้องสุ่มตัวอย่างตามสูตรคำนวณของ Yamane (1973) และกำหนดให้ประชากรประชาชนทั่วไปมีไม่จำกัด (Infinite Population) และค่าความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างเท่ากับร้อยละ 5 จำนวนตัวอย่างของประชาชนทั่วไปขั้นต่ำที่ต้องทำการสุ่มตัวอย่างจะเท่ากับ 400 ตัวอย่าง อย่างไรก็ตาม เนื่องจากกลุ่มประชาชนทั่วไปถือเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดของอุตสาหกรรมกีฬา โดยเป็นกลุ่มที่ทำให้เกิดการบริโภคและใช้จ่ายเพื่อซื้อสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬา จึงเห็นควรที่จะขยายจำนวนกลุ่มตัวอย่างให้มากกว่าจำนวนขั้นต่ำ โดยในเบื้องต้นกำหนดให้สุ่มตัวอย่างไม่น้อยกว่า 20,200 คน โดยทำการสุ่มตัวอย่างโดยวิธีสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling)

2.6 ความเชื่อมโยงของเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬากับยุทธศาสตร์และแผนระดับชาติด้านกีฬา

การพัฒนาเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬามีความสำคัญในการขับเคลื่อนนโยบายระดับประเทศทั้งในระยะยาว ระยะกลางและระยะสั้น แนวคิดในการพัฒนาเชื่อมโยงกับแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580) ซึ่งเป็นกรอบในการพัฒนาประเทศระยะยาว ภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติดังกล่าว ถูกถ่ายทอดลงมาเป็นแผนทั้งหมด 4 แผน ได้แก่ 1) แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 2) แผนการปฏิรูปด้านวัฒนธรรม กีฬา แรงงาน และทรัพยากรมนุษย์ 3) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 – 2570) 4) นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยความมั่นคงแห่งชาติ (พ.ศ. 2562 - 2565) จากแผนทั้ง 4 แผน ได้ถูกถ่ายทอดเป็นแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติฉบับที่ 7 (พ.ศ. 2566 - 2570) ที่เป็นแนวทางในการดำเนินงานด้านการพัฒนาการกีฬา

ของประเทศที่แปลงจากนโยบายระดับสูงไปสู่หน่วยงานที่มีบทบาทหน้าที่รับผิดชอบโดยตรงทั้งภายในกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในกระทรวงอื่น ๆ ในการพัฒนาส่งเสริมกีฬา

จากแผนระดับชาติดังกล่าวการพัฒนาเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬาเกี่ยวข้องกับแผนแต่ละระดับตั้งแต่ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580) ที่กีฬามีบทบาทในการเสริมสร้างศักยภาพการกีฬาในการสร้างคุณค่าทางสังคมและพัฒนาประเทศในประเด็นการพัฒนาการส่งเสริมอุตสาหกรรมกีฬาที่จะช่วยพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศซึ่งจะเชื่อมโยงโดยตรงกับ (ร่าง) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570) ในส่วนของหมุดหมายหลัก 5 ประเด็นได้แก่ หมุดหมาย 2) การท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน หมุดหมาย 4) การแพทย์และสุขภาพมูลค่าสูง หมุดหมาย 7) SMEs ที่เข้มแข็งมีศักยภาพสูงและแข่งขันได้ หมุดหมาย 8) พื้นที่และเมืองอัจฉริยะ และหมุดหมาย 12) กำลังคนที่มีสมรรถนะสูง

2.6.1 ความเชื่อมโยงของเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา กับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570)

การพัฒนาเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬามีความเชื่อมโยงกับ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570) ในการประเมินมูลค่าของธุรกิจในอุตสาหกรรมกีฬาที่เกี่ยวข้อง โดยการระบุโครงสร้างตั้งแต่ธุรกิจต้นน้ำ กลางน้ำและปลายน้ำที่เกี่ยวข้องกับกีฬาที่มีการเก็บข้อมูลสถิติโดยสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติให้เป็นระบบและหมวดหมู่ ซึ่งจะเป็นต้นแบบในการชี้วัดมูลค่าของอุตสาหกรรมกีฬาและธุรกิจกีฬากลุ่มต่าง ๆ ที่อยู่ภายใต้อุตสาหกรรมกีฬาให้มีความชัดเจนและสามารถใช้อ้างอิงในการประเมินผลการส่งเสริมได้ในอนาคต

การพัฒนาเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬายังเป็นเครื่องมือในการกำหนดมาตรการการส่งเสริมกลุ่มธุรกิจกีฬาที่มีศักยภาพ มีแนวโน้มการเติบโต มีการสร้างรายได้ให้แก่ประเทศ รวมไปถึงมูลค่าทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นในธุรกิจปลายน้ำย้อนไปจนถึงธุรกิจกลางน้ำ และธุรกิจต้นน้ำ รวมไปถึงจำนวนการจ้างงาน รายได้เฉลี่ยของแรงงาน ข้อมูลนี้จะช่วยให้ภาครัฐสามารถกำหนดลำดับความสำคัญในการส่งเสริม และเป็นการใช้งบประมาณอย่างคุ้มค่าไปยังกลุ่มธุรกิจที่มีขนาดใหญ่ และการเติบโตที่น่าสนใจ

จากหมุดหมายทั้ง 5 หมุดหมายของ (ร่าง) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570) ที่การส่งเสริมกีฬามีส่วนสอดแทรกเข้าไปเกี่ยวข้อง อันได้แก่ หมุดหมาย 2) การท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน หมุดหมาย 4) การแพทย์และสุขภาพมูลค่าสูง หมุดหมาย 7) SMEs ที่เข้มแข็งมีศักยภาพสูงและแข่งขันได้ หมุดหมาย 8) พื้นที่และเมืองอัจฉริยะ และหมุดหมาย 12) กำลังคนที่มีสมรรถนะสูง มีรายละเอียดโดยเฉพาะตัวชี้วัดของหมุดหมายที่เกี่ยวข้องดังกล่าวล้วนต้องการเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจทางด้านการกีฬาเนื่องจากกีฬาได้เข้าไปเกี่ยวข้องกับกลุ่มธุรกิจที่อยู่ในประเด็นทั้ง 5 หมุดหมาย หมุดหมาย 2) การท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมและบริการที่มีศักยภาพ ซึ่งการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและสุขภาพได้รับการยอมรับว่าเป็นส่วนสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่การท่องเที่ยว โดยเฉพาะตัวชี้วัดที่ 1.1 การประเมินค่าใช้จ่ายต่อวันของนักท่องเที่ยว ตัวชี้วัดที่ 2.1 รายได้จากการท่องเที่ยวเมืองท่องเที่ยวรอง หมุดหมาย 4) การแพทย์และสุขภาพมูลค่าสูง ประเทศไทยมีศักยภาพในการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจจากสินค้าและบริการสุขภาพ มีตัวชี้วัดที่ 1.1 สัดส่วนมูลค่าเพิ่มสินค้าและบริการสุขภาพต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศอยู่ที่ร้อยละ

1.7 ซึ่งสินค้าและบริการสุขภาพมีความเกี่ยวข้อง หมุดหมาย 7) SMEs ที่เข้มแข็งมีศักยภาพสูงและแข่งขันได้ โดยมีตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ สัดส่วนผลิตภัณฑ์มวลรวมของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมและการส่งออกของวิสาหกิจ ขนาดกลางและขนาดย่อมเพิ่มขึ้น เป็นร้อยละ 40 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมของประเทศ หมุดหมาย 8) พื้นที่และเมืองอัจฉริยะ โดยการใช้กีฬาเพื่อพัฒนาเมืองและสร้างความเข้มแข็งของเศรษฐกิจให้ชุมชน และหมุดหมาย 12) กำลังคนที่มีสมรรถนะสูงซึ่งเป็นการใช้กีฬาในการพัฒนาคนโดยเกี่ยวข้องกับกิจกรรมสินค้าและบริการด้านการออกกำลังกาย การกีฬา รวมไปถึงธุรกิจการสอนกีฬา

จะเห็นได้ว่าการพัฒนาเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬามีความจำเป็นในการใช้เป็นข้อมูลประกอบการประเมินตัวชี้วัดต่าง ๆ ของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570) ในมิติต่าง ๆ ทั้ง 5 หมุดหมาย

2.6.2 ความเชื่อมโยงของเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬากับ (ร่าง) แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 7 (พ.ศ. 2566 - 2570)

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬามีภารกิจหลักในการส่งเสริมสนับสนุนและพัฒนาด้านการกีฬาและนันทนาการ โดยการพัฒนาการกีฬาของไทยได้ดำเนินงานตามแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ซึ่งมีการดำเนินงานมาแล้วทั้งสิ้น 6 ฉบับ และกำลังเข้าสู่แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 7 (พ.ศ. 2566 - 2570) อันเป็นกลไกและเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาการกีฬาและนันทนาการลดความเหลื่อมล้ำของสังคม พัฒนาสุขภาพ คุณภาพชีวิต สร้างความสามัคคีและความภาคภูมิใจของคนในชาติ ตลอดจนสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจให้แก่ประเทศ โดยร่างเป้าประสงค์ที่ 4 และประเด็นการพัฒนาที่ 5 ได้ระบุถึงการส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาซึ่งมีความสำคัญต่อระบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทย และมีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตมนุษย์ตั้งแต่เด็กจนโต โดยสอดแทรกอยู่ในทุกช่วงวัย และครอบคลุมทุกบุคคล รวมถึงอุตสาหกรรมการกีฬาสามารถสร้างรายได้จากกิจกรรมทางเศรษฐกิจ ส่งผลต่อมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจของประเทศ

(ร่าง) แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 7 (พ.ศ. 2566 – 2570) ได้ระบุตัวชี้วัดหลักของแผนได้แก่ตัวชี้วัดที่ 5 มูลค่าอุตสาหกรรมการกีฬามีอัตราการเติบโตโดยเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 5 ต่อปี และตัวชี้วัดที่ 5 มีการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานตามประเด็นการพัฒนา ในระยะครึ่งแผนฯ และสิ้นแผนฯ ซึ่งแสดงให้เห็นว่ามีความจำเป็นในการพัฒนาเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬาจะสามารถใช้ในการวัดมูลค่าอุตสาหกรรมกีฬา มูลค่าธุรกิจกีฬากลุ่มต่าง ๆ ทั้งหมดที่เกี่ยวข้อง จะสามารถใช้ในการประเมินผลสัมฤทธิ์ของมาตรการการส่งเสริม ผลการดำเนินงาน และนำมาใช้ในการกำหนดนโยบายในการส่งเสริมหรือปรับปรุงมาตรการให้มีผลสัมฤทธิ์ที่ดียิ่งขึ้น

นอกจากนี้การจัดทำโครงการจะครอบคลุมเครื่องชี้วัดเศรษฐกิจในกลุ่มธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาทั้งภาคการผลิต ภาคการค้าและภาคบริการด้านการกีฬา สนับสนุนการจัดกิจกรรมและมหกรรมกีฬาระดับชาติและนานาชาติ และการจัดกิจกรรมกีฬาเชิงพาณิชย์ ของภาคเอกชนเพื่อเสริมสร้างการกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว สร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจจากอุตสาหกรรมการกีฬาให้ขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

การพัฒนาเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬายังสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาที่สำคัญในประเด็นการพัฒนาที่ 5 คือการส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬา ดังต่อไปนี้

แนวทางการพัฒนาที่ 1 การสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพในการแข่งขันของธุรกิจในอุตสาหกรรมการกีฬา

1) โครงการจัดตั้งและพัฒนาคลัสเตอร์ Sport Economy เพื่อส่งเสริมความร่วมมือและเชื่อมโยงกันระหว่างผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬา ตั้งแต่ต้นน้ำ กลางน้ำ ปลายน้ำ ที่จะได้ประโยชน์จากข้อมูลเพื่อใช้ในการเลือกกลุ่มธุรกิจที่จะส่งเสริม เช่น กลุ่มธุรกิจนั้นจะสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่ธุรกิจต้นน้ำ กลางน้ำ ปลายน้ำได้มากน้อยขนาดไหน จะเกิดการจ้างงานประจำ และชั่วคราวมากน้อยเพียงใด เป็นต้น

2) การประเมินผลกระทบและความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจโครงการสนับสนุนการประมูลสิทธิ์งาน/ร่วมสร้าง/การยกระดับงานด้านกีฬามวลชน/การแข่งขันกีฬา เช่น วิ่งมาราธอน วิ่งเทรล ปั่นจักรยาน เป็นต้น เพื่อให้ประเทศไทยเป็นจุดหมายปลายทางด้านการกีฬาเชิงท่องเที่ยว (International Sport Event) ในระดับนานาชาติ

แนวทางพัฒนาที่ 2 การสนับสนุนปัจจัยเอื้อ เพื่อการส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬา เช่น

1) โครงการจัดตั้งศูนย์บริการแบบเบ็ดเสร็จ (One Stop Service) (โดยทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางของข้อมูลต่าง ๆ ประสานงานด้านธุรกิจ และสิทธิประโยชน์ในการให้ข้อมูลด้านนโยบายการกีฬาและให้คำแนะนำเบื้องต้นกับผู้ประกอบการในด้านอุตสาหกรรมกีฬา)

2) โครงการพัฒนาระบบฐานข้อมูลดิจิทัลด้านอุตสาหกรรมกีฬา

บทที่ 3

รายงานผลการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง

บทที่ 3
รายงานผลการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง

บทนี้จะนำเสนอรายงานผลการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง โดยจะเริ่มต้นจากกระบวนการและขั้นตอนในการสร้างตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิต (Input-Output Table) หรือตาราง I-O ของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย จากนั้นจะนำเสนอตาราง I-O ของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยในปี พ.ศ. 2562 พร้อมนิยามของข้อมูลตามรหัสตาราง I-O จากนั้นจะนำเสนอกระบวนการสร้างบัญชีประชาชาติด้านกีฬาของประเทศไทยและตารางบัญชีประชาชาติด้านกีฬาของประเทศไทย ระหว่างปี พ.ศ.2562 – 2564 พร้อมทั้งทำการวิเคราะห์บทบาทในเชิงเศรษฐกิจมหภาคของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย รายละเอียดมีดังนี้

3.1 การสร้างตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬา

การสร้างตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิต หรือในที่นี้เรียกว่า ตาราง I-O ของอุตสาหกรรมกีฬาเป็นส่วนสำคัญของการสร้างบัญชีประชาชาติด้านกีฬาในงานวิจัยเรื่องนี้ ทั้งนี้ การสร้างตาราง I-O ของอุตสาหกรรมกีฬาในกรณีนี้จะปรับมาจากตาราง I-O ของประเทศไทย ประจำปี พ.ศ. 2558 โดยเริ่มต้นจากการปรับตาราง I-O ประจำปี พ.ศ. 2558[1] (สศช, 2565) โดยอาศัยบัญชีประชาชาติปี พ.ศ. 2562 ให้เป็นตาราง I-O ประจำปี พ.ศ. 2562 จากนั้น อาศัยผลการสำรวจโครงสร้างการใช้ปัจจัยการผลิต และการกระจายผลผลิตของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาเพื่อปรับให้เป็นตาราง I-Oของอุตสาหกรรมกีฬาในประเทศไทย ประจำปี พ.ศ. 2562 ต่อไป

3.1.1 โครงสร้างโดยทั่วไปของตาราง I-O

ตามหลักการในการคำนวณบัญชีประชาชาติ ตาราง I-O โดยทั่วไปจะแสดงโครงสร้างการใช้ปัจจัยการผลิต (Input Distribution) และการแจกแจงผลผลิต (Output Distribution) เป็นรายสาขาการผลิตภายในประเทศ โดยมีโครงสร้างโดยทั่วไปดังรูปที่ 3-1 ซึ่งสามารถแสดงการคำนวณโครงสร้างค่าใช้จ่ายการใช้ปัจจัยการผลิตและโครงการการแจกแจงผลผลิตได้ดังนี้

- **โครงสร้างค่าใช้จ่ายการใช้ปัจจัยการผลิต** : แสดงมูลค่าผลผลิตรวมของแต่ละสาขาการผลิต โดยแจกแจงตามมูลค่าของสินค้าและบริการขั้นกลางเพื่อใช้ในการผลิตที่ได้มาจากแต่ละสาขาการผลิตและค่าตอบแทนปัจจัยการผลิตขั้นต้นซึ่งเป็นตัวชี้วัดมูลค่าเพิ่มของสาขาการผลิตนั้น ๆ ในกรณีนี้มูลค่าผลผลิตรวมจะแจกแจงได้ดังนี้

$$X_j = \sum_{i=1}^{n} x_{ij} + V_j$$

[1] สศช. (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ). (2565). ตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิต. สืบค้น 10 สิงหาคม 2565, จาก https://www.nesdc.go.th/main.php?filename=io_page.

- **โครงสร้างการแจกแจงผลผลิต:** แสดงมูลค่าผลผลิตรวมของแต่ละสาขาการผลิต โดยแจกแจงตามมูลค่าความต้องการสินค้าและบริการขั้นกลางเพื่อใช้การผลิตที่ได้มาจากแต่ละสาขาการผลิตและมูลค่าอุปสงค์ขั้นสุดท้าย ในกรณีนี้ มูลค่าผลผลิตรวมจะแจกแจงได้ดังนี้

$$X_j = \sum_{i=1}^{n} x_{ij} + F_j$$

กำหนดให้ X_j = มูลค่าผลผลิตรวมตามโครงสร้างการแจงแจงผลผลิต
X_i = มูลค่าผลผลิตรวมตามโครงสร้างค่าใช้จ่ายการใช้ปัจจัยการผลิต
x_{ij} = มูลค่าความต้องการสินค้าและบริการขั้นกลางเพื่อใช้ในการผลิต
V_j = ค่าตอบแทนปัจจัยการผลิตเบื้องต้น
F_i = การบริโภคขั้นสุดท้าย
i = 1, 2, 3, ..., n
j = 1, 2, 3, ..., n

ความต้องการสินค้าและบริการขั้นกลางเพื่อใช้ในการผลิต (Intermediated Transactions) (x_{ij})	การบริโภคขั้นสุดท้าย (Final Consumption) (F_i)	มูลค่าผลผลิตรวม (Total Outputs) (X_i)
ค่าตอบแทนปัจจัยการผลิตเบื้องต้น (Primary Inputs) (V_j)		
มูลค่าผลผลิตรวม (Total Outputs) (X_j)		

แผนภาพที่ 3-1: โครงสร้างโดยทั่วไปของตาราง I-O

กรณีของประเทศไทย ตาราง I-O สร้างมาจากสาขาการผลิตทั้งหมด 180 สาขา โดยมีรายละเอียดดังรูปที่ 3-2 ทั้งนี้ จะเห็นได้ว่า หากพิจารณาจากโครงสร้างค่าใช้จ่ายการใช้ปัจจัยการผลิต มูลค่าผลผลิตรวมจะมีค่าเท่ากับผลรวมของค่าใช้จ่ายสินค้าและบริการขั้นกลางเพื่อใช้ในการผลิตและมูลค่าเพิ่ม ซึ่งประกอบด้วยเงินเดือนและค่าจ้าง ส่วนเกินปัจจัยการผลิต ค่าเสื่อมราคา และภาษีทางอ้อม และหากพิจารณาจากโครงสร้างการแจกแจงผลผลิต มูลค่าผลผลิตรวมจะมีค่าเท่ากับผลรวมของค่าใช้จ่ายสินค้าและบริการขั้นกลางเพื่อใช้ในการผลิตและอุปสงค์ขั้นสุดท้าย หักลบด้วยการนำเข้า และส่วนเหลื่อมการค้าและการขนส่ง และจะสามารถคำนวณมูลค่าอุปทานรวมได้จากผลรวมของมูลค่าผลผลิตรวมการนำเข้าและส่วนเหลื่อมการค้าและการขนส่ง

		ปัจจัยการผลิตขั้นกลาง					อุปสงค์ขั้นสุดท้าย					การนำเข้า				ส่วนเหลื่อมการค้าและค่าขนส่ง					
		01	02	..	180	190	301	..	306	309	310	401	..	404	409	501	..	503	509	600	700
ปัจจัยการผลิตขั้นกลาง	01					ผลรวมปัจจัยการผลิตขั้นกลาง	การบริโภคของภาคเอกชน		การส่งออกพิเศษ	อุปสงค์ขั้นสุดท้ายรวม	อุปสงค์รวม	สินค้านำเข้า		การนำเข้าพิเศษ	การนำเข้ารวม	ส่วนเหลื่อมการค้าส่ง		ค่าขนส่ง	ผลรวมส่วนเหลื่อมและค่าขนส่ง	มูลค่าผลผลิตรวม	อุปทานรวม
	02																				
	03																				
	04																				
	05																				
	:																				
	180																				
	190	ผลรวมปัจจัยการผลิตขั้นกลาง																			
มูลค่าเพิ่ม	201	เงินเดือน ค่าจ้าง																			
	202	ส่วนเกินปัจจัยการผลิต																			
	203	ค่าเสื่อมราคา																			
	204	ภาษีทางอ้อมสุทธิ																			
	209	มูลค่าเพิ่ม																			
	210	มูลค่าผลผลิตรวม																			

แผนภาพที่ 3-2: ตาราง I-O ของประเทศไทย จำนวน 180 สาขาการผลิต

โดยทั่วไปแล้ว ตาราง I-O แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1) **ตารางราคาผู้ซื้อ (Purchaser's Price)** เป็นการวัดราคาที่ซื้อขายกันจริงในระบบเศรษฐกิจ ซึ่งรวมค่าขนส่ง และส่วนเหลื่อมทางการค้าด้วย

2) **ตารางราคาผู้ผลิต (Producer's Price)** เป็นการวัดราคา ณ แหล่งผลิต โดยไม่รวมส่วนเหลื่อมทางการค้าและค่าขนส่ง เพื่อให้เห็นต้นทุนที่แท้จริง ทั้งนี้ ในการจัดสร้างตารางราคาผู้ผลิตจำเป็นต้องมีตารางเมทริกซ์สนับสนุนอีก 3 ตาราง ได้แก่

(1) เมทริกซ์ส่วนเหลื่อมการค้าส่ง (Wholesale Trade Margin Matrix)

(2) เมทริกซ์ส่วนเหลื่อมการค้าปลีก (Wholesale Trade Margin Matrix)

(3) เมทริกซ์ค่าขนส่ง (Transport Cost Matrix)

กำหนดให้ ตารางราคาผู้ผลิต = ตารางราคาผู้ซื้อ - ตารางส่วนเหลื่อมการค้า - ตารางค่าขนส่ง

3) **ตารางผลผลิตในประเทศ (Domestic's Price)** เป็นตารางแสดงการผลิตที่ใช้วัตถุดิบในประเทศ ทำให้ทราบถึงมูลค่าการใช้วัตถุดิบในประเทศ ทั้งนี้ ในการจัดสร้างตารางผลผลิตในประเทศจำเป็นต้องมีตารางเมทริกซ์สนับสนุนอีก 1 ตาราง ได้แก่ ตารางการนำเข้าสินค้าที่เป็นวัตถุดิบ (Import Matrix) โดยนำตารางราคาผู้ผลิต (Producer's Price) หักด้วยตารางการนำเข้า (Import Matrix) นั่นคือ ตารางผลผลิตในประเทศ = ตารางราคาผู้ผลิต - ตารางการนำเข้า

ขั้นตอนในการสร้างตาราง I-O โดยทั่วไปมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1: ศึกษาภาวะเศรษฐกิจโดยรวมในปีที่จัดทำตารางเพื่อคัดเลือกสาขาการผลิตที่ต้องการสำรวจ

- ตรวจสอบและรวบรวมรายชื่ออุตสาหกรรมใหม่ ๆ ที่มีการผลิตเพิ่ม
- คัดเลือกอุตสาหกรรมที่คาดว่ามีการเปลี่ยนแปลงทางโครงสร้างการผลิตหรือเทคโนโลยี

- คัดเลือกประเภทอุตสาหกรรมที่ต้องการรายละเอียดเพิ่มเติม หรือมีอัตราการขยายตัวทางเศรษฐกิจสูง

ขั้นตอนที่ 2: คัดเลือกตัวอย่างและกำหนดพื้นที่การสำรวจ

- คัดเลือกแบบมีเป้าหมาย (Selective Method)
- คัดเลือกกำหนดสาขาการผลิตที่ต้องการศึกษาเพิ่มเติม และกำหนดจำนวนตัวอย่างที่จะทำการสำรวจ
- กำหนดพื้นที่ที่ทำการสำรวจ พร้อมจัดทำแบบสำรวจ

ขั้นตอนที่ 3: การสำรวจภาคสนาม

- ทำการสำรวจข้อมูลภาคสนามผู้ประกอบการครอบคลุมในเขตกรุงเทพ ปริมณฑล และต่างจังหวัด ด้วยการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการโดยตรง หรือส่งแบบสำรวจทางไปรษณีย์ และโทรศัพท์ติดตามแบบสำรวจ

ขั้นตอนที่ 4: การประมวลผลการสำรวจและคำนวณโครงสร้างการผลิต

- ตรวจสอบความถูกต้องของแบบสำรวจ พร้อมลงรหัส
- บันทึกข้อมูลจำแนกสาขาการผลิต รายจังหวัดและรายภาค
- เปรียบเทียบโครงสร้างการผลิตกับตาราง I-O ก่อน ๆ
- เฉลี่ยถ่วงน้ำหนักของสินค้าที่สำรวจได้แต่ละรายการตามมูลค่าการผลิตของประเทศเพื่อใช้เป็นตัวแทนของตาราง I-O
- สินค้าที่ไม่ได้สำรวจคำนวณปรับค่าสัมประสิทธิ์การผลิตด้วย Relative Price Index

ขั้นตอนที่ 5: การเก็บข้อมูลทุติยภูมิด้านอื่น ๆ

- รายได้ประชาชาติ เช่น มูลค่าผลผลิต มูลค่าเพิ่ม เป็นต้น
- การนำเข้า-ส่งออก จากกรมศุลกากร
- การศึกษาและรายงานเฉพาะกรณีของหน่วยงานต่าง ๆ เช่น สศก. สศค. เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 6: การทำสมดุลตารางขั้นต้น (Primary Reconciliation)

- เป็นการรวบรวมข้อมูลในระบบเศรษฐกิจทั้งหมด ได้แก่ ข้อมูลโครงสร้างค่าใช้จ่ายในการผลิต การกระจายผลผลิต และข้อมูลอื่น ๆ เช่น มูลค่าผลผลิต การใช้จ่ายอุปโภคบริโภคของครัวเรือน การซื้อสินค้าและบริการของรัฐบาล การสะสมทุน รวมทั้งมูลค่าการนำเข้าและส่งออกมาบันทึกลงตารางและทำการกระทบยอด จนตารางสมดุลจะได้ตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตเบื้องต้น ณ ราคาผู้ซื้อ

ขั้นตอนที่ 7: การจัดทำตารางประกอบ และสำรวจข้อมูลเพิ่มเติม

- ตารางส่วนเหลื่อมการค้าและค่าขนส่ง (Trade & Transport matrix)
- ตารางการนำเข้า (Import Matrix)
- ศึกษาเฉพาะกรณีในรายการที่ข้อมูลไม่ชัดเจนจากการทำสมดุลตารางครั้งแรก

ขั้นตอนที่ 8: การทำสมดุลตารางขั้นสุดท้าย (Final Reconciliation)

- ทำสมดุลตารางราคาผู้ซื้อ (Purchaser's Price)
- ทำสมดุลตารางราคาผู้ผลิต (Producer's Price)
- ทำสมดุลตารางผลผลิตในประเทศ (Domestic Matrix)
- ตารางราคาผู้ผลิต = ตารางราคาผู้ซื้อ - ตารางส่วนเหลื่อมการค้า - ตารางค่าขนส่ง
- ตารางผลผลิตในประเทศ = ตารางราคาผู้ผลิต – ตารางการนำเข้า

3.1.2. ขั้นตอนในการสร้างตาราง I-O ของอุตสาหกรรมกีฬา

จากรายละเอียดของตาราง I-O โดยทั่วไปของประเทศไทย พบว่าตาราง I-O ประกอบไปด้วยสาขาการผลิตจำนวน 180 สาขา ในขณะที่อุตสาหกรรมกีฬามีความเกี่ยวข้องกับสาขาการผลิตเพียงบางส่วน ดังนั้น ในการสร้างตาราง I-O ของอุตสาหกรรมกีฬาจึงจำเป็นต้องมีการปรับโครงสร้างของสาขาการผลิตให้เหมาะสม โดยให้ครอบคลุมทุกสาขาการผลิตที่เกี่ยวข้องกับกีฬา รวมทั้งปรับค่าสัมประสิทธ์ของโครงสร้างการใช้สินค้าและบริการขั้นกลางให้เหมาะสมและสอดคล้องกับกิจการที่อยู่ในอุตสาหกรรมกีฬา

ขั้นตอนที่ 1: ทำการปรับตาราง I-O 180 สาขา ของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2558 ซึ่งเป็นข้อมูลตาราง IO ปีล่าสุดที่สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติให้บริการแก่สาธารณะ ด้วยข้อมูลบัญชีประชาชาติปี พ.ศ. 2562 เพื่อให้ได้ตาราง I-O 180 สาขา ของปี พ.ศ. 2562 ทั้งนี้ สาเหตุที่เลือกใช้ข้อมูลบัญชีประชาชาติปี พ.ศ. 2562 เนื่องจากข้อมูลบัญชีประชาชาติล่าสุดที่ประเทศไทยมีคือปี พ.ศ. 2563 ซึ่งเป็นปีที่ประเทศไทยประสบกับวิกฤตโรคระบาด COVID-19 ทำให้เศรษฐกิจมหภาคของประเทศได้รับผลกระทบอย่างรุนแรง โดยถือเป็นเหตุการณ์ที่ผิดปกติ (Irregular Variation) ทำให้ข้อมูลบัญชีประชาชาติปี พ.ศ. 2563 ไม่เหมาะสำหรับการปรับตาราง I-O ในกรณีนี้

ขั้นตอนที่ 2: ปรับสาขาการผลิตให้ครอบคลุมอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย ทั้งภาคการผลิตและภาคบริการ รวมทั้งจัดกลุ่มสาขาการผลิตอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับกีฬา เพื่อให้ตาราง IO ของอุตสาหกรรมกีฬามีขนาดไม่ใหญ่จนเกินไป ทั้งนี้ สาขาการผลิตที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬาจะได้จากการทบทวนวรรณกรรม ร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึกและการจัดสนทนากลุ่มกับผู้เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬาเป็นหลัก

ขั้นตอนที่ 3: ทำการสำรวจข้อมูลผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬา เพื่อรวบรวมข้อมูลโครงสร้างการใช้สินค้าและบริการขั้นกลางเพื่อการผลิตและให้บริการของผู้ประกอบการในแต่ละสาขาการผลิต เพื่อนำเอาข้อมูลโครงสร้างการใช้สินค้าและบริการขั้นกลางดังกล่าวมาปรับค่าสัมประสิทธิ์โครงสร้างการใช้สินค้าและบริการขั้นกลางของแต่ละสาขาการผลิตในตาราง I-O ของอุตสาหกรรมกีฬา ทั้งนี้ เพื่อให้ได้ค่าสัมประสิทธิ์ที่สอดคล้องกับการดำเนินงานจริงของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬามากที่สุด

ขั้นตอนที่ 4: รวบรวมข้อมูลมูลค่าการตลาดโดยรวมของแต่ละสาขาการผลิตในอุตสาหกรรมกีฬาตามตาราง I-O ในปี พ.ศ. 2562 จากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ เช่น กรมพัฒนาธุรกิจการค้า การกีฬาแห่งประเทศไทย ฯลฯ เพื่อนำมาคำนวณมูลค่าต่าง ๆ ในตาราง I-O ได้แก่ มูลค่าสินค้าและบริการขั้นกลาง เงินเดือน ค่าจ้าง และค่าตอบแทน มูลค่าเพิ่ม มูลค่าผลผลิตรวม มูลค่าอุปสงค์ขั้นสุดท้าย มูลค่าอุปสงค์รวม และมูลค่าอุปทาน โดยอาศัยค่าสัมประสิทธิ์ที่ได้จากการสำรวจข้อมูลจากผู้ประกอบการกลุ่มตัวอย่าง

3.2 นิยามของข้อมูลตามรหัสตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬา

จากการสัมภาษณ์เจาะลึกและสนทนากลุ่มกับผู้ประกอบการและผู้เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬาในประเทศไทย ร่วมกับการทบทวนวรรณกรรม สามารถกำหนดสาขาการผลิตที่เกี่ยวข้องกับกีฬาได้เป็น 20 สาขาการผลิตตามนิยาม Vilnius Definition of Sports ได้ดังตารางที่ 3-1

ตารางที่ 3-1: สาขาการผลิตที่เกี่ยวข้องกับกีฬาของประเทศไทย

ที่	สาขาการผลิต	อุตสาหกรรมตามรหัส TSIC ที่สอดคล้อง
1	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	01302 การปลูกพืชการเพาะพันธุ์และการขยายพันธุ์พืชอื่น ๆ
2	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	01420 การเลี้ยงม้า ลา ล่อ ม้าล่อและสัตว์อื่น ๆ ที่คล้ายม้า
3	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	11044 การผลิตเครื่องดื่มให้พลังงานรวมถึงเครื่องดื่มเกลือแร่
4	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	14115 การผลิตชุดกีฬา 15204 การผลิตรองเท้ากีฬา
5	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	18111 การพิมพ์หนังสือพิมพ์ และวารสารอื่น ๆ 58131 การจัดพิมพ์จำหน่ายหรือเผยแพร่หนังสือพิมพ์ลงบนสื่อต่าง ๆ (ยกเว้นทางออนไลน์) 58132 การจัดพิมพ์จำหน่ายหรือเผยแพร่วารสารและนิตยสารลงบนสื่อต่าง ๆ (ยกเว้นทางออนไลน์) 58133 การจัดพิมพ์จำหน่ายหรือเผยแพร่หนังสือพิมพ์วารสารและนิตยสารออนไลน์
6	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	21001 การผลิตเภสัชภัณฑ์และเคมีภัณฑ์ที่ใช้รักษาโรค
7	ยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา	30120 การต่อเรือที่ใช้เพื่อความสำราญและการกีฬา 29101 การผลิตเครื่องยนต์สำหรับยานยนต์ 29109 การผลิตยานยนต์อื่น ๆ ซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น 30911 การผลิตจักรยานยนต์ 30912 การผลิตเครื่องยนต์ ชิ้นส่วนและอุปกรณ์เสริมสำหรับจักรยานยนต์ 30921 การผลิตจักรยาน 45201 การบำรุงรักษาและการซ่อมระบบเครื่องยนต์และชิ้นส่วนยานยนต์ 45202 การบำรุงรักษาและการซ่อมตัวถัง ประตูหน้าต่างและอื่น ๆ ที่คล้ายกัน 45203 การบำรุงรักษายานยนต์ทั่วไป 45405 การบำรุงรักษาและการซ่อมจักรยานยนต์
8	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	32301 การผลิตลูกบอลที่ใช้ในการกีฬา 32302 การผลิตกระดานแล่นใบและกระดานโต้คลื่นและอุปกรณ์สำหรับเล่นกีฬาทางน้ำ 32303 การผลิตอุปกรณ์สำหรับกีฬาตกปลา 32309 การผลิตอุปกรณ์กีฬาอื่น ๆ ซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น
9	การก่อสร้างสนามกีฬา	41002 การก่อสร้างอาคารที่ไม่ใช่ที่พักอาศัย

ตารางที่ 3-1: สาขาการผลิตที่เกี่ยวข้องกับกีฬาของประเทศไทย (ต่อ)

ที่	สาขาการผลิต	อุตสาหกรรมตามรหัส TSIC ที่สอดคล้อง
10	การค้าส่ง/ ค้าปลีกทางด้านกีฬา	46433 การขายส่งเครื่องกีฬา 45301 การขายส่งชิ้นส่วนและอุปกรณ์เสริมใหม่ของยานยนต์ 45402 การขายส่งชิ้นส่วนและอุปกรณ์เสริมใหม่ของจักรยานยนต์ 47630 การขายปลีกเครื่องกีฬาในร้านค้าเฉพาะ 47711 ร้านขายปลีกเสื้อผ้า 47712 ร้านขายปลีกรองเท้า 45101 การขายยานยนต์ใหม่ชนิดรถยนต์นั่งส่วนบุคคล รถกระบะ รถตู้ และรถ ขนาดเล็กที่คล้ายกัน 45302 การขายปลีกชิ้นส่วนและอุปกรณ์เสริมใหม่ของยานยนต์ 45401การขายจักรยานยนต์ 45403 การขายปลีกชิ้นส่วนและอุปกรณ์เสริมใหม่ของจักรยานยนต์
11	บริการโรงแรมที่พัก และร้านอาหาร	56101 การบริการด้านอาหารในภัตตาคาร/ร้านอาหาร 56102 การบริการด้านอาหารบนแผงลอยและตลาด 56103 การบริการด้านอาหารโดยร้านอาหารแบบเคลื่อนที่ 56210 การบริการด้านการจัดเลี้ยง 56291 การบริการอาหารสำหรับกิจการขนส่ง 56292 การดำเนินงานของโรงอาหาร 56299 การบริการด้านอาหารอื่น ๆ ซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น 56301 การบริการด้านเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์เป็นหลักในร้าน 56302 การบริการด้านเครื่องดื่มที่ไม่มีแอลกอฮอล์เป็นหลักในร้าน 56303 การบริการด้านเครื่องดื่มบนแผงลอยและตลาด 56304 การบริการด้านเครื่องดื่มโดยร้านเคลื่อนที่ 55101 โรงแรม รีสอร์ท และห้องชุด 55102 เกสต์เฮ้าส์ 55103 ที่พักสัมผัสวัฒนธรรมชนบท 55109 กิจกรรมที่พักแรมระยะสั้นอื่น ๆ ซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น 55200 ลานตั้งค่ายพักแรม ที่จอดรถพ่วงและที่ตั้งที่พักแบบเคลื่อนที่ 55901 การบริการห้องพักหรือที่พักอาศัยสำหรับนักเรียน/นักศึกษา 55909 การบริการที่พักแรมประเภทอื่น ๆ ซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น

ตารางที่ 3-1: สาขาการผลิตที่เกี่ยวข้องกับกีฬาของประเทศไทย (ต่อ)

ที่	สาขาการผลิต	อุตสาหกรรมตามรหัส TSIC ที่สอดคล้อง
12	บริการการเดินทางและการขนส่ง	49110 การขนส่งผู้โดยสารทางรถไฟระหว่างเมือง 49201 การขนส่งผู้โดยสารด้วยรถโดยสารประจำทางในกรุงเทพฯ และปริมณฑล 49202 การขนส่งผู้โดยสารทางรถโดยสารประจำทางระหว่างกรุงเทพฯ กับจังหวัดอื่น 49203 การขนส่งผู้โดยสารทางรถโดยสารประจำทางระหว่างจังหวัด 49204 การขนส่งผู้โดยสารทางรถโดยสารประจำทางในชนบท 49209 การขนส่งผู้โดยสารทางรถโดยสารประจำทางอื่น ๆ ซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น 49310 การขนส่งผู้โดยสารในเขตเมืองและปริมณฑล ยกเว้นทางรถโดยสารประจำทาง 49321 การขนส่งผู้โดยสารโดยรถยนต์รับจ้าง/แท็กซี่ 49322 การขนส่งผู้โดยสารโดยรถสามล้อเครื่องและจักรยานยนต์รับจ้าง 49329 การขนส่งผู้โดยสารทางบกอื่น ๆ ซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น 50111 การขนส่งผู้โดยสารทางทะเลและตามแนวชายฝั่งทะเลโดยเรือโดยสารข้ามฟาก 50112 การขนส่งผู้โดยสารทางทะเลและตามแนวชายฝั่งทะเลโดยเรือท่องเที่ยวหรือเรือโดยสารทัศนาจรขนาดใหญ่ 50119 การขนส่งผู้โดยสารทางทะเลและตามแนวชายฝั่งทะเลโดยเรืออื่น ๆ ซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น 50211 การขนส่งผู้โดยสารทางน้ำภายในประเทศโดยเรือโดยสารข้ามฟาก 50212 การขนส่งผู้โดยสารทางน้ำภายในประเทศโดยเรือทัศนาจรหรือเรือสำราญกีฬา 50219 การขนส่งผู้โดยสารทางน้ำภายในประเทศโดยเรืออื่น ๆ ซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น 51101 การขนส่งผู้โดยสารทางอากาศที่มีตารางเวลา 51102 การขนส่งผู้โดยสารทางอากาศที่ไม่มีตารางเวลา
13	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	85410 การศึกษาด้านกีฬาและนันทนาการ 74909 กิจกรรมทางวิชาชีพ วิทยาศาสตร์และเทคนิคอื่น ๆ ซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น
14	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	86101 กิจกรรมโรงพยาบาล 86102 กิจกรรมโรงพยาบาลเฉพาะทาง

ตารางที่ 3-1: สาขาการผลิตที่เกี่ยวข้องกับกีฬาของประเทศไทย (ต่อ)

ที่	สาขาการผลิต	อุตสาหกรรมตามรหัส TSIC ที่สอดคล้อง
15	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	60101 การออกอากาศทาง วิทยุกระจายเสียง (ยกเว้นทางออนไลน์) 60102 การออกอากาศทาง วิทยุกระจายเสียงผ่านทางออนไลน์ 60201 การจัดผังรายการและการออกอากาศทางโทรทัศน์โดยไม่ต้องสมัครสมาชิก (ยกเว้นทางออนไลน์) 60202 การจัดผังรายการและการออกอากาศทางโทรทัศน์โดยสมัครสมาชิก (ยกเว้นทางออนไลน์) 60203 การจัดผังรายการและการออกอากาศทางโทรทัศน์ผ่านทางออนไลน์ (รายการกีฬาผ่านสื่อต่าง ๆ)
16	การจัดการแข่งขันกีฬา	93191 กิจกรรมการจัดการแข่งขันกีฬา
17	บริการสถานที่ออกกำลังกาย และเล่นกีฬา	93112 การดำเนินงานของสถานที่ออกกำลังกาย
18	สโมสรและสมาคมกีฬา	93120 กิจกรรมด้านสโมสรกีฬา 93192 กิจกรรมของสมาคม/สมาพันธ์กีฬา
19	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	95295 การซ่อมเครื่องกีฬา
20	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	93111 การดำเนินงานเกี่ยวกับสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการแข่งขันกีฬา 93199 กิจกรรมอื่น ๆ ทางด้านการกีฬาซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น

นอกจากนี้ยังกำหนดให้มีสาขาการผลิตที่มิได้เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรงและไม่รวมอยู่ในอุตสาหกรรมกีฬาตามนิยาม Vilnius Definition of Sport แต่ถือเป็นสาขาการผลิตที่มีความเชื่อมโยงกับอุตสาหกรรมกีฬาทั้งในฐานะของอุตสาหกรรมวัตถุดิบ อุตสาหกรรมสนับสนุน และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง ซึ่งล้วนได้รับอิทธิพลมาจากการคงอยู่และเกิดขึ้นของอุตสาหกรรมกีฬาอุตสาหกรรมดังกล่าวจำเป็นที่จะต้องรวมอยู่ในตาราง I-O ของอุตสาหกรรมกีฬาเช่นเดียวกัน เพื่อประโยชน์ในการคำนวณบัญชีประชาชาติด้านกีฬาของประเทศไทย จำนวน 28 สาขาการผลิต มีดังนี้

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) การผลิตผลิตภัณฑ์พลาสติกและผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่ไม่ใช่เหล็ก
14) การผลิตผลิตภัณฑ์เหล็กและโลหะ
15) การผลิตเครื่องจักร
16) การผลิตอุปกรณ์ไฟฟ้า
17) การผลิตรถไฟและอากาศยาน
18) การผลิตผลิตภัณฑ์อื่น ๆ
19) การผลิตไฟฟ้า ก๊าซ และประปา
20) การก่อสร้างงานบริการสาธารณะ
21) บริการขนส่งสินค้าและคลังสินค้า
22) การสื่อสาร
23) สถาบันการเงิน
24) อสังหาริมทรัพย์
25) บริการธุรกิจ
26) บริการสาธารณะ
27) บริการอื่น ๆ
28) กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้

จากข้อมูลและนิยามของสาขาการผลิตรวม 48 สาขาการผลิต ทั้งที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้องกับกีฬาดังที่นำเสนอข้างต้น รวมทั้งกิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้ (Unclassified) สามารถกำหนดรหัสของตาราง I-O ของอุตสาหกรรมกีฬา ขนาด 48 x 48 รวมถึงรหัสของตัวแปรอื่น ๆ ในบัญชีประชาชาติได้ดังตารางที่ 3-2 ต่อไปนี้

ตารางที่ 3-2: รหัสของสาขาการผลิตในตาราง IO ของอุตสาหกรรมกีฬา

รหัส IO	**สาขาการผลิต**	**นิยาม**
01	พืช ป่าไม้ ปศุสัตว์ ประมง และบริการทางการเกษตร Crop, Forestry, Livestock, Fishery and Agricultural Services	สาขานี้ประกอบด้วยการทำนา การทำไร่ข้าวโพด ข้าวฟางและธัญพืชอื่น ๆ การทำไร่มันสำปะหลัง การเพาะปลูกพืชไร่อื่น ๆ การทำไร่พืชตระกูลถั่ว การทำไร่ผัก การทำสวนผลไม้ การทำไร่อ้อย การทำสวนมะพร้าว การทำสวนปาล์ม การทำไร่ปอแก้วและปอกระเจา การเพาะปลูกพืชเส้นใยอื่น ๆ การทำไร่ยาสูบ การทำสวนกาแฟ ชา และโกโก้ การทำสวนยางพารา ผลิตผลทางการเกษตรอื่น ๆ การปศุสัตว์ การเลี้ยงสุกร การปศุสัตว์อื่น ๆ การเลี้ยงสัตว์ปีก ผลผลิตจากสัตว์ปีก การเลี้ยงไหม บริการทางการเกษตร การทำไม้ซุง การเผาถ่านและการทำฟืน ผลิตภัณฑ์จากป่าและการล่าสัตว์อื่น ๆ การประมงทะเล และการประมงชายฝั่ง และการประมงน้ำจืด

ตารางที่ 3-2: รหัสของสาขาการผลิตในตาราง IO ของอุตสาหกรรมกีฬา (ต่อ)

รหัส IO	สาขาการผลิต	นิยาม
02	เหมืองถ่านหิน ปิโตรเลียม ก๊าซธรรมชาติ และเหมืองแร่ Mining, Quarrying, Petroleum and Natural Gas	สาขานี้ประกอบด้วยการทำเหมืองถ่านหิน การผลิตน้ำมันปิโตรเลียมและก๊าซธรรมชาติ การทำเหมืองแร่เหล็ก การทำเหมืองแร่ดีบุก การทำเหมืองแร่ทังสเตน การทำเหมืองแร่อื่นที่มิใช่แร่เหล็ก การทำเหมืองแร่ฟลูออไรท์ การทำเหมืองแร่ที่ใช้เคมีภัณฑ์และปุ๋ย การผลิตเกลือ การทำเหมืองหินปูน การทำเหมืองหินและการย่อยหิน และการทำเหมืองแร่และเหมืองหินอื่น ๆ
03	การผลิตอาหาร Food	สาขานี้ประกอบด้วยโรงฆ่าสัตว์ การทำเนื้อกระป๋องและผลิตภัณฑ์เนื้ออื่น ๆ ผลิตภัณฑ์ที่ได้จากน้ำนม การทำผลไม้และผักกระป๋องและการเก็บรักษาผักและผลไม้ การทำปลากระป๋อง อาหารทะเลกระป๋องและการเก็บรักษาอาหารทะเลอื่น ๆ การผลิตน้ำมันมะพร้าวและน้ำมันปาล์ม การผลิตน้ำมันสัตว์ ไขสัตว์ น้ำมันพืช และผลพลอยได้ โรงสีข้าว การผลิตผลิตภัณฑ์มันสำปะหลัง การบดข้าวโพด การผลิตแป้งและการป่นแป้งอื่น ๆ การผลิตขนมปัง การผลิตเส้นก๋วยเตี๋ยวและผลิตภัณฑ์ที่คล้ายคลึงกัน การผลิตน้ำตาล การผลิตขนมชนิดต่าง ๆ การผลิตน้ำแข็ง การผลิตผงชูรส การผลิตชา กาแฟ และเครื่องดื่มกึ่งสำเร็จรูปต่าง ๆ การผลิตผลิตภัณฑ์อาหารอื่น ๆ และการผลิตอาหารสัตว์
04	การผลิตเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ Alcohol Beverage	สาขานี้ประกอบด้วยการต้ม การกลั่น และการผสมสุรา การผลิตเบียร์ อุตสาหกรรมเครื่องดื่มที่ไม่มีแอลกอฮอล์และน้ำอัดลม ยกเว้นเครื่องดื่มเกลือแร่สำหรับนักกีฬา
05	การผลิตยาสูบ Tobacco	สาขานี้ประกอบด้วยการบ่มและอบใบยาสูบและการผลิตผลิตภัณฑ์ใบยาสูบ
06	การผลิตสิ่งทอ ยกเว้นเครื่องแต่งกาย Textile	สาขานี้ประกอบด้วยการปั่นด้าย การหีบฝ้าย และเส้นใยประดิษฐ์ การทอผ้า การฟอก การพิมพ์ การย้อม และการแต่งเสร็จ การผลิตสินค้าสิ่งทอถักสำเร็จรูป ยกเว้นเครื่องแต่งกาย การผลิตสิ่งทอ การผลิตเครื่องแต่งกาย การผลิตพรม และเครื่องปูลาด และการผลิตผลิตภัณฑ์ป่านและปอ
07	การผลิตเครื่องหนัง Leather Products	สาขานี้ประกอบด้วยโรงฟอกหนังและการแต่งสำเร็จหนัง การผลิตผลิตภัณฑ์หนังสัตว์ และการผลิตรองเท้า ยกเว้นรองเท้ายางและรองเท้ากีฬา
08	โรงเลื่อยและการผลิตผลิตภัณฑ์ไม้ Lumber and Wood Products	สาขานี้ประกอบด้วยโรงเลื่อย การผลิตผลิตภัณฑ์ไม้และไม้ก๊อก และการผลิตเครื่องเรือนและเครื่องตกแต่งทำด้วยไม้
09	การผลิตผลิตภัณฑ์กระดาษ Pulp and Paper Products	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตเยื่อกระดาษและกระดาษชนิดต่าง ๆ และการผลิตผลิตภัณฑ์กระดาษ

ตารางที่ 3-2: รหัสของสาขาการผลิตในตาราง IO ของอุตสาหกรรมกีฬา (ต่อ)

รหัส IO	สาขาการผลิต	นิยาม
10	การผลิตเคมีภัณฑ์ Chemical Products	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตเคมีภัณฑ์อุตสาหกรรมขั้นมูลฐาน การผลิตและยาปราบศัตรูพืช การผลิตยางสังเคราะห์ และปิโตรเคมี การผลิตสีทา น้ำมันชักเงา และแลคเกอร์ การผลิตยารักษาโรค การผลิตสบู่และผลิตภัณฑ์ที่ใช้สำหรับรักษาความสะอาด การผลิตเครื่องสำอาง การผลิตไม้ขีดไฟ และการผลิตผลิตภัณฑ์เคมีอื่น ๆ
11	โรงกลั่นและการผลิตผลิตภัณฑ์จากปิโตรเคมี Petroleum Refineries and Petrochemical Products	สาขานี้ประกอบด้วยโรงกลั่นน้ำมันปิโตรเลียมและการผลิตผลิตภัณฑ์อื่น ๆ จากน้ำมันปิโตรเลียม
12	การผลิตผลิตภัณฑ์ยาง Rubber Products	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตยางแผ่นรมควัน ยางเครปและยางแท่ง การผลิตยางนอกและยางใน และการผลิตผลิตภัณฑ์ยางอื่น ๆ
13	การผลิตผลิตภัณฑ์พลาสติกและผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่ไม่ใช่เหล็ก Plastic and Non Metallic Products	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตผลิตภัณฑ์พลาสติก การผลิตกระเบื้องและเครื่องปั้นดินเผา การผลิตแก้วและผลิตภัณฑ์แก้ว การผลิตผลิตภัณฑ์จากดินที่ใช้กับงานก่อสร้าง การผลิตซีเมนต์ การผลิตผลิตภัณฑ์คอนกรีต และการผลิตผลิตภัณฑ์อโลหะอื่น ๆ
14	การผลิตผลิตภัณฑ์เหล็กและโลหะ Metal and Iron Products	สาขานี้ประกอบด้วยอุตสาหกรรมเหล็กและเหล็กกล้า การผลิตผลิตภัณฑ์เหล็กกล้า การผลิตผลิตภัณฑ์โลหะที่มิใช่เหล็ก การผลิตเครื่องตัด เครื่องมือและเครื่องใช้ที่ทำด้วยเหล็กและเหล็กกล้าทั่วไป การผลิตเครื่องเรือนและเครื่องติดตั้งซึ่งทำด้วยโลหะเป็นส่วนใหญ่ การผลิตผลิตภัณฑ์โลหะ และการผลิตผลิตภัณฑ์โลหะอื่น ๆ
15	การผลิตเครื่องจักร Machinery	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตเครื่องยนต์และเครื่องกังหัน การผลิตเครื่องจักรและอุปกรณ์ทางการเกษตรกรรม การผลิตเครื่องจักรที่ใช้ประดิษฐ์เครื่องไม้และเครื่องโลหะ การผลิตเครื่องจักรและอุปกรณ์พิเศษ
16	การผลิตอุปกรณ์ไฟฟ้า Electrical Machinery and Appliances	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตเครื่องมือเครื่องใช้ในสำนักงานและในครัวเรือน การผลิตเครื่องจักรและเครื่องมือไฟฟ้าสำหรับงานอุตสาหกรรม การผลิตอุปกรณ์และเครื่องมือทางวิทยุ โทรทัศน์และการคมนาคม การผลิตเครื่องใช้และอุปกรณ์ไฟฟ้าภายในบ้าน การผลิตลวดและสายเคเบิลชนิดหุ้มฉนวน การผลิตหม้อเก็บประจุไฟฟ้าและแบตเตอรี่ต่าง ๆ และการผลิตเครื่องมือเครื่องใช้ไฟฟ้าอื่น ๆ
17	การผลิตรถไฟและอากาศยาน Railroad and Aircraft	สาขานี้ประกอบด้วยการการผลิตและซ่อมแซมรถไฟและอากาศยาน
18	การผลิตผลิตภัณฑ์อื่น ๆ Other Manufacturing Products	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตเครื่องมือและอุปกรณ์วิทยาศาสตร์และการแพทย์ การผลิตเครื่องมือเครื่องใช้เกี่ยวกับการถ่ายภาพและสายตา การผลิตนาฬิกา การผลิตเครื่องประดับและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องการผลิตเครื่องดนตรี และการผลิตสินค้าอุตสาหกรรมอื่น ๆ

ตารางที่ 3-2: รหัสของสาขาการผลิตในตาราง IO ของอุตสาหกรรมกีฬา (ต่อ)

รหัส IO	สาขาการผลิต	นิยาม
19	การผลิตไฟฟ้า ก๊าซ และประปา Electricity Gas and Water Supply	สาขานี้ประกอบด้วยการไฟฟ้า การผลิตก๊าซธรรมชาติ และการประปา
20	การก่อสร้างงานบริการสาธารณะ Public Works and Construction	สาขานี้ประกอบด้วยการก่อสร้างงานบริการสาธารณะทางด้านเกษตรและป่าไม้ การก่อสร้างงานบริการสาธารณะที่ไม่เกี่ยวกับงานเกษตรและการก่อสร้างโรงงานผลิตพลังไฟฟ้าและสาธารณูปโภค
21	บริการขนส่งสินค้าและคลังสินค้า Freight Transport, Storage and Warehousing	สาขานี้ประกอบด้วยการขนส่งสินค้าทางบก การให้บริการเสริมการขนส่งทางบก การขนส่งทางทะเล บริการเสริมการขนส่งทางน้ำ และสถานที่เก็บสินค้าและการเก็บสินค้า
22	การสื่อสาร Communication	สาขานี้ประกอบด้วยบริการไปรษณีย์โทรเลข โทรศัพท์ และการสื่อสาร
23	สถาบันการเงิน Financial Institutions	สาขานี้ประกอบด้วยสถาบันการเงิน การประกันชีวิต และการประกันวินาศ
24	อสังหาริมทรัพย์ Real Estate	สาขานี้ประกอบด้วยบริการด้านอสังหาริมทรัพย์และการจัดการด้านอสังหาริมทรัพย์
25	บริการธุรกิจ Business Services	สาขานี้ประกอบด้วยสถานประกอบการซึ่งให้บริการทางด้านการบัญชี การตรวจสอบบัญชี กฎหมาย วิศวกรรม สถาปัตยกรรม เทคนิค การโฆษณา การเช่าเครื่องมือเครื่องจักร การบริการ ด้านอินเตอร์เน็ต รวมทั้งบริการธุรกิจซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในสาขาอื่น ๆ
26	บริการสาธารณะ Public Services	สาขานี้ประกอบด้วยการบริหารราชการ ได้แก่ รัฐบาลกลาง รัฐบาลส่วนภูมิภาคและรัฐบาลส่วนท้องถิ่น บริการสุขาภิบาลและบริการที่คล้ายคลึงกัน เช่น การเก็บการขนและการกำจัดขยะมูลฝอยกับสิ่งปฏิกูล การจัดทำระบบทางระบายน้ำ บริการการศึกษา ได้แก่ สถาบันการศึกษาทุกประเภทและทุกระดับการศึกษา และสถาบันวิจัยทั้งการวิจัยขั้นพื้นฐาน และการวิจัยทั่วไป
27	บริการอื่น ๆ Other Services	สาขานี้ประกอบด้วยสถาบันธุรกิจ สมาคมอาชีพ และสมาคมกรรมกร บริการชุมชนอื่น ๆ การผลิตและการจัดจำหน่ายภาพยนตร์ โรงภาพยนตร์ วิทยุ โทรทัศน์ และบริการที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ ห้องสมุดและพิพิธภัณฑ์ บริการบันเทิงและบริการสันทนาการ การซ่อมแซมและการบริการส่วนบุคคล ยกเว้นบริการที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา
28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา Agricultural Products for Sports	สาขานี้ประกอบด้วยการปลูกพืช การเพาะพันธุ์ และการขยายพันธุ์พืชอื่น ๆ เพื่อใช้ในการกีฬา เช่น หญ้าสนามฟุตบอล สนามกอล์ฟ
29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา Animals for Sports	สาขานี้ประกอบด้วยการเลี้ยงสัตว์ที่ใช้ในการกีฬา เช่น ม้าแข่ง
30	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา Energy and Mineral Drinks for Sports	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตเครื่องดื่มเกลือแร่และเครื่องดื่มต่าง ๆ สำหรับนักกีฬาและผู้ออกกำลังกาย

ตารางที่ 3-2: รหัสของสาขาการผลิตในตาราง IO ของอุตสาหกรรมกีฬา (ต่อ)

รหัส IO	สาขาการผลิต	นิยาม
31	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา Sport Apparel and Shoes	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตชุดกีฬาและรองเท้ากีฬา
32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา Sports Printing and Publishing	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตหนังสือพิมพ์ วารสาร และสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา ทั้งออฟไลน์และออนไลน์
33	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา Medicine and Medical Products for Sports	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตยา และเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา เช่น เวย์โปรตีน ครีมนวดนักกีฬา น้ำมันมวย ผ้าเทปนักกีฬา เป็นต้น
34	ยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา Motor Vehicles, Motorbikes, Bikes and Ship for Sports	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตและซ่อมยานยนต์ยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา
35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา Sport Equipment	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตเครื่องกีฬาและอุปกรณ์กีฬาชนิดต่าง ๆ
36	การก่อสร้างสนามกีฬา Sport Facility Construction	สาขานี้ประกอบด้วยการก่อสร้าง ตกแต่ง วางระบบไฟฟ้า ประปา และสาธารณูปโภค สนามกีฬาและสถานที่สำหรับออกกำลังกาย ตลอดจนที่พักในสนามกีฬา
37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา Sport Wholesale and Retail Trade	สาขานี้ประกอบด้วยการค้าส่งและค้าปลีก เครื่องแต่งกายกีฬา รองเท้ากีฬา อุปกรณ์กีฬา รวมทั้งยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา
38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร Hotels and Restaurants	สาขานี้ประกอบด้วยการให้บริการอาหารและเครื่องดื่มและบริการที่พักอันเป็นผลมาจากกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา
39	บริการการเดินทางและการขนส่ง Transportation Services	สาขานี้ประกอบด้วยบริการการเดินทางทางรถไฟ การเดินทางทางบกทุกรูปแบบ การเดินทางชายฝั่งและทางน้ำ และการเดินทางทางอากาศ อันเป็นผลมาจากกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา
40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา Sport Education, Sciences and Research	สาขานี้ประกอบด้วยบริการการศึกษาและการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกีฬา เช่น โรงเรียนกีฬา สถาบันการศึกษาที่สอนด้านพลศึกษา วิทยาศาสตร์การกีฬา การจัดการการกีฬา การวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกีฬา และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง
41	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา Sport Medical Services	สาขานี้ประกอบด้วยคลินิกกีฬา บริการทางการแพทย์ เวชศาสตร์ฟื้นฟู และการทำกายภาพบำบัดที่เกี่ยวข้องกับกีฬา
42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา Broadcasting and Digital Media Related to Sports	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตรายการที่เกี่ยวกับกีฬาที่เผยแพร่ผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ สื่อดิจิทัล สื่อสตรีมมิ่ง เป็นต้น ทั้งรายการฟรีและที่ต้องสมัครสมาชิก
43	การจัดการแข่งขันกีฬา Sport Event Organizers	สาขานี้ประกอบด้วยกิจกรรมของผู้จัดและผู้ผลิตการแข่งขันกีฬาทั้งชนิดมีและไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวก

ตารางที่ 3-2: รหัสของสาขาการผลิตในตาราง IO ของอุตสาหกรรมกีฬา (ต่อ)

รหัส IO	สาขาการผลิต	นิยาม
44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา Sport Facilities Services	สาขานี้ประกอบด้วยการดำเนินงานของสถานที่ออกกำลังกาย ซึ่งมีสิ่งอำนวยความสะดวกที่จำเป็นต่อการทำกิจกรรมสร้างสุขภาพ เช่น การออกกำลังกาย การเรียนกีฬา เป็นต้น
45	สโมสรและสมาคมกีฬา Sport Clubs and Associations	สาขานี้ประกอบด้วยกิจกรรมด้านสโมสรกีฬา สมาคมกีฬา และสมาพันธ์กีฬา ทั้งระดับอาชีพ กึ่งอาชีพ หรือสมัครเล่น รวมทั้งการให้โอกาสเหล่าสมาชิกในการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมกีฬาต่าง ๆ
46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา Sport Equipment Repairs	สาขานี้ประกอบด้วยการซ่อมและบำรุงรักษาอุปกรณ์กีฬาทุกประเภท ยกเว้นเรือ รถยนต์ รถจักรยานยนต์ และจักรยานสำหรับการกีฬา
47	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ Other Sport Services	สาขานี้ประกอบด้วยการดำเนินงานเกี่ยวกับสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการแข่งขันกีฬาในร่มและกลางแจ้ง การบริหารและการจัดหาบุคลากรเพื่อปฏิบัติหน้าที่ประจำสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ และกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา ซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น
48	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้ Unclassified	สาขานี้ประกอบด้วยกิจกรรมทางเศรษฐกิจอื่น ๆ ที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้
190	ผลรวมของมูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางทั้งหมด Total Intermediated Transactions	เป็นผลรวมของสาขา 001 ถึง 48
201	เงินเดือน ค่าจ้าง ค่าตอบแทน Wages and Salaries	ได้แก่ เงินเดือน ค่าจ้าง ค่าตอบแทนที่ผู้จ้างจ่ายให้แก่ผู้รับจ้าง ทั้งในรูปของตัวเงินและสิ่งของ ผู้รับจ้าง ได้แก่ ลูกจ้างระยะยาว ลูกจ้างชั่วคราว ผู้บริหาร เป็นต้น
202	ผลตอบแทนการผลิต Operating Surplus	ผลตอบแทนการผลิต ได้แก่ ผลตอบแทนจากปัจจัยการผลิตทั้งหมด หรือมูลค่าเพิ่มทั้งหมดหักด้วยค่าตอบแทนแรงงาน ค่าเสื่อมราคา และภาษีทางอ้อมสุทธิ
203	ค่าเสื่อมราคา Depreciation	ค่าเสื่อมราคา คือ เงินสำรองค่าสึกหรอของสินทรัพย์ประเภททุนต่าง ๆ เช่น ค่าเสื่อมของอาคารที่ทำการของสถานประกอบการ และเครื่องมือ เครื่องจักรต่าง ๆ
204	ภาษีทางอ้อมสุทธิ Indirect Taxes less Subsidies	ภาษีทางอ้อม ได้แก่ ภาษีการค้า ภาษีส่งออก ภาษีใบอนุญาต ภาษีค่าบริการในโรงแรมและภัตตาคารแสตมป์ และภาษีการขายพิเศษอื่น ๆ เช่น รถยนต์ เครื่องทางไฟฟ้า เครื่องดื่ม ชนิดมีแอลกอฮอล์ บุหรี่ ผลิตภัณฑ์ปิโตรเลียม เป็นต้น ภาษีทางอ้อมแตกต่างจากการคำนวณของกองบัญชีประชาชาติตรงที่ภาษีขาเข้า และภาษีการค้าจากสินค้านำเข้าไม่ได้รวมอยู่ด้วย ภาษีทางอ้อมสุทธิเท่ากับภาษีทางอ้อมทั้งหมดหักด้วยเงินอุดหนุน
209	มูลค่าเพิ่มรวม Total Value Added	เป็นผลรวมของรายการ 201 ถึง 204

ตารางที่ 3-2: รหัสของสาขาการผลิตในตาราง IO ของอุตสาหกรรมกีฬา (ต่อ)

รหัส IO	สาขาการผลิต	นิยาม
210	ผลผลิตรวมในประเทศ Control Total	เป็นผลรวมของมูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางและมูลค่าเพิ่มทั้งหมด (190+209)
301	รายจ่ายเพื่อการอุปโภคบริโภคของเอกชน Private Consumption Expenditure	หมายถึง รายจ่ายเพื่อการอุปโภคบริโภคของเอกชน เป็นรายจ่ายรวมที่ครัวเรือนและสถาบันที่ไม่แสวงหากำไรได้ใช้จ่ายไปในการซื้อสินค้าและบริการ โดยไม่คำนึงถึงอายุของการใช้งาน ทั้งนี้ มิได้รวมถึงรายจ่ายลงทุนในรูปต่าง ๆ
302	รายจ่ายเพื่อการอุปโภคบริโภคของรัฐบาล Government Consumption Expenditure	ได้แก่ รายจ่ายรวมของรัฐบาลในการซื้อสินค้าและบริการทั้งนี้รวมถึงรายจ่ายของทหารทั้งหมดและการใช้จ่ายของราชวงศ์ แต่ไม่รวมรายจ่ายของสถานประกอบการของรัฐที่ประกอบการเพื่อหวังผลกำไร
303	การสะสมทุน Fixed Capital Formation	การสะสมทุน ได้แก่ สิ่งก่อสร้าง เครื่องจักรและเครื่องมือทั้งของภาครัฐบาลและเอกชน แต่ไม่รวมสิ่งก่อสร้างทางทหาร
304	ส่วนเปลี่ยนของสินค้าคงเหลือ Increase in Stock	ส่วนเปลี่ยนของสินค้าคงเหลือประกอบด้วย สินค้าสำเร็จรูปเก็บไว้ในโรงเก็บสินค้าของผู้ผลิต วัตถุดิบที่ยังไม่ได้ใช้จัดซื้อโดยผู้ผลิต สินค้ากึ่งสำเร็จรูปและสินค้าที่อยู่ระหว่างขบวนการผลิต สินค้าที่อยู่ในมือของผู้ขายส่งและผู้ขายปลีก
305	การส่งออก Exports (F.O.B.)	ตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตในราคาผู้ซื้อ (Purchaser's price) สินค้าส่งออกคิดมูลค่า ตามราคา f.o.b. สำหรับราคาผู้ผลิต (Product's price) สินค้าส่งออกคิดมูลค่า โดยหักส่วนเหลื่อมทางการค้าและค่าขนส่งออกจากราคา f.o.b.
306	การส่งออกพิเศษ Special Exports	ได้แก่ non-merchandised goods และบริการที่มิได้รายงานไว้ในหนังสือรายงานสินค้าเข้าและออกของประเทศไทยซึ่งจัดทำโดยกรมศุลกากร
309	อุปสงค์ขั้นสุดท้ายรวม Total Final Demand	เป็นผลรวมของสาขา 301 ถึง 306
310	อุปสงค์รวม Total Demand	เป็นผลรวมของสาขา 190 และ 309
401	สินค้านำเข้า Imports (C.I.F.)	ตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตราคาผู้ซื้อ (Purchaser's price) สินค้านำเข้าคิดมูลค่าตามราคา c.i.f เช่นเดียวกับตารางราคาผู้ผลิต (Product's price)
402	ภาษีศุลกากร Import Duty	ได้แก่ ภาษีศุลกากรของสินค้านำเข้าทุกประเภท
403	ภาษีการค้านำเข้า Import Tax	ได้แก่ ภาษีการค้านำเข้ารวมภาษีการขายและภาษีเทศบาล
404	การนำเข้าพิเศษ Special Imports	ได้แก่ non-merchandised goods และบริการที่ซึ่งมิได้รายงานไว้ในหนังสือรายงานสินค้าเข้าและออกของประเทศไทย ที่จัดทำโดยกรมศุลกากร

ตารางที่ 3-2: รหัสของสาขาการผลิตในตาราง IO ของอุตสาหกรรมกีฬา (ต่อ)

รหัส IO	สาขาการผลิต	นิยาม
409	การนำเข้ารวม Total Imports	เป็นผลรวมของสาขา 401 ถึง 404
501	ส่วนเหลื่อมการค้าส่ง Wholesale Trade Margin	เป็นส่วนเหลื่อมการค้าในขั้นตอนการค้าส่งสินค้าจากโรงงานไปยังพ่อค้าปลีก หรือสถานประกอบการอื่น ๆ
502	ส่วนเหลื่อมการค้าปลีก Retail Trade Margin	เป็นส่วนเหลื่อมทางการค้าในขั้นตอนการค้าปลีกสินค้าไปยังผู้บริโภค ซึ่งหมายถึงครัวเรือนและบุคคลทั่วไป
503	ค่าขนส่ง Transportation Cost	เป็นค่าขนส่งรวมของค่าขนส่งจากโรงงานจนถึงผู้บริโภค
509	ผลรวมของส่วนเหลื่อมการค้าและค่าขนส่ง Total Margin and Transportation Cost	เป็นผลรวมของรายการ 501 ถึง 503
600	ผลผลิตรวมในประเทศ Control Total	เป็นผลรวมของมูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางและอุปสงค์ขั้นสุดท้ายทั้งหมดหักด้วยมูลค่าการนำเข้าส่วนเหลื่อมทางการค้าและค่าขนส่ง ซึ่งได้แก่รายการ 190 + 309 - 409 – 509
700	อุปทานรวม Total Supply	เป็นผลรวมของผลผลิตรวมในประเทศบวกด้วยมูลค่าการนำเข้าส่วนเหลื่อมทางการค้าและค่าขนส่ง ซึ่งได้แก่รายการ 600 + 409 + 509

3.3 กระบวนการสร้างบัญชีประชาชาติด้านกีฬาของประเทศไทย

โครงการได้อ้างอิงกระบวนการสร้างบัญชีประชาชาติด้านกีฬาตามกรอบของ EU Working Group on Sport and Economics (EU WG)[2] ซึ่งอ้างอิงจาก “Methodological Manual for a Sport Satellite Account” กระบวนการดังกล่าวถูกนำไปใช้ในการสร้างบัญชีประชาชาติด้านกีฬาของประเทศสมาชิกสหภาพยุโรปกว่า 10 ประเทศ โดยตารางบัญชีประชาชาติด้านกีฬาตามกรอบของ EU WG มีรูปแบบดังแผนภาพที่ 3-3

[2] Statistics Netherlands. (2012). Methodological Manual for a Sport Satellite Account. Retrieved June 2, 2021, from https://www.cbs.nl/-/media/imported/documents/2012/37/120904-methodological-manual-sport.pdf?la=nl-nl.

แผนภาพที่ 3-3: รูปแบบตารางบัญชีประชาชาติด้านกีฬาตามกรอบ EU WG

Figure Schematic overview of the use table

				Isic / NACE				Total columns 1-25	Exports of goods (fob) and service	final consumption expenditure of households	Non-Profit institutions serving households	final consumption expenditure of general government	fixed capital formation (gross)	changes in inventories	final consumption by resident households in the rest of the world	Paid minus imputed Vat	Total columns 26-34
				NACE 1	NACE 2	NACE 3	NACE 4										
				1	2	-	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
1	CPC	CPA	CPA 1														
2			CPA 2														
3			CPA 3														
4			CPA 4														
-			CPA _														
44			CPA n														
45			Non-deductible VAT														
46	Intermediates consumption (row 1-45)							IC									
52	Value added							VA									
56	Total production (row 46+52) (=row 46 supply table)								E	FC			CF				

IC = Total Intermediate consumption
T = Sum of taxes minus subsidies
CE = Sum of compensation for employees
OS = Sum of operating surplus
VA = Total value added
E = Total Exports
FC = Total final consumption
CF = Total capital formation

จากรูปแบบเบื้องต้นของตารางบัญชีประชาชาติด้านกีฬาของสหภาพยุโรป สามารถกำหนดรูปแบบของตารางบัญชีประชาชาติด้านกีฬาของประเทศไทยซึ่งประกอบด้วยอุตสาหกรรมจำนวน 48 สาขาการผลิต แบ่งเป็นอุตสาหกรรมกีฬาจำนวน 20 สาขาการผลิต และอุตสาหกรรมที่มิใช่กีฬาจำนวน 28 สาขาการผลิต ดังแผนภาพที่ 3-4 ต่อไปนี้

แผนภาพที่ 3-4: รูปแบบตารางบัญชีประชาชาติด้านกีฬาของประเทศไทย

			ปัจจัยการผลิตขั้นกลาง			อุปสงค์ขั้นสุดท้าย	อุปสงค์รวม	การนำเข้า	ส่วนเหลื่อมการค้าและการขนส่ง	มูลค่าผลผลิตรวม	อุปทานรวม
			อุตสาหกรรมที่มิใช่กีฬา	อุตสาหกรรมกีฬา	ผลรวมปัจจัยการผลิตขั้นกลาง						
			01-27,48	28-47	190	309	310	409	509	600	700
ปัจจัยการผลิตขั้นกลาง	อุตสาหกรรมที่มิใช่กีฬา	01-27,48									
	อุตสาหกรรมกีฬา	38-47									
	ผลรวมปัจจัยการผลิตขั้นกลาง	190									
มูลค่าเพิ่ม	เงินเดือน ค่าจ้าง	201									
	ส่วนเกินปัจจัยการผลิต	202									
	ค่าเสื่อมราคา	203									
	ภาษีทางอ้อมสุทธิ	204									
	มูลค่าเพิ่ม	209									
	มูลค่าผลผลิตรวม	210									

ในการคำนวณองค์ประกอบแต่ละตัวในตารางบัญชีประชาชาติด้านกีฬา ที่ปรึกษาได้ดำเนินการเก็บรวบรวมมูลค่าตลาดของแต่ละอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิต อย่างไรก็ตาม ได้พบว่ามีอุปสรรคสำคัญจากการที่ประเทศไทยยังขาดฐานข้อมูลผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาและฐานข้อมูลมูลค่าการตลาดของธุรกิจในอุตสาหกรรมกีฬาที่มีความชัดเจน กล่าวคือ ผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาจำนวนมากเป็นเพียงบุคคลธรรมดา มีกิจการขนาดเล็ก อยู่นอกระบบโดยไม่ได้จดทะเบียนเป็นนิติบุคคล ทำให้ไม่มีข้อมูลงบการเงินเพื่อสืบค้นและนำมาใช้คำนวณบัญชีประชาชาติ ในขณะที่กิจการจำนวนมากที่อยู่ในฐานข้อมูลของกรมพัฒนาธุรกิจการค้าในหลายรหัส TSIC พบว่ามีสินค้าและบริการทั้งที่เกี่ยวข้องกับกีฬาและไม่เกี่ยวข้องกับกีฬา เช่น กิจการในหมวดก่อสร้าง มีทั้งการก่อสร้างสนามกีฬาและการก่อสร้างสิ่งปลูกสร้างอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวกับกีฬา กิจการในหมวดการแพทย์ มีทั้งการแพทย์ทั่วไปและเวชศาสตร์การกีฬา เป็นต้น แต่ไม่พบข้อมูลสัดส่วนรายได้ที่เกิดขึ้นในกิจกรรมกีฬา ทำให้ไม่สามารถอ้างอิงมูลค่าตลาดจากงบการเงินที่รายงานต่อกรมพัฒนาธุรกิจการค้าได้ จากข้อจำกัดด้านข้อมูลดังกล่าวทำให้มีความจำเป็นต้องกำหนดขอบเขตของการศึกษา (Scope of the Study) ดังนี้

1) การเก็บรวบรวมมูลค่าตลาดของอุตสาหกรรมกีฬาแต่ละสาขาการผลิตจะครอบคลุมเฉพาะกิจการที่อยู่จะทะเบียนนิติบุคคลกับกรมพัฒนาธุรกิจการค้าและได้ยื่นแบบแสดงงบการเงินต่อกรมพัฒนาธุรกิจการค้าเท่านั้น

2) มูลค่าตลาดของแต่ละสาขาการผลิตในอุตสาหกรรมกีฬาจะอ้างอิงตามผลรวมของมูลค่ารายได้รวมของกิจการตามรหัส TSIC ที่เกี่ยวข้องกับสาขาการผลิตที่กำหนด ซึ่งแสดงในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จตามที่ได้รายงานต่อกรมพัฒนาธุรกิจการค้า

3) กรณีของสาขาการผลิตตามรหัส TSIC ที่ระบุว่าเป็นอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงตามนิยามของรหัส TSIC จะถือว่ารายได้รวมร้อยละ 100 ของกิจการในสาขาการผลิตนั้น ๆ เป็นมูลค่าตลาดที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมกีฬา

4) กรณีของสาขาการผลิตตามรหัส TSIC ที่อยู่ในอุตสาหกรรมกีฬา แต่ไม่ได้ระบุชัดเจนว่าเป็นอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรง จะถือว่ารายได้รวมเพียงบางส่วนเป็นมูลค่าตลาดที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรม

5) ในการกำหนดสัดส่วนของรายได้รวมของแต่ละสาขาการผลิตที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมกีฬาจะอ้างอิงตามรายงานการวิจัยหรือสัดส่วนของธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับกีฬาของผู้ประกอบการที่เป็นผู้นำตลาด

6) กรณีที่ไม่สามารถหาแหล่งอ้างอิงข้อมูลสัดส่วนของรายได้รวมของแต่ละสาขาการผลิตที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมกีฬา จะทำการคาดประมาณมูลค่าตลาดจากรายได้รวมของผู้ประกอบการที่เป็นผู้นำตลาดหรือจากงบประมาณของหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง โดยมีสมมติฐานว่างบประมาณของหน่วยงานภาครัฐจะถูกกระจายไปเป็นรายได้ของภาคธุรกิจต่อไป

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลและการคาดประมาณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิตตามขอบเขตที่กำหนดข้างต้น กำหนดให้มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬามีรายละเอียดดังตารางที่ 3-3 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3-3: มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬา ปี พ.ศ. 2562 – 2564

รหัส IO	สาขาการผลิต	มูลค่าผลผลิต (พันบาท)			หมายเหตุ
		2562	2563	2564	
28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	3,032.00	2,643.88	3,121.91	อ้างอิงตามสัดส่วนรายได้ของหมวดการก่อสร้างสนามกีฬาต่อรายได้รวมของสาขาการก่อสร้าง
29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	20,626.80	10,020.53	7,260.27	อ้างอิงตามรายได้รวมของกิจการตามที่ยื่นต่อ DBD เนื่องจากทุกรายเป็นฟาร์มม้าแข่ง
30	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	8,000,000.00	7,880.00	7,960,000.00	อ้างอิงตามสัดส่วนของรายได้ที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมกีฬาจากรายงานของศูนย์วิจัยกสิกรไทย
31	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	4,221,600.33	3,603,206.46	4,990,966.04	อ้างอิงตามรายได้รวมของกิจการตามที่ยื่นต่อ DBD
32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	516,375.93	413,570.18	427,585.87	อ้างอิงตามรายได้ของผู้ประกอบการรายใหญ่ซึ่งเป็นผู้นำตลาด ได้แก่ บริษัท Siam Sport Syndicate

ตารางที่ 3-3: มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬา ปี พ.ศ. 2562 – 2564 (ต่อ)

รหัส IO	สาขาการผลิต	มูลค่าผลผลิต (พันบาท)			หมายเหตุ
33	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	1,200,000.00	1,230,689.59	1,232,929.76	อ้างอิงตามรายงานของบริษัท เทวกรรมโอสถ ซึ่งเป็นหนึ่งในผู้ประกอบการรายใหญ่ในอุตสาหกรรม
34	ยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา	719,330.00	509,410.00	497,540.00	อ้างอิงตามรายได้ของประกอบการรายใหญ่ซึ่งเป็นผู้นำตลาด ได้แก่ บริษัท Grand Prix International
35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	20,828,128.17	18,671,363.61	23,104,406.52	อ้างอิงตามรายได้รวมของกิจการตามที่ยื่นต่อ DBD
36	การก่อสร้างสนามกีฬา	671,316.40	600,226.30	614,689.50	อ้างอิงจากงบประมาณด้านการสร้างและบำรุงสนามกีฬาของ กกท. และกรมพลศึกษา
37	การค้าส่ง/ค้าปลีก ทางด้านกีฬา	41,166,453.59	34,840,379.10	35,113,696.74	อ้างอิงตามรายได้รวมของกิจการตามที่ยื่นต่อ DBD กรณีที่ระบุเป็นค้าส่งค้าปลีกทางด้านกีฬา สำหรับกิจการที่ไม่ได้ระบุ จะอ้างอิงสัดส่วนของรายได้ที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมกีฬาตามสัดส่วนรายได้ของ Central Retail Group
38	บริการโรงแรมที่พัก และร้านอาหาร	85,210,714.87	50,559,556.92	42,916,880.39	อ้างอิงตามสัดส่วนของรายได้ที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมกีฬาจากรายงานการวิจัยของ EU
39	บริการการเดินทาง และการขนส่ง	23,662,813.36	9,640,714.10	7,524,484.58	อ้างอิงตามสัดส่วนของรายได้ที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมกีฬาจากรายงานการวิจัยของ EU
40	บริการการศึกษา และการวิจัยทางด้านกีฬา	3,379,936.20	3,206,840.00	3,220,840.00	อ้างอิงจากค่าใช้จ่ายของผู้เรียนในหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับกีฬา และงบประมาณของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ
41	บริการทางการแพทย์ ที่เกี่ยวกับกีฬา	29,671,683.84	25,604,351.43	31,940,801.78	อ้างอิงตามสัดส่วนของรายได้ที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมกีฬาจากรายงานการวิจัยของ EU
42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัล ที่เกี่ยวกับกีฬา	1,024,766.97	893,273.63	1,003,915.40	อ้างอิงตามสัดส่วนรายการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาของ MCOT
43	การจัดการแข่งขันกีฬา	3,446,758.08	1,472,660.34	1,218,563.47	อ้างอิงตามรายได้รวมของกิจการตามที่ยื่นต่อ DBD
44	บริการสถานที่ออกกำลังกาย และเล่นกีฬา	8,514,328.53	6,117,296.87	4,594,621.10	อ้างอิงตามรายได้รวมของกิจการตามที่ยื่นต่อ DBD

ตารางที่ 3-3: มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬา ปี พ.ศ. 2562 – 2564 (ต่อ)

รหัส IO	สาขาการผลิต	มูลค่าผลผลิต (พันบาท)			หมายเหตุ
45	สโมสรและสมาคมกีฬา	4,506,070.78	2,490,674.35	2,586,421.64	อ้างอิงตามรายได้รวมของกิจการตามที่ยื่นต่อ DBD
46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	10,733.78	2,720.09	614.68	อ้างอิงตามรายได้รวมของกิจการตามที่ยื่นต่อ DBD
47	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	19,225,212.89	13,984,101.35	12,920,689.77	อ้างอิงตามรายได้รวมของกิจการตามที่ยื่นต่อ DBD และงบประมาณด้านกิจกรรมกีฬาของ กกท และกรมพลศึกษา

3.4 บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (SSA) นำร่อง

ในส่วนนี้จะนำเสนอผลการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Account: SSA) นำร่องของประเทศไทย ของปี พ.ศ. 2562 – 2564 เพื่อเป็นข้อมูลเครื่องชี้วัดทางเศรษฐกิจของกิจกรรมที่เกี่ยวกับการกีฬาทั้งหมด (Economics Statistics on Sport) ที่มีการรวบรวมและจัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบตามมาตรฐานสากล มีความสอดคล้องและเชื่อมโยงกับบัญชีประชาชาติของประเทศไทย โดยมีข้อมูลภาพรวมทางเศรษฐกิจที่สำคัญในบัญชีประชาชาติด้านการกีฬานำร่อง

ทั้งนี้ จากการวิเคราะห์มูลค่าตลาดของอุตสาหกรรมกีฬาในปี พ.ศ. 2562 – 2564 โดยอาศัยโครงสร้างการใช้ปัจจัยการผลิตและโครงสร้างการแจกแจงผลผลิตตามตาราง I-O ของอุตสาหกรรมกีฬา สามารถสรุปมูลค่าทางเศรษฐกิจจากตารางบัญชีประชาชาติด้านกีฬาปี พ.ศ. 2562 – 2564 ได้ดังนี้

3.4.1 Sport Final Expenditure

หัวข้อนี้จะนำเสนอรายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้ายและอุปสงค์ขั้นสุดท้ายที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยอันเนื่องมาจากผู้ดูกีฬา นักกีฬา และผู้เกี่ยวข้องทั้งหมดได้มีการใช้จ่ายไปเพื่อกิจกรรมเกี่ยวกับการเข้าชมกีฬาหรือการเล่นเล่นกีฬาหรือการเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับกีฬาทั้งหมด เมื่อพิจารณารายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้ายที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมกีฬา พบว่า ในปี พ.ศ. 2562 อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยสามารถสร้างรายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้ายได้มากถึง 201,474.03 ล้านบาท โดยแบ่งเป็นรายจ่ายในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรง 122,646.37 ล้านบาท และเป็นรายจ่ายทางอ้อม 78,826.66 ล้านบาท อย่างไรก็ตาม สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ที่เกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2563 ได้ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมกีฬาอย่างรุนแรง โดยทำให้รายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้ายลดลงเหลือ 140,161.94 ล้านบาท โดยมีรายจ่ายในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงเท่ากับ 88,834.83 ล้านบาท และมีรายจ่ายทางอ้อมเท่ากับ 51,324.10 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2564 สถานการณ์ COVID-19 ยังคงมีความรุนแรงและมาตรการทางด้านสาธารณสุขยังคงบังคับใช้อย่างเข้มงวด ทำให้สถานการณ์ของอุตสาหกรรมกีฬายังไม่ดีขึ้น และทำให้รายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้ายลดลง อีกเล็กน้อยเหลือ 137,985.91 ล้านบาท โดยมีรายจ่ายในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงเหลือเพียง 88,264.35 ล้านบาท และมีรายจ่ายทางอ้อมเพียง 49,721.56 ล้านบาท

เมื่อขยายการบริโภคขั้นสุดท้ายให้ครอบคลุมการใช้จ่ายของภาคธุรกิจและภาครัฐ จะพบว่าอุปสงค์ขั้นสุดท้ายในอุตสาหกรรมกีฬาในปี พ.ศ. 2562 ซึ่งเป็นปีก่อนการเกิดวิกฤตการณ์โรคระบาด COVID-19 มีมูลค่าสูงถึง 383,554.18 ล้านบาท โดยเป็นอุปสงค์ขั้นสุดท้ายในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรง

เท่ากับ 213,614.46 ล้านบาท และเป็นอุปสงค์ขั้นสุดท้ายทางอ้อมเท่ากับ 169,939.73 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2563 อุตสาหกรรมกีฬาได้รับผลกระทบอย่างรุนแรงจากสถานการณ์ COVID-19 ทำให้อุปสงค์ขั้นสุดท้ายของอุตสาหกรรมกีฬาลดลงเหลือ 264,766.43 ล้านบาท และลดลงต่อเนื่องเหลือ 261,982.12 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2564 เมื่อพิจารณาเฉพาะอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรง พบว่าอุปสงค์ขั้นสุดท้ายในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงลดลงเหลือ 149,861.84 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2563 และลดลงต่อเนื่องเหลือ 145,901.53 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2564 ในขณะที่อุปสงค์ขั้นสุดท้ายทางอ้อมมีมูลค่าเท่ากับ 114,904.59 และ 116,080.59 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2563 และ พ.ศ. 2564 ตามลำดับ

ตารางที่ 3-4: รายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้ายและอุปสงค์ขั้นสุดท้ายปี พ.ศ. 2562 – 2564

ตัวแปรทางเศรษฐกิจ	2562	2563	2564
รายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้าย (ล้านบาท)			
- ทางอ้อม (Indirect)	78,826.66	51,324.10	49,721.56
- ทางตรง (Direct)	122,646.37	88,834.83	88,264.35
- รวมทั้งหมด (Total)	**201,474.03**	**140,161.94**	**137,985.91**
อุปสงค์ขั้นสุดท้าย (ล้านบาท)			
- ทางอ้อม (Indirect)	169,939.73	114,904.59	116,080.59
- ทางตรง (Direct)	213,614.46	149,861.84	145,901.53
- รวมทั้งหมด (Total)	**383,554.18**	**264,766.43**	**261,982.12**

หมายเหตุ: ทางตรง (Direct) หมายถึง อุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 3 กลุ่มในงานวิจัย ตาม Vilnius Definition และทางอ้อม (Indirect) หมายถึง อุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่มิใช่อุตสาหกรรมกีฬา

3.4.2 Sport Total Supply

หัวข้อนี้จะนำเสนอมูลค่าอุปทานรวมที่เกิดขึ้นกับอุตสาหกรรมที่เกี่ยวกับการกีฬาในประเทศไทย โดยเป็นมูลค่าที่สะท้อนถึงด้านอุปทาน (Supply Side) เพื่อรองรับอุปสงค์ (Demand Side) หรือ Sport Final Expenditure ทั้งนี้จากการคำนวณบัญชีประชาชาติด้านกีฬา พบว่าอุตสาหกรรมกีฬาสามารถสร้างผลผลิตภายในประเทศได้มากถึง 366,074.89 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2562 โดยเป็นผลผลิตที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงทั้ง 20 สาขาการผลิต ตามนิยามของ Vilius Definition of Sports เท่ากับ 256,152.89 ล้านบาท ในขณะที่เป็นผลผลิตที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมอื่น ๆ อันเป็นผลทางอ้อมเท่ากับ 109,922.00 ล้านบาท ต่อมาในปี พ.ศ. 2563 สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ได้ส่งผลกระทบต่อการเล่นกีฬาและจัดการแข่งขันกีฬา ส่งผลทำให้ผลผลิตรวมภายในประเทศในปี พ.ศ. 2563 ลดลงเหลือ 252,342.00 ล้านบาท โดยแบ่งเป็นผลผลิตในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรง เท่ากับ 181,733.70 ล้านบาท และเป็นผลผลิตที่เกิดขึ้นทางอ้อมในอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่ใช่กีฬาเท่ากับ 70,608.29 ล้านบาท อย่างไรก็ตาม ในปีพ.ศ. 2564 การเริ่มต้นฉีดวัคซีน COVID-19 ช่วยให้ภาคการผลิตเริ่มกลับมาดำเนินงานได้มากขึ้น ส่งผลทำให้มูลค่าผลผลิตรวมภายในประเทศของอุตสาหกรรมกีฬาเพิ่มขึ้นเล็กน้อยเป็น 256,751.23 ล้านบาท โดยแบ่งเป็นผลผลิตในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงเท่ากับ 181,880.03 ล้านบาท และเป็นผลผลิตที่เกิดขึ้นทางอ้อมในอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่ใช่กีฬาเท่ากับ 74,871.20 ล้านบาท

เมื่อพิจารณาอุปทานรวมของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย จะพบว่าอุปทานรวมมีมูลค่ามากกว่าผลผลิตรวมภายในประเทศ อันเนื่องมาจากการที่ประเทศไทยมีการนำเข้าสินค้าที่เกี่ยวข้องกับ

กีฬามากกว่าการส่งออก ทั้งนี้ จากการศึกษา พบว่าในปี พ.ศ. 2562 อุปทานรวมของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยมีมูลค่าสูงถึง 598,133.28 ล้านบาท โดยแบ่งเป็นอุปทานของอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงตามนิยามของ Vilnius Definition และอุปทานในอุตสาหกรรมอื่น ๆ อันเป็นผลทางอ้อมของอุตสาหกรรมกีฬาเท่ากับ 250,986.86 และ 347,146.42 ล้านบาท ตามลำดับ ก่อนที่สถานการณ์โรคระบาด COVID-19 จะส่งผลทำให้กิจกรรมทางเศรษฐกิจในอุตสาหกรรมกีฬาหยุดชะงักและทำให้อุปทานรวมของอุตสาหกรรมกีฬาลดลงเหลือ 408,876.08 ในปี พ.ศ. 2563 โดยมีอุปทานรวมของอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงเท่ากับ 175,576.92 ล้านบาท ต่อมาสถานการณ์เริ่มดีขึ้นในปี พ.ศ. 2564 เมื่อเริ่มมีการฉีดวัคซีน COVID-19 ทำให้ภาคธุรกิจเริ่มกลับมาดำเนินการได้ ทำให้อุปทานรวมของอุตสาหกรรมกีฬา ในปี พ.ศ. 2564 เพิ่มขึ้นเล็กน้อยเป็น 409,705.35 ล้านบาท อย่างไรก็ตาม กลับพบว่าอุปทาน ของอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงมีมูลค่าลดลงเล็กน้อยเหลือ 172,289.84 ล้านบาท

ตารางที่ 3-5: ผลผลิตรวมภายในประเทศและอุปทานรวมปี พ.ศ. 2562 – 2564

ตัวแปรทางเศรษฐกิจ	2562	2563	2564
ผลผลิตรวมภายในประเทศ (ล้านบาท)			
- ทางอ้อม (Indirect)	109,922.00	70,608.29	74,871.20
- ทางตรง (Direct)	256,152.89	181,733.70	181,880.03
- รวมทั้งหมด (Total)	**366,074.89**	**252,342.00**	**256,751.23**
อุปทานรวม (ล้านบาท)			
- ทางอ้อม (Indirect)	347,146.42	233,300.16	237,415.51
- ทางตรง (Direct)	250,986.86	175,576.92	172,289.84
- รวมทั้งหมด (Total)	**598,133.28**	**408,876.08**	**409,705.35**

3.4.3 Sport Gross Domestic Product (GDP)

หัวข้อนี้จะนำเสนอมูลค่าเพิ่มรวมที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวกับการกีฬาในประเทศไทย ซึ่งเป็นตัวชี้วัด Sport Gross Domestic Product หรือ GDP ในสาขาการกีฬาของประเทศไทย ทั้งนี้ จากการศึกษาพบว่า ผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ (Gross Domestic Product: GDP) อันเป็นผลมาจากอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย ซึ่งวัดจากมูลค่าเพิ่มรวมของอุตสาหกรรม มีมูลค่าสูงถึง 151,495.79 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2562 โดยแบ่งเป็น GDP จากอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงเท่ากับ 111,348.46 ล้านบาท และ GDP จากอุตสาหกรรมอื่น ๆ ซึ่งได้รับผลทางอ้อมจากอุตสาหกรรมกีฬาเท่ากับ 40,146.33 ล้านบาท อย่างไรก็ตาม หากเปรียบเทียบกับ GDP ของประเทศไทยในปีเดียวกันซึ่งมีมูลค่าเท่ากับ 16,892,411.00 ล้านบาท จะเห็นได้ว่า อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยยังมีบทบาททางเศรษฐกิจค่อนข้างต่ำมาก โดย GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาคิดเป็นเพียงร้อยละ 0.8968 ของ GDP โดยรวมเท่านั้น ทั้งนี้ อุตสาหกรรมกีฬายังได้รับผลกระทบอย่างรุนแรงจากสถานการณ์โรค COVID-19 ซึ่งทำให้กิจกรรมกีฬาและการแข่งขันกีฬาต้องหยุดชะงัก ส่งผลทำให้ GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาในปี พ.ศ. 2563 ลดลงอย่างมาก โดยมีมูลค่าเพียง 108,231.35 ล้านบาท คิดเป็นเพียงร้อยละ 0.6922 ของ GDP โดยรวม นอกจากนี้ยังพบว่า GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงยังลดลงเหลือเพียง 82,235.94 ล้านบาท คิดเป็นเพียงร้อยละ 0.5259 ของ GDP โดยรวม ต่อมาในปี พ.ศ. 2564 สถานการณ์ของอุตสาหกรรมกีฬาดีขึ้นเล็กน้อยตามสถานการณ์

ของโรค COVID-19 ที่มีความรุนแรงน้อยลง ทำให้ GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาเพิ่มขึ้นเล็กน้อยเป็น 109,028.00 ล้านบาท อย่างไรก็ตาม กลับพบว่า สัดส่วนของ GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาต่อ GDP โดยรวม กลับมีค่าต่ำลงเป็นร้อยละ 0.6739 สะท้อนว่าอุตสาหกรรมกีฬาเติบโตในอัตราที่ช้ากว่าเศรษฐกิจภาพรวมของประเทศ

ตารางที่ 3-6: ผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศของอุตสาหกรรมกีฬาปี พ.ศ. 2562 – 2564

ตัวแปรทางเศรษฐกิจ	2562	2563	2564
ผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศโดยรวม	**16,892,411.00**	**15,636,891.00**	**16,178,719.00**
ผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศด้านกีฬา			
มูลค่าผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศด้านกีฬา			
- ทางอ้อม (Indirect)	40,146.33	25,995.41	26,853.08
- ทางตรง (Direct)	111,348.46	82,235.94	82,174.92
- รวมทั้งหมด (Total)	**151,495.79**	**108,231.35**	**109,028.00**
% ต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศโดยรวม			
- ทางอ้อม (Indirect)	0.2377	0.1662	0.1660
- ทางตรง (Direct)	0.6592	0.5259	0.5079
- รวมทั้งหมด (Total)	**0.8968**	**0.6922**	**0.6739**

เมื่อพิจารณามูลค่า GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิต จะเห็นได้ว่าธุรกิจบริการค้าส่งค้าปลีกทางด้านกีฬาเป็นสาขาการผลิตที่มี GDP มากที่สุด โดยมีมูลค่าเท่ากับ 32,816.53 ล้านบาทในปี พ.ศ. 2562 ก่อนที่สถานการณ์ COVID-19 จะทำให้การใช้จ่ายทางด้านกีฬาของประเทศไทยมีมูลค่าลดลง อันเป็นผลมาจากการที่กิจกรรมด้านการกีฬาที่ไม่สามารถดำเนินการได้ตามปกติ และกำลังซื้อของประชาชนในประเทศที่ลดอย่างอย่างฉับพลัน ส่งผลทำให้ GDP ของธุรกิจบริการค้าส่งค้าปลีกทางด้านกีฬาลดลงเหลือ 27,774.44 และ 27,992.32 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2563 และ 2564 ตามลำดับ สำหรับสาขาการผลิตที่มี GDP สูงเป็นอันดับที่ 2 ในปี พ.ศ. 2562 ได้แก่ ธุรกิจบริการโรงแรม ที่พักและร้านอาหาร ซึ่งมีค่าเท่ากับ 28,251.25 ล้านบาท อย่างไรก็ตาม สถานการณ์ COVID-19 ทำให้การจัดการแข่งขันกีฬาและกิจกรรมกีฬาต่าง ๆ ต้องหยุดชะงัก ส่งผลกระทบอย่างร้ายแรงต่อธุรกิจบริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร โดยทำให้ GDP ลดลงเหลือเพียง 16,762.80 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2563 และลดลงต่อเนื่องเหลือ 14,228.91 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2564

สถานการณ์ดังกล่าวเห็นได้ชัดเจนจากการที่ธุรกิจบริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาทุกสาขามี GDP ลดลงเป็นอย่างมากในปี พ.ศ. 2563 เมื่อเปรียบเทียบกับปี พ.ศ. 2562 กล่าวคือ GDP ของธุรกิจบริการจัดการแข่งขันกีฬา (876.38 ล้านบาท) ธุรกิจบริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา (6,144.98 ล้านบาท) สโมสรและสมาคมกีฬา (1,704.69 ล้านบาท) ธุรกิจบริการซ่อมแซมเครื่องกีฬา (5.65 ล้านบาท) และธุรกิจบริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ (7,786.28 ล้านบาท) ในปี พ.ศ. 2562 ลดลง โดยธุรกิจบริการจัดการแข่งขันกีฬาเหลือเพียง 374.87 ล้านบาท ธุรกิจบริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา ลดลงเหลือ 4,414.99 ล้านบาท สโมสรและสมาคมกีฬา ลดลงเหลือ 942.25 ล้านบาท ธุรกิจบริการซ่อมแซมเครื่องกีฬา 1.43

ล้านบาท และและธุรกิจบริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ ลดลงเหลือด 5,663.61 ล้านบาท ตามลำดับ ในปี พ.ศ. 2563 ในขณะที่สถานการณ์ยังไม่ดีขึ้นในปี พ.ศ. 2564 โดย GDP ของสาขาการผลิตทั้ง 5 สาขาดังกล่าวไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ การหยุดชะงักของกิจกรรมกีฬาและการแข่งขันกีฬายังส่งผลเสียต่อธุรกิจบริการการเดินทางและการขนส่ง ธุรกิจการเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา (ในที่นี้คือม้าแข่ง) และธุรกิจยานยนต์ และยานพาหนะสำหรับการกีฬา โดยทำให้ GDP ในปี พ.ศ. 2563 ของธุรกิจบริการการเดินทางและการขนส่งและธุรกิจการเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬาลดลงมากกว่าร้อยละ 50 และทำให้ GDP ของธุรกิจยานยนต์ และยานพาหนะสำหรับการกีฬาลดลงกว่าร้อยละ 30 เมื่อเปรียบเทียบกับปีก่อนหน้า

ในทางตรงกันข้ามกับธุรกิจบริการค้าส่งค้าปลีกด้านทางด้านกีฬาและธุรกิจบริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร ธุรกิจบริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬาถือเป็นสาขาการผลิตที่ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์ COVID-19 ค่อนข้างน้อย อีกทั้งยังเป็นสาขาการผลิตที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มได้สูงอันเนื่องมาจากการเป็นบริการวิชาชีพเฉพาะด้าน ทำให้ในปี พ.ศ. 2562 มี GDP สูงถึง 13,675.17 ล้านบาท ต่อมาลดลงเล็กน้อยเหลือ 11,800.60 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2563 ก่อนจะกลับมาเติบโตและเพิ่มเป็น 14,720.96 ล้านบาท ในปีต่อมา สำหรับธุรกิจเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา ธุรกิจเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา และธุรกิจอุปกรณ์กีฬา พบว่าได้รับผลกระทบจากสถานการณ์ COVID-19 เฉพาะในปี พ.ศ. 2563 ก่อนที่จะกลับมาฟื้นตัวอย่างรวดเร็ว ในปีต่อมา กล่าวคือ GDP ของธุรกิจเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬาและธุรกิจอุปกรณ์กีฬา ลดลงจาก 1,238.44 และ 5,106.49 ล้านบาทในปี พ.ศ. 2562 เหลือ 1,056.03 และ 4,576.71 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2563 ก่อนจะกลับมาเติบโตและเพิ่มเป็น 1,464.14 และ 5,664.57 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2564 สำหรับสาขาการผลิตอื่น ๆ ที่เหลือ พบว่าได้รับผลกระทบจากสถานการณ์ COVID-19 ค่อนข้างน้อย โดยพบว่ามี GDP ค่อนข้างคงที่ตลอด 3 ปีที่ทำการศึกษา

ตารางที่ 3-7: ผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศจำแนกตามอุตสาหกรรมกีฬา

สาขาการผลิต	2562		2563		2564	
	มูลค่า (ล้านบาท)	%	มูลค่า (ล้านบาท)	%	มูลค่า (ล้านบาท)	%
1. ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	1.96	0.0000	1.71	0.0000	2.02	0.0000
2. การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	11.20	0.0001	5.44	0.0000	3.94	0.0000
3. เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	2,416.63	0.0143	2,335.71	0.0149	2,359.43	0.0146
4. เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	1,238.44	0.0073	1,056.03	0.0068	1,464.14	0.0090
5. สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	159.37	0.0009	126.64	0.0008	131.97	0.0008
6. ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	386.33	0.0023	396.24	0.0025	396.96	0.0025
7. ยานยนต์ และยานพาหนะสำหรับการกีฬา	189.33	0.0011	134.08	0.0009	130.96	0.0008
8. การผลิตอุปกรณ์กีฬา	5,106.49	0.0302	4,576.71	0.0293	5,664.57	0.0350
9. การก่อสร้างสนามกีฬา	150.37	0.0009	134.45	0.0009	136.69	0.0009
10. การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	32,816.53	0.1943	27,774.44	0.1776	27,992.32	0.1730
11. บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	28,251.25	0.1672	16,762.80	0.1072	14,228.91	0.0879
12. บริการการเดินทางและการขนส่ง	7,626.85	0.0451	3,106.33	0.0199	2,425.24	0.0150
13. บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	2,386.63	0.0141	2,264.40	0.0145	2,274.28	0.0141
14. บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	13,675.17	0.0810	11,800.60	0.0755	14,720.96	0.0910

ตารางที่ 3-7: ผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศจำแนกตามอุตสาหกรรมกีฬา (ต่อ)

สาขาการผลิต	2562		2563		2564	
	มูลค่า (ล้านบาท)	%	มูลค่า (ล้านบาท	%	มูลค่า (ล้านบาท	%
สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	410.94	0.0024	358.21	0.0023	402.58	0.0025
การจัดการแข่งขันกีฬา	876.38	0.0052	374.87	0.0024	310.19	0.0019
บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	6,144.98	0.0364	4,414.99	0.0282	3,316.04	0.0205
สโมสรและสมาคมกีฬา	1,704.69	0.0101	942.25	0.0060	978.47	0.0060
การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	5.65	0.0000	1.43	0.0000	0.32	0.0000
บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	7,786.28	0.0461	5,663.61	0.0362	5,232.92	0.0323

เมื่อเปรียบเทียบ GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยในปี พ.ศ. 2562 กับ GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศอื่น ๆ พบว่าอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยยังสามารถสร้าง GDP ได้ค่อนข้างน้อย นั่นคือสามารถสร้าง GDP ได้ร้อยละ 0.90 ของ GDP รวมทั้งประเทศ โดยประเทศที่สามารถสร้าง GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาได้น้อยกว่าประเทศไทยมีเพียงประเทศเอสโตเนีย ลิทัวเนีย บัลแกเรีย และลัตเวีย ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นประเทศยุโรปตะวันออกที่ไม่ได้มีอุตสาหกรรมกีฬาที่โดดเด่น ทั้งนี้ ประเทศออสเตรียคือประเทศที่มีสัดส่วน GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาต่อ GDP รวมทั้งประเทศสูงที่สุด เท่ากับร้อยละ 4.12 สำหรับประเทศที่มีอุตสาหกรรมกีฬาที่โดดเด่น ได้แก่ ประเทศเยอรมนี อังกฤษ และฝรั่งเศส พบว่าอุตสาหกรรมกีฬาสามารถสร้าง GDP ได้สูงถึงร้อยละ 3.90 2.18 และ 1.91 ของ GDP รวมทั้งประเทศ อันเป็นผลมาจากการที่ประเทศดังกล่าวมีอุตสาหกรรมกีฬาที่มีศักยภาพสูง มีลีกกีฬาอาชีพที่มีชื่อเสียงและครอบคลุมหลากหลายชนิดกีฬา และเป็นสถานที่จัดรายการแข่งขันกีฬากีฬาอาชีพระดับโลกหลายรายการ

ตารางที่ 3-8: GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยและประเทศอื่น ๆ

ประเทศ	% ต่อ GDP รวม
Austria	4.12
Germany	3.90
Poland	2.30
United Kingdom	2.18
European Union	2.12
France	1.91
Cyprus	1.85
Malta	1.81
Slovenia	1.69
Finland	1.63
Denmark	1.56
Croatia	1.54
Spain	1.44
Luxembourg	1.43

ตารางที่ 3-8: GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยและประเทศอื่น ๆ (ต่อ)

ประเทศ	% ต่อ GDP รวม
Sweden	1.41
Italy	1.32
Slovakia	1.31
Czech Republic	1.27
Hungary	1.26
The Netherlands	1.24
Belgium	1.16
Portugal	1.12
Australia	1.11
Romania	1.04
Ireland	1.03
Greece	0.93
Thailand	**0.90**
Estonia	0.88
Lithuania	0.85
Bulgaria	0.80

3.4.4 Employment in Sport Industry

หัวข้อนี้จะนำเสนอจำนวนการจ้างงาน (Employment) ในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวกับการกีฬาในประเทศไทย ทั้งนี้ จากการพิจารณาสถานการณ์ด้านการจ้างงานของอุตสาหกรรมกีฬา พบว่าอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยยังมีบทบาทในการสร้างการจ้างงานไม่มากนัก โดยพบว่าในปี พ.ศ. 2562 อุตสาหกรรมกีฬาสามารถสร้างการจ้างงานได้เท่ากับ 321,372 คน คิดเป็นเพียงร้อยละ 0.85 ของการจ้างงานโดยรวมของทั้งประเทศ ซึ่งมีมากถึง 37,661,100 คน โดยแบ่งเป็นการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงเท่ากับ 240,669 คน และการจ้างงานในอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาในทางอ้อมเท่ากับ 80,703 คน ลักษณะดังกล่าวสะท้อนว่าอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยมิได้ถูกขับเคลื่อนโดยกิจกรรมการผลิตแต่เป็นกิจกรรมการบริโภคซึ่งเกิดจากการใช้จ่ายซื้อเสื้อผ้า รองเท้า และอุปกรณ์กีฬาของมวลชนเป็นหลัก ต่อมาในปี พ.ศ. 2563 สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ทำให้กิจกรรมกีฬาและการแข่งขันกีฬาหยุดชะงัก อีกทั้งยังส่งผลต่อรายได้และกำลังซื้อของประชาชนในประเทศ ส่งผลเสียต่อธุรกิจในอุตสาหกรรมกีฬา และทำให้การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาลดลงเหลือเพียง 229,413 คน ในปี พ.ศ. 2563 คิดเป็นเพียงร้อยละ 0.60 อย่างไรก็ตาม ในปี พ.ศ. 2564 สถานการณ์ COVID-19 มีความรุนแรงน้อยลง มาตรการควบคุมของภาครัฐมีการผ่อนคลายมากขึ้น ส่งผลทำให้การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาเพิ่มขึ้นเล็กน้อยเป็น 248,926 คน คิดเป็นร้อยละ 0.66 ของการจ้างงานรวมทั้งประเทศ

ตารางที่ 3-9: การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาปี พ.ศ. 2562 – 2564

ตัวแปรทางเศรษฐกิจ	2562	2563	2564
การจ้างงานโดยรวม	37,661,100	38,288,830	37,898,730
การจ้างงานด้านกีฬา			
จำนวนการจ้างงานด้านกีฬา (คน)			
- ทางอ้อม (Indirect)	80,703	50,998	52,294
- ทางตรง (Direct)	240,669	178,415	196,632
- รวมทั้งหมด (Total)	**321,372**	**229,413**	**248,926**
% ต่อ**การจ้างงานโดยรวม**			
- ทางอ้อม (Indirect)	0.2143	0.1332	0.1380
- ทางตรง (Direct)	0.6390	0.4660	0.5188
- รวมทั้งหมด (Total)	**0.8533**	**0.5992**	**0.6568**

เมื่อทำการพิจารณาการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาเมื่อจำแนกตามสาขาการผลิต พบว่า ธุรกิจบริการค้าส่งค้าปลีกทางด้านกีฬาเป็นสาขาการผลิตที่ช่วยสร้างการจ้างงานมากที่สุด โดยมีจำนวนถึง 46,919 คน ในปี พ.ศ. 2562 ก่อนที่ผลกระทบจากสถานการณ์ COVID-19 จะทำให้กิจกรรมในอุตสาหกรรมกีฬาหยุดชะงักและทำให้ผู้บริโภคหยุดการใช้จ่ายด้านการกีฬาซึ่งถือเป็นสินค้าฟุ่มเฟือยในสถานการณ์วิกฤต ส่งผลทำให้การจ้างงานในธุรกิจค้าส่งค้าปลีกด้านการกีฬาลดลงเหลือ 39,136 คน ในปีต่อมา อย่างไรก็ตามเมื่อสถานการณ์ COVID-19 รุนแรงน้อยลงและมาตรการควบคุมต่าง ๆ ลดความเข้มข้นลง ผู้บริโภคก็เริ่มใช้จ่ายด้านการกีฬามากขึ้น ส่งผลทำให้การจ้างงานในธุรกิจบริการค้าส่งค้าปลีกทางด้านกีฬาเพิ่มขึ้นเป็น 49,768 คน นอกจากธุรกิจบริการค้าส่งค้าปลีกทางด้านกีฬา สาขาการผลิตอื่น ๆ ที่มีจ้างงานจำนวนมาก ได้แก่ ธุรกิจการผลิตอุปกรณ์กีฬา ธุรกิจบริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร ธุรกิจบริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา ธุรกิจบริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา และธุรกิจบริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ โดยพบว่าการจ้างงานในธุรกิจการผลิตอุปกรณ์กีฬาและธุรกิจบริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์ COVID-19 ค่อนข้างน้อย และยังสามารถรักษาระดับการจ้างงานไว้ได้ ในทางตรงกันข้าม ธุรกิจบริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร ธุรกิจบริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา และธุรกิจบริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ ได้รับผลกระทบอย่างรุนแรงจากสถานการณ์ COVID-19 เนื่องจากเป็นธุรกิจบริการที่ขึ้นอยู่กับการเล่นกีฬาและการแข่งขันกีฬา ส่งผลทำให้การจ้างงานในปี พ.ศ. 2563 ลดลงเป็นอย่างมากเมื่อเปรียบเทียบกับปี พ.ศ. 2562 และยังคงลดลงต่อเนื่องในปี พ.ศ. 2564 เนื่องจากการเล่นกีฬาและการจัดการแข่งขันกีฬายังไม่สามารถดำเนินการได้ตามปกติ

สำหรับสาขาการผลิตอื่น ๆ พบว่ามีทั้งสาขาการผลิตที่ได้รับผลกระทบอย่างรุนแรงและสาขาการผลิตที่ได้รับผลกระทบเพียงเล็กน้อยจากสถานการณ์ COVID-19 โดยสาขาการผลิตที่ได้รับผลกระทบอย่างรุนแรง ได้แก่ ธุรกิจการเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา ธุรกิจยานยนต์ และยานพาหนะสำหรับการกีฬา ธุรกิจบริการการเดินทางและการขนส่ง ธุรกิจการจัดการแข่งขันกีฬา สโมสรและสมาคมกีฬา ธุรกิจการซ่อมแซมเครื่องกีฬา ในขณะที่สาขาการผลิตที่ได้รับผลกระทบเพียงเล็กน้อย ได้แก่ ธุรกิจผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา ธุรกิจเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา ธุรกิจเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา

ธุรกิจสื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา ธุรกิจยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา ธุรกิจการก่อสร้างสนามกีฬาธุรกิจบริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา และธุรกิจสื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา

ตารางที่ 3-10: การจ้างงานจำแนกตามอุตสาหกรรมกีฬา

สาขาการผลิต	2562		2563		2564	
	จำนวน (คน)	%	จำนวน (คน)	%	จำนวน (คน)	%
1. ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	8	0.0000	7	0.0000	8	0.0000
2. การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	37	0.0001	18	0.0000	6	0.0000
3. เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	3,189	0.0085	2,951	0.0077	2,959	0.0078
4. เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	2,829	0.0075	2,312	0.0060	3,178	0.0084
5. สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	369	0.0010	283	0.0007	290	0.0008
6. ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	849	0.0023	833	0.0022	829	0.0022
7. ยานยนต์ และยานพาหนะสำหรับการกีฬา	293	0.0008	199	0.0005	193	0.0005
8. การผลิตอุปกรณ์กีฬา	15,509	0.0412	13,309	0.0348	20,430	0.0539
9. การก่อสร้างสนามกีฬา	389	0.0010	327	0.0009	277	0.0007
10. การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	46,919	0.1246	39,136	0.1022	49,768	0.1313
11. บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	71,178	0.1890	44,430	0.1160	23,097	0.0609
12. บริการการเดินทางและการขนส่ง	14,129	0.0375	6,496	0.0170	3,609	0.0095
13. บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	7,015	0.0186	6,552	0.0171	7,887	0.0208
14. บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	40,304	0.1070	34,899	0.0911	63,723	0.1681
15. สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	1,051	0.0028	933	0.0024	982	0.0026
16. การจัดการแข่งขันกีฬา	1,944	0.0052	846	0.0022	655	0.0017
17. บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	13,615	0.0362	9,967	0.0260	7,007	0.0185
18. สโมสรและสมาคมกีฬา	3,777	0.0100	2,127	0.0056	2,068	0.0055
19. การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	13	0.0000	3	0.0000	1	0.0000
20. บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	17,252	0.0458	12,786	0.0334	9,665	0.0255

ในด้านการจ้างงาน จากการศึกษาพบว่าประเทศไทยเป็นประเทศที่อุตสาหกรรมกีฬามีบทบาทในการจ้างงานน้อยมาก โดยในปี พ.ศ. 2562 อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยสามารถสร้างการจ้างงานได้เพียงร้อยละ 0.85 ของการจ้างงานทั้งประเทศ ในขณะที่ค่าเฉลี่ยของการจ้างงานที่เกิดจากอุตสาหกรรมกีฬาของสหภาพยุโรปมีค่าเท่ากับร้อยละ 2.27 ของการจ้างงานทั้งประเทศ โดยประเทศออสเตรียยังคงเป็นประเทศที่มีการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬามากที่สุด โดยมีสัดส่วนถึงร้อยละ 5.63 ของการจ้างงานทั้งประเทศ สำหรับประเทศที่มีอุตสาหกรรมกีฬาที่โดดเด่น ได้แก่ ประเทศเยอรมนี อังกฤษ และฝรั่งเศส พบว่าอุตสาหกรรมกีฬาสามารถการจ้างงาน ได้สูงถึงร้อยละ 4.60 , 3.75 และ 2.29 ของการจ้างงานทั้งประเทศ สำหรับประเทศที่สามารถสร้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาได้ใกล้เคียงกับประเทศไทยมากที่สุด ได้แก่ ประเทศออสเตรเลีย ซึ่งมีการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาคิดเป็นร้อยละ 1.03 ของการจ้างงานทั้งประเทศ ทั้งนี้ สาเหตุสำคัญที่ทำให้อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยสามารถสร้างการจ้างงานได้ไม่มากนัก เป็นเพราะผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาในประเทศไทยโดยส่วนใหญ่

เป็นผู้ประกอบการขนาดเล็กอยู่นอกระบบโดยไม่ได้จดจัดตั้งเป็นนิติบุคคล อีกทั้งบุคลากรในอุตสาหกรรมกีฬาจำนวนมากมีลักษณะเป็นฟรีแลนซ์ ทำให้ยากต่อการเก็บรวบรวมข้อมูล และต้องอาศัยเฉพาะข้อมูลจากผู้ประกอบการที่อยู่ในระบบซึ่งมีการจดทะเบียนกับกรมพัฒนาธุรกิจการค้าเป็นหลัก

ตารางที่ 3-11: การจ้างงานของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยและประเทศอื่น ๆ

ประเทศ	% ต่อการจ้างงานรวม
Austria	5.63
Germany	4.60
United Kingdom	3.75
Denmark	2.45
Sweden	2.43
Slovenia	2.43
Estonia	2.31
France	2.29
European Union	2.27
Poland	2.17
Finland	2.09
Cyprus	2.08
The Netherlands	2.04
Slovakia	2.03
Hungary	2.00
Malta	1.98
Luxembourg	1.89
Croatia	1.83
Czech Republic	1.76
Italy	1.76
Ireland	1.68
Lithuania	1.62
Belgium	1.59
Bulgaria	1.55
Spain	1.50
Latvia	1.48
Portugal	1.39
Greece	1.31
Romania	1.22
Australia	1.03
Thailand	**0.85**

ตารางที่ 3-12: บัญชีประชาชาติด้านกีฬาแบบย่อของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2562

		อุตสาหกรรมที่มิใช่กีฬา				อุตสาหกรรมกีฬา					
		เกษตร	อุตสาหกรรม	บริการ	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา
อุตสาหกรรมที่มิใช่กีฬา	เกษตร	942,904.55	11,308,022.46	1,533.65	25,001.40	42.65	1,924.95	74,344.81	366.32	0.00	48,609.06
	อุตสาหกรรม	3,141,992.25	43,193,875.10	1,835,935.58	213,130.97	614.36	5,080.35	4,069,968.20	2,733,906.49	333,635.53	454,800.79
	บริการ	329,261.03	2,608,136.89	2,627,620.18	54,762.83	142.92	280.16	558,189.41	158,172.58	15,459.37	52,180.19
	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้	12,293.02	318,571.03	88,504.18	11,860.71	3.66	0.00	56,696.92	8,102.26	3,114.10	6,315.18
	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	187,776.22	188,526.55	4,824.52	301.57	205.01	483.43	0.00	0.00	0.00	26,406.21
	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	4,435.20	48,712.69	0.00	12.37	0.00	779.97	0.00	443.65	0.00	5,238.81
	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	38.39	31,444.75	11,869.46	3,685.21	0.00	0.00	880,960.99	0.00	0.00	0.00
	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	174.55	21,048.57	28,099.16	3,849.93	0.00	0.00	0.00	31,710.36	0.00	533.51
	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	24.11	7,598.07	383,643.95	429.28	3.10	0.00	416.88	189.36	1,038.03	121.28
	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	90,150.01	74,762.14	1,374.78	1,271.41	2.00	629.19	35,693.84	0.00	0.00	196,824.98
	ยานยนต์ และยานพาหนะสำหรับการกีฬา	68,355.23	110,521.83	216,018.82	25,170.03	6.90	81.59	36,146.36	5,964.45	614.18	649.03
	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	0.00	16.31	13.64	33.81	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	การก่อสร้างสนามกีฬา	10,915.06	45,663.21	30,401.83	536.22	11.10	115.51	3,798.40	3,162.44	436.69	612.50
	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	10,220.75	100,169.79	173,176.06	3,123.25	20.72	0.00	2,702.15	9,688.09	820.92	2,453.63
	บริการการเดินทางและการขนส่ง	31,194.53	162,258.41	142,944.89	15,600.18	13.80	43.77	12,818.78	28,953.67	1,271.66	5,648.94
	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	25.25	22,883.85	10,189.00	9,285.64	0.00	0.00	1,763.01	0.00	0.00	9,143.69
	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	0.00	100.31	11,790.81	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	26.53	250.56	591,706.04	1,201.61	0.41	5.56	1,825.66	29.86	1.58	1.96
	การจัดการแข่งขันกีฬา	366.59	7,294.79	10,504.17	100.19	0.32	0.00	109.40	260.27	63.97	329.29
	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	908.04	18,019.89	25,946.85	246.49	0.79	0.00	270.25	642.94	158.02	813.43
	สโมสรและสมาคมกีฬา	480.57	9,536.73	13,732.48	130.98	0.42	0.00	143.02	340.27	83.63	430.49

ตารางที่ 3-12: บัญชีประชาชาติด้านกีฬาแบบย่อของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2562 (ต่อ)

		อุตสาหกรรมที่มิใช่กีฬา				อุตสาหกรรมกีฬา					
		เกษตร	อุตสาหกรรม	บริการ	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา
	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	1.14	22.72	32.71	0.31	0.00	0.00	0.34	0.81		1.03
	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	1,732.38	34,378.66	49,503.76	472.16	1.51	0.00	515.58	1,226.61	301.48	1,551.87
	ปัจจัยการผลิตขั้นกลางทั้งหมด	4,833,280.39	58,311,816.31	6,259,370.54	370,208.54	1,069.67	9,424.48	5,736,366.00	2,983,161.44	357,005.36	812,666.85
	เงินเดือน ค่าจ้าง ค่าตอบแทน	2,162,018.66	6,548,554.50	3,154,574.60	34,469.36	599.95	2,700.86	501,310.19	444,668.08	58,026.61	133,421.25
	ผลตอบแทนการผลิต	4,470,000.78	8,752,014.50	3,473,141.94	51,792.78	1,284.15	7,995.98	912,741.67	512,956.73	61,776.53	196,603.10
	ค่าเสื่อมราคา	361,715.75	3,907,669.95	1,477,622.17	44,618.96	70.98	424.82	346,763.04	156,030.47	25,656.49	32,514.19
	ภาษีทางอ้อมสุทธิ	-67,758.83	5,188,564.06	572,496.77	15,829.18	4.25	81.66	655,819.09	124,783.61	13,908.93	24,794.60
	มูลค่าเพิ่มรวม	6,925,976.37	24,396,803.01	8,677,835.47	146,710.28	1,962.33	11,203.32	2,416,634.00	1,238,438.89	159,370.57	387,333.15
	ผลผลิตรวมในประเทศ	11,759,256.76	82,708,620.31	14,937,206.01	516,918.82	3,032.00	20,626.80	8,153,000.00	4,221,600.33	516,375.93	1,200,000.00

ตารางที่ 3-12: บัญชีประชาชาติด้านกีฬาแบบย่อของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2562 (ต่อ)

		อุตสาหกรรมกีฬา									
		ยานยนต์ และยานพาหนะสำหรับการกีฬา	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	การก่อสร้างสนามกีฬา	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	บริการการเดินทางและการขนส่ง	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	สื่อวิทยุโทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	การจัดการแข่งขันกีฬา
อุตสาหกรรมที่มิใช่กีฬา	เกษตร	25.98	0.00	5,146.29	0.00	10,622,388.42	58,581.75	51,474.11	896,348.41	0.00	0.00
	อุตสาหกรรม	331,293.31	13,692,426.28	459,041.08	2,719,398.22	37,647,246.39	8,932,820.88	614,804.49	5,587,118.07	144,529.60	311,459.51
	บริการ	18,245.54	978,222.70	47,879.25	4,020,648.59	4,700,403.90	2,428,588.21	125,295.17	776,502.63	299,491.83	50,119.36
	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้	2,361.41	81,754.59	1,529.31	141,974.25	56,546.50	122,830.08	5,390.47	23,075.20	7,220.89	0.00
อุตสาหกรรมกีฬา	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	0.00	0.00	359.36	0.00	152,130.73	152.31	46.48	0.00	0.00	0.00
	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	0.00	0.00	0.00	13,843.82	2,054,879.56	40,719.21	15.46	5,039.97	162.22	15,394.16

ตารางที่ 3-12: บัญชีประชาชาติด้านกีฬาแบบย่อของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2562 (ต่อ)

		อุตสาหกรรมกีฬา									
		ยานยนต์ และยานพาหนะสำหรับการกีฬา	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	การก่อสร้างสนามกีฬา	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	บริการการเดินทางและการขนส่ง	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	การจัดการแข่งขันกีฬา
	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	491.64	167,144.15	0.00	88,699.85	453,908.95	19,929.34	1,100.86	82,866.70	1,152.26	7,026.85
	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	173.57	12,959.17	65.85	166,571.97	38,021.47	27,393.71	59,493.18	43,463.36	1,006.71	417,426.98
	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	11,072.98	6,050.23	4,696.05	8,080,595.42	0.00	950.93
	ยานยนต์ และยานพาหนะสำหรับการกีฬา	173,385.12	14,829.04	2,649.09	240,016.58	87,313.27	2,298,651.00	15,523.57	93,205.21	3,041.97	11,376.24
	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	863.20	697,166.20	0.00	270,696.01	300,822.79	0.00	18,246.70	0.00	0.00	0.00
	การก่อสร้างสนามกีฬา	275.56	4,088.38	410.60	104,013.65	324,256.54	9,382.52	8,494.93	78,332.14	166.60	23,229.92
	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	332.42	26,198.76	2,569.00	60,456.68	128,610.91	46,422.00	18,670.81	42,214.85	5,128.35	26,064.02
	บริการการเดินทางและการขนส่ง	1,378.34	38,714.17	983.63	491,306.48	117,790.20	1,965,059.69	23,583.90	68,501.11	12,116.60	16,486.51
	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	353.44	0.00	0.00	0.00	0.00	6,232.66	12,249.17	136,332.48	0.00	0.00
	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	3,585.06	0.00	15,769.80
	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	0.48	0.00	0.00	2,559.48	73,915.66	530.56	3,208.01	408.37	133,848.76	13,009.80
	การจัดการแข่งขันกีฬา	86.22	856.29	32.99	3,026.28	20,030.56	7,649.82	3,266.89	8,314.07	626.55	1,638,472.94
	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	213.00	2,115.23	81.49	7,478.13	49,480.35	18,896.91	8,070.01	20,536.78	1,550.21	0.00
	สโมสรและสมาคมกีฬา	112.72	1,119.45	43.13	3,956.68	26,186.67	10,000.88	4,270.92	10,869.29	820.42	0.00
	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	0.27	2.67	0.10	9.43	62.38	23.82	10.17	25.89	1.95	22,582.14
	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	406.36	4,035.48	155.47	14,266.90	94,399.47	36,051.86	15,394.10	39,182.33	2,956.52	0.00
	ปัจจัยการผลิตขั้นกลางทั้งหมด	529,998.59	15,721,639.56	520,946.64	8,348,928.00	56,959,469.70	16,035,966.44	993,311.44	15,996,518.34	613,825.45	2,569,375.16
	เงินเดือน ค่าจ้าง ค่าตอบแทน	46,110.67	2,437,623.62	47,611.66	7,533,446.58	9,376,453.80	3,290,448.84	1,960,541.38	9,246,432.73	156,543.42	289,605.97
	ผลตอบแทนการผลิต	67,013.03	1,595,051.52	59,592.85	20,886,642.20	12,135,706.84	2,496,013.32	296,962.41	2,619,128.53	164,015.55	375,236.32
	ค่าเสื่อมราคา	25,515.05	778,026.38	33,145.19	2,937,476.65	4,603,945.34	1,484,243.99	180,786.70	1,363,816.51	76,924.15	104,832.70
	ภาษีทางอ้อมสุทธิ	50,692.67	295,784.10	10,021.06	1,459,958.16	2,135,139.20	356,139.78	-51,664.74	445,786.74	13,456.39	107,706.94
	มูลค่าเพิ่มรวม	189,331.41	5,106,488.61	150,370.76	32,817,525.59	28,251,245.17	7,626,845.92	2,386,625.76	13,675,165.51	410,941.52	877,382.93
	ผลผลิตรวมในประเทศ	719,330.00	20,828,128.17	671,316.40	41,166,453.59	85,210,714.87	23,662,813.36	3,379,936.20	29,671,683.84	1,024,766.97	3,446,758.08

ตารางที่ 3-12: บัญชีประชาชาติด้านกีฬาแบบย่อของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2562 (ต่อ)

		อุตสาหกรรมกีฬา				ปัจจัยการผลิตขั้นกลางทั้งหมด	รายจ่ายเพื่อการอุปโภคบริโภคของเอกชน	อุปสงค์ขั้นสุดท้าย	อุปสงค์รวม	ผลผลิตภายในประเทศ	อุปทานรวม
		บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	สโมสรและสมาคมกีฬา	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ						
อุตสาหกรรมที่ไม่ใช่กีฬา	เกษตร	0.00	0.00	0.00	0.00	24,036,718.82	9,516,576.27	11,793,443.16	35,830,161.98	11,759,256.76	35,830,161.98
	อุตสาหกรรม	0.00	0.00	2,625.78	5,319,755.45	131,745,460.65	53,653,368.09	120,141,918.80	251,887,379.45	82,708,620.31	251,887,379.45
	บริการ	161,074.58	332,132.62	59.38	133,499.61	20,476,369.93	15,420,199.54	36,929,856.46	57,406,226.39	14,937,206.01	57,406,226.39
	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้	0.00	0.00	0.00	0.00	948,149.77	237,516.31	1,074,505.62	2,022,655.39	516,918.82	2,022,655.39
อุตสาหกรรมกีฬา	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	561,214.39	17,549.04	120,815.22	682,029.61	3,032.00	682,029.61
	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	59,622.70	6,825.24	16,778.60	76,401.30	20,626.80	76,401.30
	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	14,198.49	16,786.45	0.00	686,144.11	3,775,188.25	7,679,448.53	9,010,746.94	12,785,935.19	8,153,000.00	12,785,935.19
	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	6,444.36	7,619.43	0.00	0.00	921,803.46	7,015,158.83	10,628,808.74	11,550,612.20	4,221,600.33	11,550,612.20
	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	5,499.05	6,501.75	0.00	0.00	1,172,045.81	723,256.98	1,007,814.53	2,179,860.34	516,375.93	2,179,860.34
	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	876.90	1,036.79	0.00	0.00	8,505,986.65	6,547,602.30	7,354,194.11	15,860,181.77	1,200,000.00	15,860,181.77
	ยานยนต์ และยานพาหนะสำหรับการกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	3,403,525.51	1,551,405.35	9,001,578.41	12,405,103.92	719,330.00	12,405,103.92
	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	1,287,861.66	901,000.98	1,924,849.86	3,212,711.52	20,828,128.17	3,212,711.52
	การก่อสร้างสนามกีฬา	1,169,028.17	157,262.62	100.13	225,100.39	2,199,794.11	304,826.27	37,886,836.22	40,086,633.33	671,316.40	40,086,633.33
	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	0.00	0.00	73.09	164,308.51	164,381.59	41,037,356.85	41,037,356.85	41,201,739.44	41,166,453.59	41,201,739.44
	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	76,406.34	76,078.27	26.69	59,999.96	871,556.40	10,965,069.68	18,242,573.52	19,114,129.92	85,210,714.87	19,114,129.92
	บริการการเดินทางและการขนส่ง	6,770.33	0.00	0.01	24.07	3,143,468.68	7,186,066.06	11,296,219.06	14,439,686.75	23,662,813.36	14,439,686.75
	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	0.00	0.00	0.08	171.74	208,630.01	712,770.03	9,522,409.42	9,731,039.43	3,379,936.20	9,731,039.43
	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	0.00	20,181.87	4.98	11,195.27	62,628.10	3,067,686.61	11,794,886.39	11,857,515.49	29,671,683.84	11,857,515.49
	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	20,789.59	14,098.77	6.33	14,231.73	871,659.30	97,945.62	97,945.62	969,604.93	1,024,766.97	969,604.93
	การจัดการแข่งขันกีฬา	0.00	1,530,784.03	95.60	214,932.01	3,447,206.26	11,814,826.96	15,151,865.99	18,599,072.24	3,446,758.08	18,599,072.24
	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	855,470.29	0.00	0.00	0.00	1,010,902.08	3,464,728.33	4,443,323.59	5,454,225.67	8,514,328.53	5,454,225.67
	สโมสรและสมาคมกีฬา	0.00	18,491.37	3.27	7,354.36	108,108.77	370,526.98	475,181.77	583,290.53	4,506,070.78	583,290.53

ตารางที่ 3-12: บัญชีประชาชาติด้านกีฬาแบบย่อของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2562 (ต่อ)

		อุตสาหกรรมกีฬา				ปัจจัยการผลิตขั้นกลางทั้งหมด	รายจ่ายเพื่อการอุปโภคบริโภคของเอกชน	อุปสงค์ขั้นสุดท้าย	อุปสงค์รวม	ผลผลิตภายในประเทศ	อุปทานรวม
		บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	สโมสรและสมาคมกีฬา	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ						
	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	52,790.64	620,403.07	2,092.80	30,955.34	729,019.95	2,498,615.95	3,204,336.58	3,933,356.53	10,733.78	3,933,356.53
	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	0.00	0.00	0.00	4,571,260.08	4,867,795.58	16,683,702.16	21,395,930.73	26,263,726.31	19,225,212.89	26,263,726.31
	ปัจจัยการผลิตขั้นกลางทั้งหมด	2,369,349.73	2,801,378.04	5,088.14	11,438,934.63	214,579,101.43	201,474,034.98	383,554,181.20	598,133,282.63	366,074,886.43	598,133,282.63
	เงินเดือน ค่าจ้าง ค่าตอบแทน	2,028,330.50	562,683.84	1,863.51	2,570,089.54	52,588,132.11					
	ผลตอบแทนการผลิต	2,628,064.82	729,056.52	2,414.51	3,330,010.52	65,825,222.12					
	ค่าเสื่อมราคา	734,223.00	203,682.50	674.56	930,331.05	19,810,713.59					
	ภาษีทางอ้อมสุทธิ	754,360.47	209,268.88	693.06	955,844.16	13,271,718.17					
	มูลค่าเพิ่มรวม	6,144,978.80	1,704,692.74	5,645.64	7,786,278.27	151,495,786.00					
	ผลผลิตรวมในประเทศ	8,514,328.53	4,506,070.78	10,733.78	19,225,212.89	366,074,886.43					

ตารางที่ 3-13: บัญชีประชาชาติด้านกีฬาแบบย่อของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2563

		อุตสาหกรรมที่มิใช่กีฬา				อุตสาหกรรมกีฬา					
		เกษตร	อุตสาหกรรม	บริการ	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา
อุตสาหกรรมที่มิใช่กีฬา	เกษตร	577,608.86	6,787,276.83	1,088.02	15,824.80	34.19	935.10	71,855.40	313.51	0.00	49,852.22
	อุตสาหกรรม	1,924,736.24	28,064,621.24	1,171,036.65	134,902.68	535.71	2,466.92	3,933,686.92	2,333,434.89	267,211.73	466,432.16
	บริการ	201,700.25	1,748,601.77	1,730,796.79	34,662.50	124.62	136.09	539,498.66	135,002.94	12,381.55	53,514.68
	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้	7,530.52	212,342.37	58,292.42	7,506.32	3.19	0.00	54,798.44	6,915.42	2,496.51	6,476.69

ตารางที่ 3-13: บัญชีประชาชาติด้านกีฬาแบบย่อของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2563 (ต่อ)

		อุตสาหกรรมที่มิใช่กีฬา				อุตสาหกรรมกีฬา					
		เกษตร	อุตสาหกรรม	บริการ	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา
อุตสาหกรรมกีฬา	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	115,029.44	112,458.78	3,153.48	190.88	178.77	234.84	0.00	0.00	0.00	27,082.57
	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	2,716.94	42,244.87	0.00	6.83	0.00	378.89	0.00	378.66	0.00	5,372.79
	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	23.52	18,516.74	7,658.37	2,332.58	0.00	0.00	851,462.36	0.00	0.00	0.00
	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	106.92	16,630.80	18,402.44	2,436.84	0.00	0.00	0.00	27,065.32	0.00	544.15
	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	16.00	5,230.17	234,589.58	271.72	2.70	0.00	403.89	161.62	831.37	124.38
	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	55,224.51	44,000.39	950.26	804.75	1.74	305.65	34,498.65	0.00	0.00	201,858.72
	ยานยนต์ และยานพาหนะสำหรับการกีฬา	41,873.36	74,006.52	132,360.44	15,931.54	6.02	39.63	34,936.98	5,090.76	494.31	665.63
	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	0.00	12.76	10.25	21.40	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	การก่อสร้างสนามกีฬา	6,686.40	30,363.81	20,516.02	340.04	9.68	54.11	3,671.21	2,699.20	349.75	628.16
	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	6,261.07	69,162.46	109,036.85	1,976.88	18.06	0.00	2,611.67	8,268.95	656.48	2,516.38
	บริการการเดินทางและการขนส่ง	19,109.29	109,120.17	91,845.74	9,874.24	12.03	21.26	12,389.55	24,712.44	1,018.49	5,793.41
	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	15.47	14,616.24	7,206.56	5,876.41	0.00	0.00	1,703.97	0.00	0.00	9,376.54
	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	0.00	59.52	8,339.50	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	16.86	156.04	359,513.87	760.56	0.36	2.70	1,764.53	25.49	1.27	2.01
	การจัดการแข่งขันกีฬา	225.18	4,816.82	7,142.47	63.41	0.28	0.00	105.74	222.15	51.23	336.71
	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	556.25	11,901.19	17,643.63	156.65	0.69	0.00	261.20	548.76	126.56	834.23
	สโมสรและสมาคมกีฬา	294.39	6,298.51	9,336.61	82.90	0.37	0.00	138.23	290.42	66.98	441.50
	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	0.70	15.00	22.24	0.20	0.00	0.00	0.33	0.69	0.16	1.05
	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	1,061.23	22,705.30	33,660.83	298.86	1.32	0.00	498.32	1,046.94	241.45	1,591.56

ตารางที่ 3-13: บัญชีประชาชาติด้านกีฬาแบบย่อของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2563 (ต่อ)

		อุตสาหกรรมที่มิใช่กีฬา				อุตสาหกรรมกีฬา					
		เกษตร	อุตสาหกรรม	บริการ	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา
	ปัจจัยการผลิตขั้นกลางทั้งหมด	2,960,793.41	37,395,161.32	4,022,606.01	234,325.98	932.74	4,578.20	5,544,286.04	2,546,178.16	285,928.85	833,450.53
	เงินเดือน ค่าจ้าง ค่าตอบแทน	1,324,419.46	4,393,152.91	2,115,888.74	21,816.62	523.15	1,312.02	484,524.02	379,531.64	46,474.84	136,833.46
	ผลตอบแทนการผลิต	2,738,253.90	5,808,945.18	2,327,193.17	32,782.59	1,122.38	3,884.27	882,178.88	437,814.15	49,478.19	201,631.16
	ค่าเสื่อมราคา	221,581.52	2,578,728.01	991,616.05	28,241.87	61.89	206.37	335,151.81	133,174.62	20,548.52	33,345.73
	ภาษีทางอ้อมสุทธิ	-41,508.02	3,054,621.89	389,652.59	10,019.18	3.70	39.67	633,859.25	106,504.90	11,139.79	25,428.71
	มูลค่าเพิ่มรวม	4,242,746.86	15,835,446.99	5,824,350.54	92,861.26	1,711.13	5,442.32	2,335,713.96	1,057,028.30	127,641.34	397,239.06
	ผลผลิตรวมในประเทศ	7,203,540.27	53,230,609.31	9,846,956.55	327,186.24	2,643.88	10,020.53	7,880,000.00	3,603,206.46	413,570.18	1,230,689.59

ตารางที่ 3-13: บัญชีประชาชาติด้านกีฬาแบบย่อของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2563 (ต่อ)

		อุตสาหกรรมกีฬา									
		ยานยนต์และยานพาหนะสำหรับการกีฬา	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	การก่อสร้างสนามกีฬา	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	บริการการเดินทางและการขนส่ง	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	สื่อวิทยุโทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	การจัดการแข่งขันกีฬา
อุตสาหกรรมที่มิใช่กีฬา	เกษตร	18.40	0.00	4,601.32	0.00	6,302,766.77	23,866.41	48,840.80	773,478.84	0.00	0.00
	อุตสาหกรรม	234,612.94	12,274,568.62	410,430.28	2,301,506.61	22,337,894.15	3,639,414.67	583,318.42	4,821,246.60	125,984.23	133,074.05
	บริการ	12,921.00	876,924.19	42,809.01	3,402,793.03	2,788,972.53	989,456.71	118,878.41	670,061.28	261,062.42	21,413.98
	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้	1,672.28	73,288.86	1,366.36	120,156.98	33,552.31	50,043.50	5,114.41	19,912.10	6,294.34	0.00

ตารางที่ 3-13: บัญชีประชาชาติด้านกีฬาแบบย่อของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2563 (ต่อ)

		อุตสาหกรรมกีฬา									
		ยานยนต์และยานพาหนะสำหรับการกีฬา	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	การก่อสร้างสนามกีฬา	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	บริการการเดินทางและการขนส่ง	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	การจัดการแข่งขันกีฬา
อุตสาหกรรมกีฬา	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	0.00	0.00	321.30	0.00	90,266.38	62.05	44.10	0.00	0.00	0.00
	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	0.00	0.00	0.00	11,716.43	1,219,256.49	16,589.84	14.67	4,349.10	141.41	6,578.58
	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	348.17	149,838.97	0.00	75,069.29	269,325.71	8,119.62	1,044.48	71,506.51	1,004.41	3,002.29
	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	122.92	11,616.24	58.88	140,974.75	22,559.94	11,160.76	56,446.35	37,505.49	878.40	178,350.09
	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	6,570.13	2,464.99	4,455.55	6,972,924.29	0.00	406.29
	ยานยนต์ และยานพาหนะสำหรับการกีฬา	122,786.64	13,293.48	2,368.56	203,133.93	51,804.10	936,516.62	14,728.56	80,428.83	2,651.64	4,861.04
	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	611.29	624,975.14	0.00	229,096.99	178,492.43	0.00	17,313.18	0.00	0.00	0.00
	การก่อสร้างสนามกีฬา	195.15	3,665.03	364.12	88,029.81	192,396.78	3,822.63	8,059.88	67,594.53	145.22	9,925.21
	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	235.41	23,485.86	2,296.95	51,164.11	76,310.95	18,913.28	17,714.62	36,428.12	4,470.30	11,134.10
	บริการการเดินทางและการขนส่ง	974.10	34,706.09	879.46	415,806.95	69,890.51	800,605.67	22,374.10	59,111.12	10,562.73	7,044.45
	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	250.30	0.00	0.00	0.00	0.00	2,539.31	11,621.85	117,644.31	0.00	0.00
	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	3,093.63	0.00	6,736.80
	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	0.34	0.00	0.00	2,164.17	43,856.66	214.16	3,043.71	352.39	116,673.91	5,558.56
	การจัดการแข่งขันกีฬา	61.06	766.62	29.50	2,562.08	11,885.08	3,116.69	3,099.58	7,174.40	546.03	700,053.23
	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	150.84	1,896.20	72.86	6,328.96	29,359.04	7,698.99	7,656.72	17,722.50	1,351.30	0.00
	สโมสรและสมาคมกีฬา	79.83	1,003.53	38.56	3,349.50	15,536.79	4,074.57	4,052.19	9,379.35	715.15	0.00
	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	0.19	2.39	0.09	6.98	36.01	9.71	9.65	22.34	1.70	9,648.44
	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	286.77	3,616.60	139.01	12,074.50	56,011.68	14,688.27	14,606.62	33,811.30	2,578.03	0.00

ตารางที่ 3-13: บัญชีประชาชาติด้านกีฬาแบบย่อของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2563 (ต่อ)

		อุตสาหกรรมกีฬา									
		ยานยนต์และยานพาหนะสำหรับการกีฬา	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	การก่อสร้างสนามกีฬา	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	บริการการเดินทางและการขนส่ง	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	สื่อวิทยุโทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	การจัดการแข่งขันกีฬา
	ปัจจัยการผลิตขั้นกลางทั้งหมด	375,330.63	14,093,654.82	465,780.26	7,065,943.05	33,796,754.45	6,533,382.45	942,440.84	13,803,749.03	535,062.22	1,097,790.10
	เงินเดือน ค่าจ้าง ค่าตอบแทน	32,654.33	2,185,206.30	42,569.76	6,375,778.01	5,563,494.68	1,340,596.43	1,860,135.90	7,978,951.06	136,456.49	123,736.92
	ผลตอบแทนการผลิต	47,456.81	1,429,883.02	53,282.18	17,676,978.92	7,200,690.36	1,016,926.08	281,754.04	2,260,103.86	142,969.84	160,323.30
	ค่าเสื่อมราคา	18,069.07	697,461.30	29,635.23	2,486,073.64	2,731,739.09	604,711.48	171,528.04	1,176,866.39	67,055.35	44,790.77
	ภาษีทางอ้อมสุทธิ	35,899.17	265,158.17	8,959.87	1,235,605.48	1,266,879.34	145,098.66	-49,018.82	384,680.09	11,729.73	46,019.25
	มูลค่าเพิ่มรวม	134,079.37	4,577,708.80	134,446.04	27,774,436.05	16,762,803.47	3,107,333.65	2,264,399.16	11,800,602.39	358,211.41	374,870.24
	ผลผลิตรวมในประเทศ	509,410.00	18,671,363.61	600,226.30	34,840,379.10	50,559,556.92	9,640,714.10	3,206,840.00	25,604,351.43	893,273.63	1,472,660.34

ตารางที่ 3-13: บัญชีประชาชาติด้านกีฬาแบบย่อของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2563 (ต่อ)

		อุตสาหกรรมกีฬา				**ปัจจัยการผลิตขั้นกลางทั้งหมด**	**รายจ่ายเพื่อการอุปโภคบริโภคของเอกชน**	**อุปสงค์ขั้นสุดท้าย**	**อุปสงค์รวม**	**ผลผลิตภายในประเทศ**	**อุปทานรวม**
		บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	สโมสรและสมาคมกีฬา	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ						
อุตสาหกรรมที่ไม่ใช่กีฬา	เกษตร	0.00	0.00	0.00	0.00	14,658,366.50	5,803,515.80	7,192,022.07	21,850,388.56	7,203,540.27	21,850,388.56
	อุตสาหกรรม	0.00	0.00	665.41	3,869,501.98	89,031,288.10	34,656,915.24	81,772,888.75	170,804,176.85	53,230,609.31	170,804,176.85
	บริการ	115,726.41	183,582.16	15.05	97,105.40	14,038,146.42	10,699,394.68	25,182,926.24	39,221,073.67	9,846,956.55	39,221,073.67
	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้	0.00	0.00	0.00	0.00	667,765.02	167,279.22	756,755.19	1,424,520.20	327,186.24	1,424,520.20
อุตสาหกรรมกีฬา	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	349,022.59	10,913.85	75,135.71	424,158.30	2,643.88	424,158.30
	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	51,099.98	5,849.61	14,380.20	65,480.17	10,020.53	65,480.17
	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	10,201.20	9,279.05	0.00	499,091.31	2,657,213.65	5,405,276.28	6,342,326.38	8,999,541.04	7,880,000.00	8,999,541.04
	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	4,630.08	4,211.54	0.00	0.00	653,291.52	4,971,714.70	7,532,745.30	8,186,036.82	3,603,206.46	8,186,036.82

ตารางที่ 3-13: บัญชีประชาชาติด้านกีฬาแบบย่อของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2563 (ต่อ)

		อุตสาหกรรมกีฬา				ปัจจัยการผลิตขั้นกลางทั้งหมด	รายจ่ายเพื่อการอุปโภคบริโภคของเอกชน	อุปสงค์ขั้นสุดท้าย	อุปสงค์รวม	ผลผลิตภายในประเทศ	อุปทานรวม
		บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	สโมสรและสมาคมกีฬา	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ						
	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	3,950.91	3,593.76	0.00	0.00	708,850.91	437,424.94	609,524.17	1,318,375.08	413,570.18	1,318,375.08
	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	630.02	573.07	0.00	0.00	7,325,669.00	5,639,035.60	6,333,702.09	13,659,371.09	1,230,689.59	13,659,371.09
	ยานยนต์ และยานพาหนะสำหรับการกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	1,737,982.60	792,212.52	4,596,582.74	6,334,565.34	509,410.00	6,334,565.34
	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	1,050,534.43	734,964.46	1,570,138.40	2,620,672.83	18,671,363.61	2,620,672.83
	การก่อสร้างสนามกีฬา	839,912.80	86,924.95	25.37	163,734.29	1,530,120.14	212,029.81	26,353,084.55	27,883,204.70	600,226.30	27,883,204.70
	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	0.00	0.00	18.52	119,515.29	119,533.81	34,731,121.58	34,731,121.58	34,850,655.39	34,840,379.10	34,850,655.39
	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	54,896.46	42,051.31	6.76	43,642.97	583,266.02	7,338,082.20	12,208,358.72	12,791,624.73	50,559,556.92	12,791,624.73
	บริการการเดินทางและการขนส่ง	4,864.28	0.00	0.00	16.51	1,700,739.62	3,887,943.06	6,111,696.73	7,812,436.35	9,640,714.10	7,812,436.35
	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	0.00	0.00	0.02	124.92	170,976.91	584,134.23	7,803,870.83	7,974,848.74	3,206,840.00	7,974,848.74
	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	0.00	11,155.28	1.26	8,143.25	37,530.24	1,838,328.45	7,068,152.58	7,105,682.81	25,604,351.43	7,105,682.81
	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	14,936.71	7,792.92	1.60	10,351.93	567,195.76	63,734.01	63,734.01	630,929.77	893,273.63	630,929.77
	การจัดการแข่งขันกีฬา	0.00	846,121.76	24.23	156,336.99	1,744,746.23	5,979,878.57	7,668,865.49	9,413,611.72	1,472,660.34	9,413,611.72
	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	614,630.57	0.00	0.00	0.00	718,894.13	2,463,921.37	3,159,843.69	3,878,740.81	6,117,296.87	3,878,740.81
	สโมสรและสมาคมกีฬา	0.00	10,220.87	0.83	5,349.44	70,752.53	242,494.62	310,986.01	381,738.55	2,490,674.35	381,738.55
	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	37,928.54	342,920.05	530.35	22,516.40	413,675.22	1,417,815.13	1,818,269.95	2,231,945.18	2,720.09	2,231,945.18
	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	0.00	0.00	0.00	3,325,058.85	3,523,980.42	12,077,959.88	15,489,319.48	19,013,299.90	13,984,101.35	19,013,299.90
	ปัจจัยการผลิตขั้นกลางทั้งหมด	1,702,309.00	1,548,426.73	1,289.41	8,320,491.54	144,110,645.75	140,161,939.79	264,766,432.86	408,877,078.60	252,341,996.09	408,877,078.60
	เงินเดือน ค่าจ้าง ค่าตอบแทน	1,457,296.58	311,016.47	472.24	1,869,440.55	38,182,283.55					
	ผลตอบแทนการผลิต	1,888,188.28	402,976.44	611.87	2,422,194.48	47,467,628.36					
	ค่าเสื่อมราคา	527,516.91	112,582.96	170.94	676,706.39	13,687,566.97					
	ภาษีทางอ้อมสุทธิ	541,984.10	115,670.76	175.63	695,266.39	8,893,872.46					
	มูลค่าเพิ่มรวม	4,414,988.88	942,246.62	1,430.68	5,663,609.81	108,231,351.34					
	ผลผลิตรวมในประเทศ	6,117,296.87	2,490,674.35	2,720.09	13,984,101.35	252,341,996.09					

ตารางที่ 3-14: บัญชีประชาชาติด้านกีฬาแบบย่อของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2564

		อุตสาหกรรมที่มิใช่กีฬา				อุตสาหกรรมกีฬา					
		เกษตร	อุตสาหกรรม	บริการ	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา
อุตสาหกรรมที่มิใช่กีฬา	เกษตร	521,972.89	7,189,822.96	1,091.34	19,019.81	43.92	676.52	72,584.90	434.26	0.00	49,942.97
	อุตสาหกรรม	1,739,343.38	30,846,566.38	1,218,469.25	162,139.33	632.58	1,788.11	3,973,622.82	3,232,146.38	276,266.40	467,281.19
	บริการ	182,272.25	1,917,421.34	1,794,634.22	41,660.81	144.16	98.61	544,975.80	186,998.75	12,801.15	53,612.09
	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้	6,805.17	237,560.47	60,869.62	9,023.04	3.77	0.00	55,354.77	9,578.86	2,581.12	6,488.48
อุตสาหกรรมกีฬา	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	103,949.67	99,456.80	3,235.14	229.42	211.09	170.15	0.00	0.00	0.00	27,131.87
	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	2,455.24	51,696.36	0.00	9.41	0.00	274.52	0.00	524.50	0.00	5,382.57
	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	21.25	15,860.19	8,314.13	2,803.52	0.00	0.00	860,106.64	0.00	0.00	0.00
	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	96.63	20,301.30	19,824.39	2,928.83	0.00	0.00	0.00	37,489.41	0.00	548.15
	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	14.46	6,106.95	269,084.23	326.58	3.19	0.00	406.99	223.87	859.54	124.60
	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	49,905.22	46,062.64	969.81	966.22	2.06	221.45	34,848.89	0.00	0.00	202,224.15
	ยานยนต์ และยานพาหนะสำหรับการกีฬา	37,840.07	81,529.62	137,388.93	19,148.10	4.11	28.72	35,291.67	7,051.44	511.06	666.84
	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	0.00	15.64	10.64	25.72	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	การก่อสร้างสนามกีฬา	6,042.36	33,759.66	21,182.55	408.69	11.43	40.65	3,708.48	3,738.78	361.60	629.31
	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	5,658.00	78,279.28	118,426.09	2,376.01	21.33	0.00	2,638.18	11,453.70	679.76	2,520.96
	บริการการเดินทางและการขนส่ง	17,268.66	123,496.66	94,783.58	11,866.83	14.21	15.41	12,515.33	34,230.34	1,053.00	5,803.95
	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	13.98	15,406.76	7,272.17	7,064.05	0.00	0.00	1,721.27	0.00	0.00	9,394.61
	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	0.00	50.53	8,415.42	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	15.24	165.34	415,156.99	914.12	0.42	1.96	1,782.44	35.31	1.31	2.01
	การจัดการแข่งขันกีฬา	203.49	5,079.29	7,368.88	76.22	0.33	0.00	106.81	306.71	52.97	338.33
	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	502.67	12,546.09	18,202.92	188.28	0.81	0.00	263.85	760.11	130.85	835.75
	สโมสรและสมาคมกีฬา	266.03	6,640.34	9,633.60	99.64	0.43	0.00	139.64	402.28	69.25	442.31

ตารางที่ 3-16: บัญชีประชาชาติด้านกีฬาแบบย่อของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2564 (ต่อ)

		อุตสาหกรรมที่มิใช่กีฬา				อุตสาหกรรมกีฬา					
		เกษตร	อุตสาหกรรม	บริการ	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา
	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	0.63	15.82	22.95	0.24	0.00	0.00	0.33	0.96	0.16	1.05
	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	959.01	23,936.56	34,726.85	359.20	1.55	0.00	503.38	1,450.16	249.64	1,594.45
	ปัจจัยการผลิตขั้นกลางทั้งหมด	2,675,606.30	40,811,780.99	4,249,086.70	281,636.06	1,101.39	3,316.09	5,600,573.21	3,526,826.80	295,618.83	834,966.62
	เงินเดือน ค่าจ้าง ค่าตอบแทน	1,196,849.82	4,857,642.76	2,168,980.50	26,222.56	616.74	950.61	489,443.04	525,706.63	48,049.85	137,082.53
	ผลตอบแทนการผลิต	2,474,502.06	6,416,628.55	2,384,656.41	39,401.35	1,325.32	2,814.31	891,135.01	606,440.55	51,154.98	201,998.18
	ค่าเสื่อมราคา	200,238.53	2,768,574.14	979,829.76	33,943.86	73.09	149.52	338,554.37	184,466.25	21,244.90	33,406.43
	ภาษีทางอ้อมสุทธิ	-37,509.92	2,934,264.46	396,816.00	12,042.04	4.37	28.74	640,294.37	147,524.80	11,516.31	25,475.00
	มูลค่าเพิ่มรวม	3,834,080.48	16,977,109.92	5,930,284.67	111,609.81	2,020.52	3,943.18	2,359,426.79	1,464,138.23	131,966.04	397,962.14
	ผลผลิตรวมในประเทศ	6,509,686.78	57,788,890.90	10,179,372.36	393,245.86	3,121.91	7,260.27	7,960,000.00	4,990,966.04	427,585.87	1,232,929.76

ตารางที่ 3-16: บัญชีประชาชาติด้านกีฬาแบบย่อของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2564 (ต่อ)

		อุตสาหกรรมกีฬา									
		ยานยนต์และยานพาหนะสำหรับการกีฬา	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	การก่อสร้างสนามกีฬา	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	บริการการเดินทางและการขนส่ง	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	สื่อวิทยุโทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	การจัดการแข่งขันกีฬา
อุตสาหกรรมที่มิใช่กีฬา	เกษตร	16.97	0.00	4,712.18	0.00	5,350,028.74	18,628.28	49,054.03	964,895.93	0.00	0.00
	อุตสาหกรรม	229,144.11	15,188,854.40	420,319.40	2,319,561.65	18,961,258.75	2,840,526.54	585,865.00	6,014,388.39	141,588.77	110,113.09
	บริการ	12,619.92	1,085,131.36	43,840.48	3,429,486.53	2,367,386.22	772,261.28	119,396.39	835,885.04	293,396.88	17,719.15
	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้	1,633.32	90,689.44	1,400.30	121,099.60	28,480.48	39,058.46	5,136.74	24,839.86	7,073.96	0.00

ตารางที่ 3-16: บัญชีประชาชาติด้านกีฬาแบบย่อของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2564 (ต่อ)

		อุตสาหกรรมกีฬา									
		ยานยนต์และยานพาหนะสำหรับการกีฬา	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	การก่อสร้างสนามกีฬา	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	บริการการเดินทางและการขนส่ง	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	การจัดการแข่งขันกีฬา
อุตสาหกรรมกีฬา	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	0.00	0.00	329.04	0.00	76,621.54	48.43	44.29	0.00	0.00	0.00
	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	0.00	0.00	0.00	11,808.35	1,034,952.24	12,948.21	14.73	5,425.40	158.92	5,443.50
	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	340.05	185,414.44	0.00	75,658.20	228,613.93	6,336.29	1,049.04	89,203.87	1,128.81	2,484.27
	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	120.05	14,375.46	60.30	142,080.68	19,149.74	8,710.86	56,692.77	46,784.18	986.20	147,576.08
	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	5,576.97	1,923.90	4,475.00	8,698,552.40	0.00	334.19
	ยานยนต์ และยานพาหนะสำหรับการกีฬา	119,925.53	16,449.68	2,425.63	204,726.49	43,975.84	730,942.84	14,792.86	100,333.00	2,980.07	4,022.30
	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	596.05	773,359.67	0.00	230,895.24	151,511.18	0.00	17,388.76	0.00	0.00	0.00
	การก่อสร้างสนามกีฬา	190.60	4,535.19	375.96	88,720.39	163,313.72	2,983.53	8,095.07	84,322.52	163.21	8,212.68
	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	229.93	29,061.99	2,352.29	51,568.51	64,775.65	14,761.63	17,791.96	45,443.19	5,024.00	9,214.65
	บริการการเดินทางและการขนส่ง	953.36	42,946.41	900.65	419,069.92	59,325.73	624,864.89	22,473.79	73,739.68	11,871.04	5,828.98
	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	244.47	0.00	0.00	0.00	0.00	1,981.91	11,672.59	146,758.40	0.00	0.00
	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	3,859.22	0.00	5,575.24
	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	0.33	0.00	0.00	2,183.16	37,228.06	168.71	3,056.00	439.60	131,125.25	4,599.47
	การจัดการแข่งขันกีฬา	59.64	949.87	30.21	2,582.18	10,088.51	2,432.55	3,113.11	8,949.88	614.79	579,264.12
	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	146.32	2,346.40	74.62	6,378.61	24,921.07	6,008.99	7,690.14	22,108.39	1,518.67	0.00
	สโมสรและสมาคมกีฬา	76.97	1,241.80	39.49	3,375.78	13,189.07	3,180.16	4,069.88	11,700.51	803.73	0.00
	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	0.19	2.96	0.09	8.04	31.42	6.58	9.69	26.87	1.91	7,983.67
	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	281.06	4,476.51	142.36	12,169.22	47,544.85	11,464.05	14,671.39	42,178.77	2,896.34	0.00

ตารางที่ 3-16: บัญชีประชาชาติด้านกีฬาแบบย่อของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2564 (ต่อ)

		อุตสาหกรรมกีฬา									
		ยานยนต์และยานพาหนะสำหรับการกีฬา	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	การก่อสร้างสนามกีฬา	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	บริการการเดินทางและการขนส่ง	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	สื่อวิทยุโทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	การจัดการแข่งขันกีฬา
	ปัจจัยการผลิตขั้นกลางทั้งหมด	366,584.87	17,439,836.58	477,003.02	7,121,374.53	28,687,973.71	5,099,241.07	946,555.23	17,219,839.09	601,335.56	908,374.37
	เงินเดือน ค่าจ้าง ค่าตอบแทน	31,893.43	2,704,028.25	43,595.45	6,425,795.23	4,722,506.40	1,046,322.39	1,868,256.64	9,953,544.17	153,358.13	102,386.01
	ผลตอบแทนการผลิต	46,351.00	1,769,372.57	54,565.99	17,815,652.72	6,112,220.51	793,701.64	282,984.08	2,819,424.26	160,678.23	132,660.68
	ค่าเสื่อมราคา	17,648.03	863,055.84	30,349.28	2,505,576.59	2,318,804.29	471,971.40	172,276.88	1,468,113.27	75,360.89	37,062.45
	ภาษีทางอ้อมสุทธิ	35,062.67	328,113.27	9,175.75	1,245,298.66	1,075,375.48	113,248.08	-49,232.82	479,878.99	13,182.59	38,078.96
	มูลค่าเพิ่มรวม	130,955.13	5,664,569.94	137,686.48	27,992,323.21	14,228,906.68	2,425,243.51	2,274,284.77	14,720,962.69	402,579.84	310,189.10
	ผลผลิตรวมในประเทศ	497,540.00	23,104,406.52	614,689.50	35,113,696.74	42,916,880.39	7,524,484.58	3,220,840.00	31,940,801.78	1,003,915.40	1,218,563.47

ตารางที่ 3-16: บัญชีประชาชาติด้านกีฬาแบบย่อของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2564 (ต่อ)

		อุตสาหกรรมกีฬา				**ปัจจัยการผลิตขั้นกลางทั้งหมด**	**รายจ่ายเพื่อการอุปโภคบริโภคของเอกชน**	**อุปสงค์ขั้นสุดท้าย**	**อุปสงค์รวม**	**ผลผลิตภายในประเทศ**	**อุปทานรวม**
		บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	สโมสรและสมาคมกีฬา	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ						
อุตสาหกรรมที่ไม่ใช่กีฬา	เกษตร	0.00	0.00	0.00	0.00	14,242,926.69	5,639,035.97	6,988,190.01	21,231,116.70	6,509,686.78	21,231,116.70
	อุตสาหกรรม	0.00	0.00	150.37	3,575,248.30	92,305,279.58	33,198,004.69	83,266,855.58	175,572,135.15	57,788,890.90	175,572,135.15
	บริการ	86,921.32	190,639.48	3.40	89,721.09	14,079,033.72	10,707,239.12	25,023,558.36	39,102,592.08	10,179,372.36	39,102,592.08
	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้	0.00	0.00	0.00	0.00	707,676.46	177,276.53	801,986.59	1,509,664.05	393,245.86	1,509,664.05

ตารางที่ 3-16: บัญชีประชาชาติด้านกีฬาแบบย่อของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2564 (ต่อ)

		อุตสาหกรรมกีฬา				ปัจจัยการผลิตขั้นกลางทั้งหมด	รายจ่ายเพื่อการอุปโภคบริโภคของเอกชน	อุปสงค์ขั้นสุดท้าย	อุปสงค์รวม	ผลผลิตภายในประเทศ	อุปทานรวม
		บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	สโมสรและสมาคมกีฬา	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ						
อุตสาหกรรมกีฬา	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	311,426.44	9,738.26	67,042.43	378,469.86	3,121.91	378,469.86
	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	60,343.61	6,906.76	16,981.47	77,325.08	7,260.27	77,325.08
	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	7,661.99	9,635.76	0.00	461,138.25	2,436,295.08	4,955,886.02	5,815,031.46	8,251,326.54	7,960,000.00	8,251,326.54
	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	3,476.59	4,373.44	0.00	0.00	679,269.64	5,169,414.74	7,832,284.62	8,511,554.25	4,990,966.04	8,511,554.25
	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	2,966.47	3,731.91	0.00	0.00	720,392.12	444,546.91	619,448.18	1,339,840.31	427,585.87	1,339,840.31
	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	473.20	595.10	0.00	0.00	9,047,136.21	6,964,158.93	7,822,065.88	16,869,202.09	1,232,929.76	16,869,202.09
	ยานยนต์ และยานพาหนะสำหรับการกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	1,560,038.81	711,101.64	4,125,960.45	5,685,999.26	497,540.00	5,685,999.26
	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00	1,173,803.89	821,205.01	1,754,378.07	2,928,181.96	23,104,406.52	2,928,181.96
	การก่อสร้างสนามกีฬา	630,846.34	90,266.55	5.73	151,283.23	1,303,199.24	180,585.22	22,444,851.74	23,748,050.98	614,689.50	23,748,050.98
	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	0.00	0.00	4.19	110,426.83	110,431.01	35,003,583.10	35,003,583.10	35,114,014.12	35,113,696.74	35,114,014.12
	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	41,232.00	43,666.86	1.53	40,324.17	587,502.65	7,391,383.44	12,297,035.94	12,884,538.59	42,916,880.39	12,884,538.59
	บริการการเดินทางและการขนส่ง	3,653.50	0.00	0.00	14.18	1,566,695.10	3,581,513.17	5,630,000.74	7,196,695.84	7,524,484.58	7,196,695.84
	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	0.00	0.00	0.00	115.42	201,645.63	688,908.38	9,203,624.39	9,405,270.02	3,220,840.00	9,405,270.02
	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	0.00	11,584.11	0.29	7,524.00	37,008.82	1,812,786.83	6,969,951.95	7,006,960.77	31,940,801.78	7,006,960.77
	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	11,218.77	8,092.50	0.36	9,564.72	625,754.08	70,314.03	70,314.03	696,068.11	1,003,915.40	696,068.11
	การจัดการแข่งขันกีฬา	0.00	878,648.64	5.47	144,449.37	1,644,722.36	5,637,060.45	7,229,220.10	8,873,942.46	1,218,563.47	8,873,942.46
	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	461,640.85	0.00	0.00	0.00	566,266.39	1,940,803.85	2,488,974.23	3,055,241.62	4,594,621.10	3,055,241.62
	สโมสรและสมาคมกีฬา	0.00	10,613.79	0.19	4,942.65	70,928.53	243,096.80	311,759.56	382,688.09	2,586,421.64	382,688.09
	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	28,486.62	356,102.69	119.85	20,804.16	413,629.89	1,417,659.75	1,818,070.68	2,231,700.57	614.68	2,231,700.57
	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	0.00	0.00	0.00	3,072,206.98	3,271,815.33	11,213,698.60	14,380,951.91	17,652,766.25	12,920,689.77	17,652,766.25

ตารางที่ 3-16: บัญชีประชาชาติด้านกีฬาแบบย่อของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2564 (ต่อ)

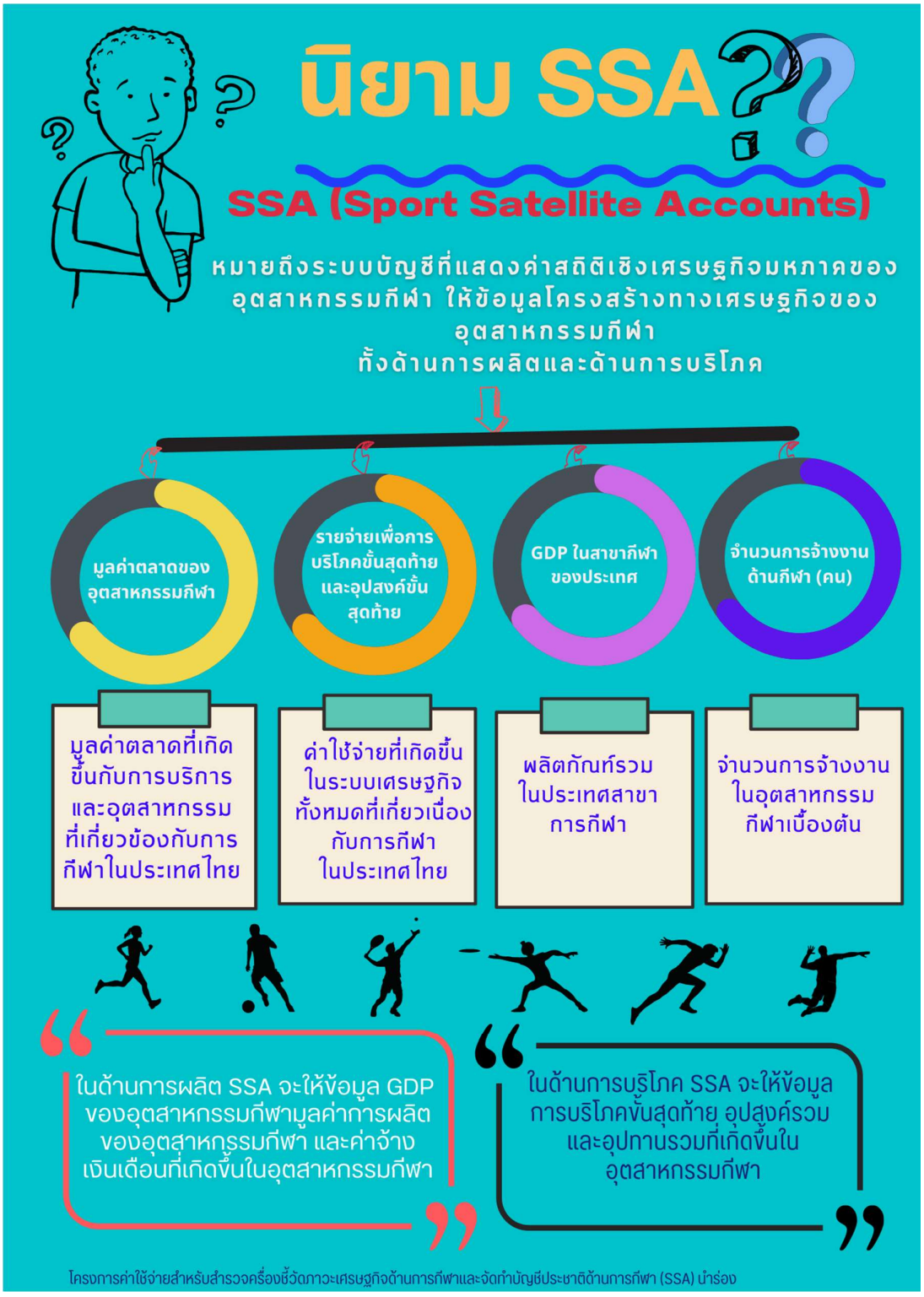
		อุตสาหกรรมกีฬา				ปัจจัยการผลิตขั้นกลางทั้งหมด	รายจ่ายเพื่อการอุปโภคบริโภคของเอกชน	อุปสงค์ขั้นสุดท้าย	อุปสงค์รวม	ผลผลิตภายในประเทศ	อุปทานรวม
		บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	สโมสรและสมาคมกีฬา	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ						
	ปัจจัยการผลิตขั้นกลางทั้งหมด	1,278,581.65	1,607,951.84	291.38	7,687,765.36	147,723,225.25	137,985,912.21	261,982,121.49	409,705,346.74	256,751,226.32	409,705,346.74
	เงินเดือน ค่าจ้าง ค่าตอบแทน	1,094,556.09	322,972.66	106.72	1,727,280.20	39,648,150.81					
	ผลตอบแทนการผลิต	1,418,193.11	418,468.83	138.27	2,238,000.33	47,132,469.92					
	ค่าเสื่อมราคา	396,211.69	116,910.91	38.63	625,246.64	13,659,108.61					
	ภาษีทางอ้อมสุทธิ	407,078.55	120,116.41	39.69	642,396.25	8,588,271.72					
	มูลค่าเพิ่มรวม	3,316,039.45	978,469.80	323.30	5,232,924.42	109,028,001.07					
	ผลผลิตรวมในประเทศ	4,594,621.10	2,586,421.64	614.68	12,920,689.77	256,751,226.32					

3.5 สื่อนำเสนอในรูปแบบข้อมูลภาพ (Infographic) การจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา

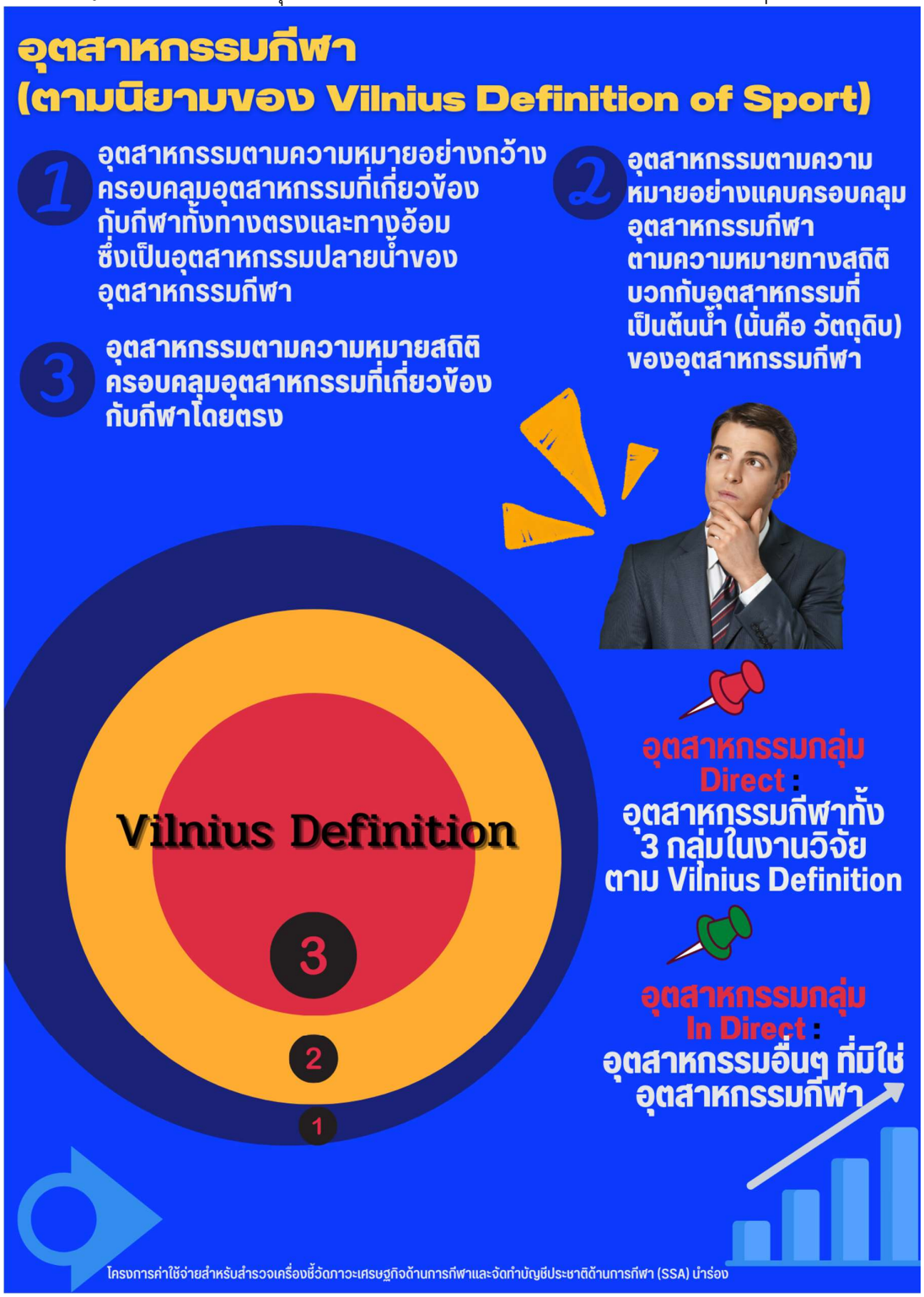
1) **แผนภาพที่ 3-5:** ขั้นตอนการจัดทำ SSA



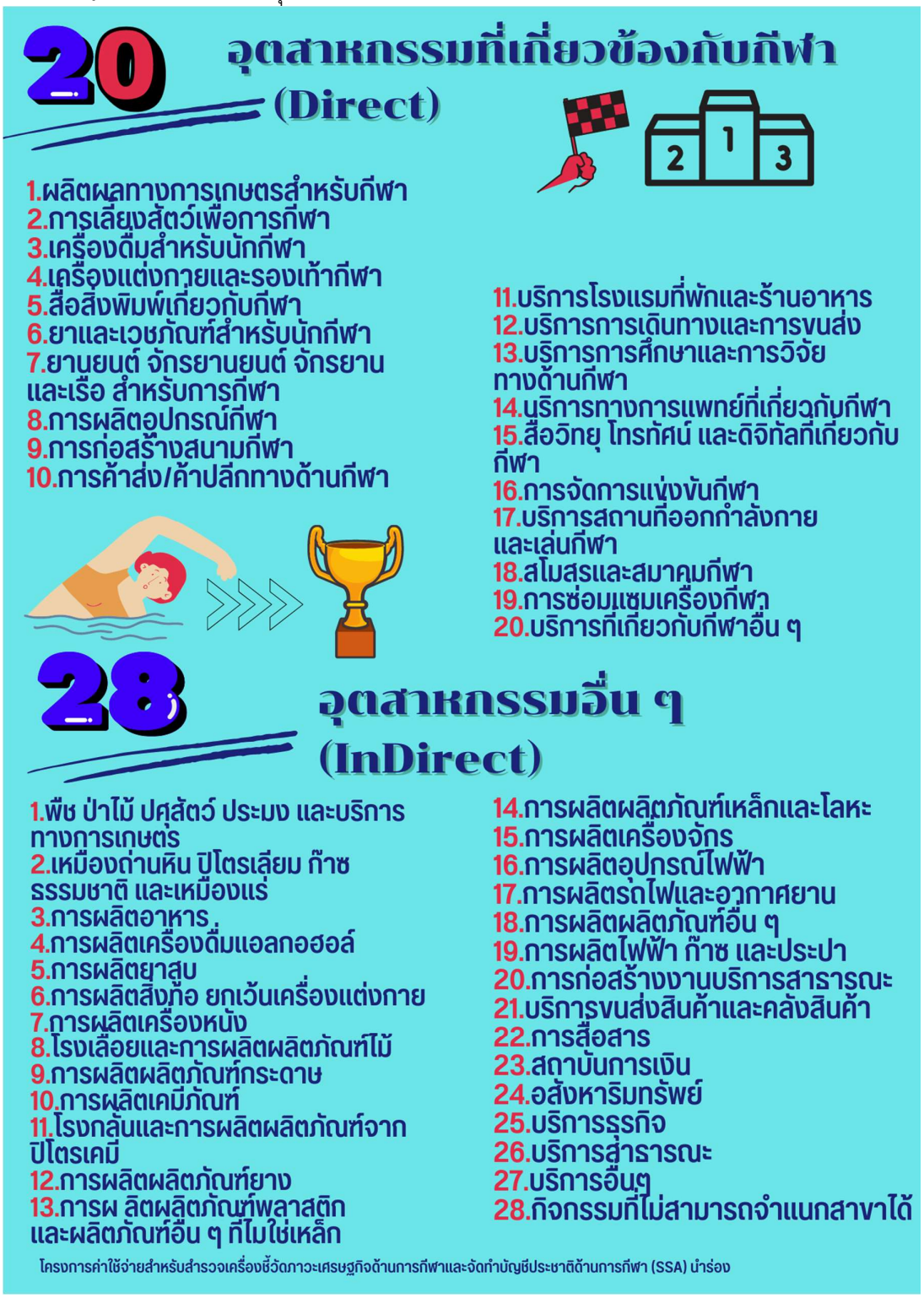
2) แผนภาพที่ 3-6: นิยามของ SSA



3) **แผนภาพที่ 3-7:** อุตสาหกรรมกีฬาตามนิยามของ Vinius Definition of Sport



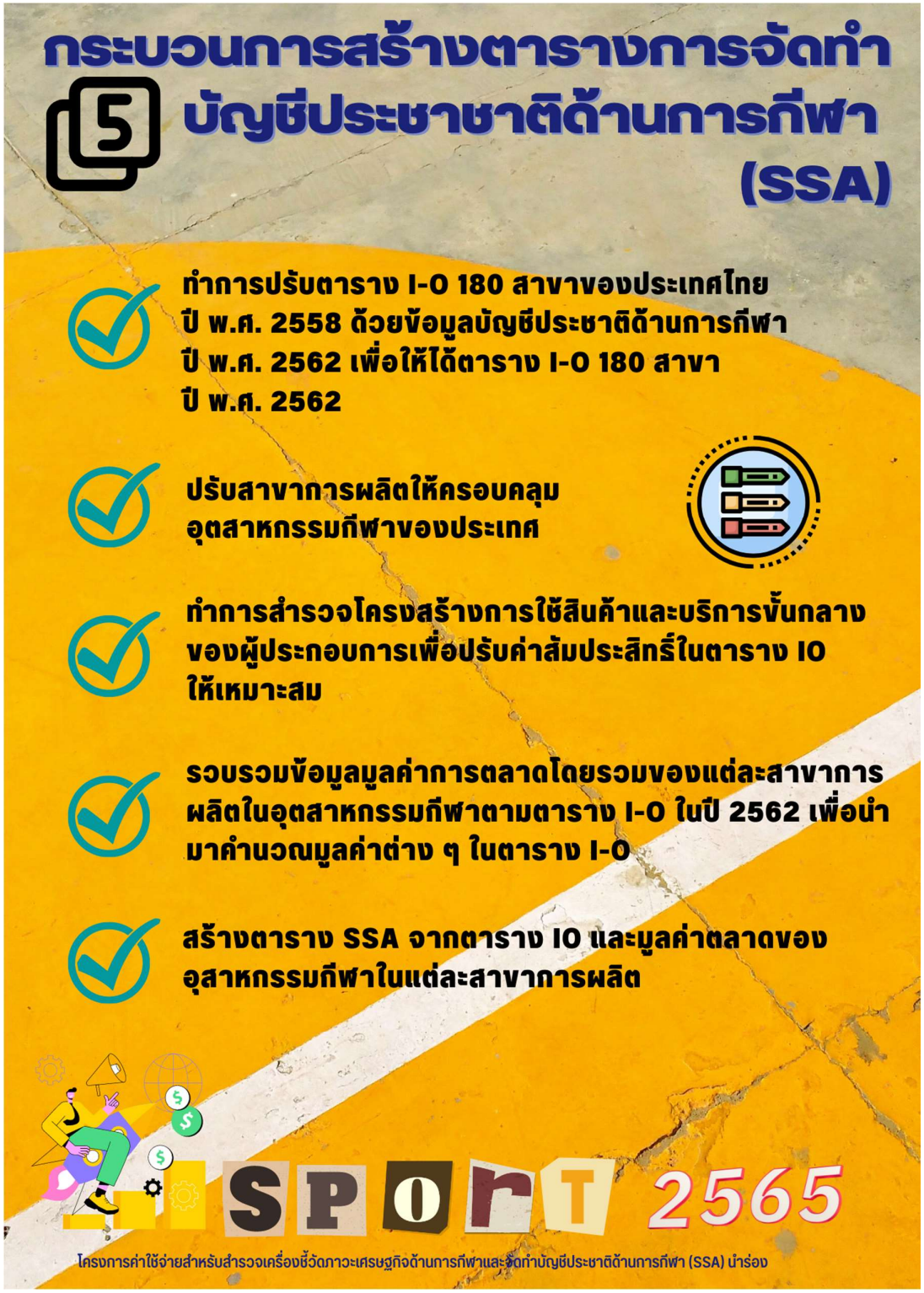
4) **แผนภาพที่ 3-8:** อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา และไม่เกี่ยวข้องกับกีฬา



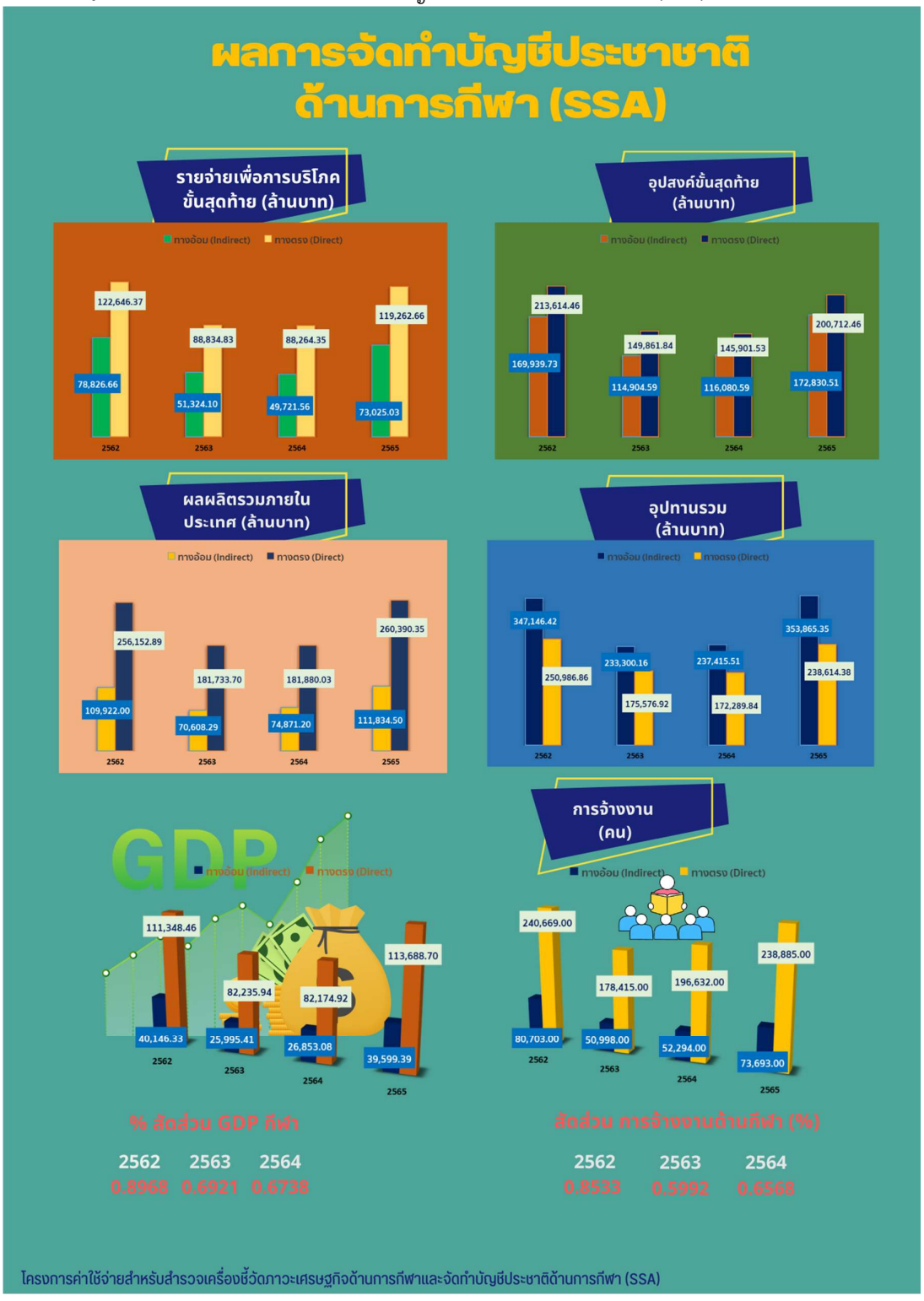
5) **แผนภาพที่ 3-9:** Ecosystem อุตสาหกรรมกีฬา



6) **แผนภาพที่ 3-10:** กระบวนการสร้างตาราง SSA



7) **แผนภาพที่ 3-11:** ผลการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (SSA)



8) แผนภาพที่ 3-12: ปัญหาและอุปสรรคในการจัดทำ SSA นำร่องของประเทศไทย



9) **แผนภาพที่ 3-13:** แผนการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจและข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงการดำเนินงาน



บทที่ 4

รายงานผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมของการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565

บทที่ 4
รายงานผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565

บทนี้จะนำเสนอผลการวิเคราะห์มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาในปี พ.ศ. 2565 และการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ 4 ชนิดกีฬา ได้แก่ ฟุตบอล กอล์ฟ มวย และวิ่ง ในปี พ.ศ. 2565 นอกจากนี้จะนำเสนอผลกระทบทางสังคมและพฤติกรรมการกออกกำลังกายและการใช้จ่ายด้านการกีฬาและการกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวของประชาชน รวมทั้งรายงานสถานการณ์กีฬาและภาวะเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทย รายละเอียดมีดังนี้

4.1 มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาปี พ.ศ. 2565

ในส่วนนี้จะนำเสนอผลการวิเคราะห์มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย ซึ่งประกอบด้วยมูลค่าการบริโภคขั้นสุดท้าย อุปสงค์ขั้นสุดท้าย อุปทานรวม ผลผลิตรวมภายในประเทศ GDP และการจ้างงานที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมกีฬา โดยอาศัยการสร้างบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Account: SSA) เช่นเดียวกับการวิเคราะห์มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาในปี พ.ศ. 2562 - 2564 ที่ได้นำเสนอในบทที่ผ่านมา ทั้งนี้ การทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Account: SSA) นำร่องของประเทศไทยปี พ.ศ. 2565 (ประมาณการ) มีขั้นตอนในการจัดทำดังนี้

ขั้นตอนที่ 1: ทำการสำรวจข้อมูลรายได้ของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาในช่วงครึ่งปีแรกของปี พ.ศ. 2565

ขั้นตอนที่ 2: คำนวณอัตราส่วนของ GDP ของประเทศไทยในครึ่งปีแรก (ไตรมาสที่ 1 และไตรมาสที่ 2) ต่อ GDP ในครึ่งปีหลัง (ไตรมาสที่ 3 และไตรมาสที่ 4) ระหว่างปี พ.ศ. 2562 – 2564 ในแต่ละอุตสาหกรรม

ขั้นตอนที่ 3: คำนวณค่าเฉลี่ยของอัตราส่วนของ GDP ในครึ่งปีแรกต่อ GDP ในครึ่งปีหลัง ระหว่างปี พ.ศ. 2562 – 2564 ในแต่ละอุตสาหกรรม

ขั้นตอนที่ 4: คาดประมาณรายได้ของผู้ประกอบการในแต่ละอุตสาหกรรมกีฬาที่ได้จากการสำรวจในช่วงครึ่งปีหลังของปี พ.ศ. 2565 โดยอาศัยค่าเฉลี่ยของอัตราส่วนของ GDP ในครึ่งปีแรกต่อ GDP ในครึ่งปีหลัง ที่ได้จากขั้นตอนที่ 3

ขั้นตอนที่ 5: คำนวณอัตราการเติบโตของรายได้ของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาในปี พ.ศ. 2565 เมื่อเปรียบเทียบกับปี พ.ศ. 2564

ขั้นตอนที่ 6: คำนวณค่ามัธยฐานของอัตราการเติบโตของรายได้ของผู้ประกอบการในปี พ.ศ. 2565 เมื่อเปรียบเทียบกับปี พ.ศ. 2564 ในแต่ละอุตสาหกรรมกีฬา ทั้งนี้ สาเหตุที่เลือกใช้ค่ามัธยฐานของอัตราการเติบโตแทนค่าเฉลี่ยของอัตราการเติบโต เนื่องจากพบว่าอัตราการเติบโตของรายได้ของผู้ประกอบการที่ได้จากการสำรวจมีความผันผวนเป็นอย่างมากและมีค่าที่ผิดปกติจำนวนมาก อีกทั้งจำนวนผู้ประกอบการกลุ่มตัวอย่างในหลายอุตสาหกรรมมีจำนวนน้อย ส่งผลทำให้อัตราการเติบโตของรายได้ของผู้ประกอบการ

มีแนวโน้มที่จะไม่มีการแจกแจงแบบปกติ (Normal Distribution) ดังนั้น ค่ามัธยฐานจึงมีความเหมาะสมที่จะใช้เป็นค่ากลางมากกว่าค่าเฉลี่ยเลขคณิต

ขั้นตอนที่ 7: คำนวณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิตในปี พ.ศ. 2565 โดยอาศัยค่ามัธยฐานของอัตราการเติบโตของรายได้ของผู้ประกอบการในสาขาการผลิตเดียวกันในปี พ.ศ. 2565 ที่ได้จากขั้นตอนที่ 6

จากการคาดประมาณตามขั้นตอนข้างต้น สามารถคาดประมาณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิต ในปี พ.ศ. 2565 ได้ดังตารางที่ 4-1

ตารางที่ 4-1: คาดประมาณมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาปี พ.ศ. 2565

ลำดับ	รหัส IO	สาขาการผลิต	GDP ครึ่งปีหลัง/ครึ่งปีแรก	อัตราเติบโตปี 2565 (%)	มูลค่าปี 2564	มูลค่าปี 2565
1.	28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	0.9504	33.74	3,121.91	4,175.39
2.	29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	0.9504	33.74	7,260.27	9,710.24
3.	30	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	1.0576	69.75	7,960,000.00	13,512,341.58
4.	31	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	1.0576	33.74	4,990,966.04	6,675,158.31
5.	32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	1.1206	37.84	427,585.87	589,389.77
6.	33	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	1.0576	33.74	1,232,929.76	1,648,979.63
7.	34	ยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา	1.0576	47.35	497,540.00	733,113.49
8.	35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	1.0576	69.87	23,104,406.52	39,248,192.45
9.	36	การก่อสร้างสนามกีฬา	0.9540	22.13	614,689.50	750,691.80
10.	37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	1.0652	23.91	35,113,696.74	43,509,439.79
11.	38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	1.0652	44.56	42,916,880.39	62,041,438.74
12.	39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	1.0298	33.74	7,524,484.58	10,063,608.01
13.	40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	1.0080	17.97	3,220,840.00	3,799,558.13
14.	41	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	1.0822	45.84	31,940,801.78	46,581,232.60
15.	42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	1.1818	41.82	1,003,915.40	1,423,704.79
16.	43	การจัดการแข่งขันกีฬา	1.1818	30.91	1,218,563.47	1,595,177.00
17.	44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	1.1818	41.82	4,594,621.10	6,515,871.81
18.	45	สโมสรและสมาคมกีฬา	1.1818	36.36	2,586,421.64	3,526,864.83
19.	46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	1.1818	14.58	614.68	704.32
20.	47	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	1.1818	40.56	12,920,689.77	18,161,002.16

จากการวิเคราะห์มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาในปี พ.ศ. 2565 โดยอาศัยโครงสร้างการใช้ปัจจัยการผลิตและโครงสร้างการแจกแจงผลผลิตตามตาราง IO ของอุตสาหกรรมกีฬา สามารถสรุปมูลค่าทางเศรษฐกิจจากตารางบัญชีประชาชาติด้านกีฬา (SSA) ปี พ.ศ. 2565 ได้ดังนี้

4.1.1 Sport Final Expenditure

จากการตาราง SSA ปี พ.ศ. 2565 ที่ได้จากการคาดประมาณ พบว่ารายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้ายที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยอันเนื่องมาจากผู้ชมกีฬา นักกีฬา และผู้เกี่ยวข้องทั้งหมดได้มีการใช้จ่ายไปเพื่อซื้อสินค้าและบริการที่เกี่ยวกับกีฬาและเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับการเข้าชมกีฬา การเล่นกีฬา หรือการเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับกีฬา คาดว่าจะมีมูลค่ารวมทั้งสิ้น 192,287.69 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2565 โดยแบ่งเป็นรายจ่ายในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรง 119,262.66 ล้านบาท และเป็นรายจ่ายทางอ้อม 73,025.03 ล้านบาท ซึ่งเป็นระดับที่ใกล้เคียงกับปี พ.ศ. 2562 ก่อนเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 และสูงกว่าปี พ.ศ. 2563 และ 2564 อย่างชัดเจน สะท้อนให้เห็นสัญญาณของการฟื้นตัวของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย

เมื่อขยายการบริโภคขั้นสุดท้ายให้ครอบคลุมการใช้จ่ายของภาคธุรกิจและภาครัฐ จะพบว่าอุปสงค์ขั้นสุดท้ายในอุตสาหกรรมกีฬาในปี พ.ศ. 2565 มีมูลค่าสูงถึง 373,542.97 ล้านบาท โดยเป็นอุปสงค์ขั้นสุดท้ายในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงเท่ากับ 200,712.46 ล้านบาท และเป็นอุปสงค์ขั้นสุดท้ายทางอ้อมเท่ากับ 172,830.51 ล้านบาท การเปลี่ยนแปลงของอุปสงค์ขั้นสุดท้ายมีลักษณะไม่แตกต่างไปจากกรณีของรายจ่ายการบริโภคขั้นสุดท้าย นั่นคือ มูลค่าอุปสงค์ขั้นสุดท้ายสูงกว่าปี พ.ศ. 2563 และ 2564 อย่างชัดเจน และกลับมาระดับใกล้เคียงปี พ.ศ. 2562 ซึ่งเป็นช่วงก่อนเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 แสดงให้เห็นว่าอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยกำลังฟื้นตัว

เมื่อพิจารณาเฉพาะอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิต พบว่าอุตสาหกรรมการค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬาเป็นสาขาการผลิตที่มีรายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้ายสูงที่สุด โดยมีมูลค่าเท่ากับ 43,373.00 ล้านบาท ตามมาด้วยอุตสาหกรรมบริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ อุตสาหกรรมบริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร และอุตสาหกรรมยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา ซึ่งมีรายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้ายเท่ากับ 15,763.29 10,520.66 และ 10,143.39 ล้านบาท ตามลำดับ สำหรับอุตสาหกรรมกีฬาอื่น ๆ ที่น่าสนใจ พบว่าอุตสาหกรรมเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา อุตสาหกรรมเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา อุตสาหกรรมอุปกรณ์กีฬา อุตสาหกรรมอุตสาหกรรมการจัดการแข่งขันกีฬา อุตสาหกรรมบริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา อุตสาหกรรมสโมสรและสมาคมกีฬา และอุตสาหกรรมการซ่อมแซมเครื่องกีฬา มีรายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้ายเท่ากับ 7,556.03 ล้านบาท 7,689.35 ล้านบาท 1,287.51 ล้านบาท 7,605.65 ล้านบาท 2,748.68 ล้านบาท 340.61 ล้านบาท และ 1,939.89 ล้านบาท ตามลำดับ

ในกรณีของอุปสงค์ขั้นสุดท้าย พบว่าอุตสาหกรรมการค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬาเป็นสาขาการผลิตที่มีอุปสงค์ขั้นสุดท้ายสูงที่สุด โดยมีมูลค่าเท่ากับ 43,373.00 ล้านบาท ตามมาด้วยอุตสาหกรรมการก่อสร้างสนามกีฬา อุตสาหกรรมบริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ อุตสาหกรรมบริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร และอุตสาหกรรมบริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา ซึ่งมีรายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้ายเท่ากับ 31,616.37 ล้านบาท 20,215.56 ล้านบาท 17,503.21 ล้านบาท และ 13,204.98 ล้านบาท ตามลำดับ สำหรับอุตสาหกรรมกีฬาอื่น ๆ ที่น่าสนใจ พบว่าอุตสาหกรรมเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา อุตสาหกรรมเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา อุตสาหกรรมอุปกรณ์กีฬา อุตสาหกรรมการจัดการแข่งขันกีฬา อุตสาหกรรมบริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา อุตสาหกรรมสโมสรและสมาคมกีฬา และอุตสาหกรรมการซ่อมแซมเครื่องกีฬา มีอุปสงค์ขั้นสุดท้ายเท่ากับ 8,865.94 11,650.29 2,750.58 9,753.83 3,525.03 436.81 และ 2,487.80 ล้านบาท ตามลำดับ แสดงรายละเอียดได้ดังตารางที่ 4-2

ตารางที่ 4-2: รายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้ายและอุปสงค์ขั้นสุดท้ายปี พ.ศ. 2565

ลำดับ	สาขาการผลิต **หน่วย:** ล้านบาท	รายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้าย	อุปสงค์ขั้นสุดท้าย
ทางอ้อม (Indirect)		**73,025.03**	**172,830.51**
1.	พืช ป่าไม้ ปศุสัตว์ ประมง และบริการทางการเกษตร	8,363.65	10,364.67
2.	เหมืองถ่านหิน ปิโตรเลียม ก๊าซธรรมชาติ และเหมืองแร่	0.00	-795.85
3.	การผลิตอาหาร	21,815.79	38,230.81
4.	การผลิตเครื่องดื่มแอลกอฮอล์	7,547.48	9,851.85
5.	การผลิตยาสูบ	876.52	1,057.18
6.	การผลิตสิ่งทอ ยกเว้นเครื่องแต่งกาย	1,044.51	6,273.53
7.	การผลิตเครื่องหนัง	2,262.52	4,312.49
8.	โรงเลื่อยและการผลิตผลิตภัณฑ์ไม้	1,937.38	9,545.97
9.	การผลิตผลิตภัณฑ์กระดาษ	234.23	638.76
10.	การผลิตเคมีภัณฑ์	1,362.95	5,348.33
11.	โรงกลั่นและการผลิตผลิตภัณฑ์จากปิโตรเคมี	2,136.87	4,657.30
12.	การผลิตผลิตภัณฑ์ยาง	885.03	10,813.88
13.	การผลิตผลิตภัณฑ์พลาสติกและผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่ไม่ใช่เหล็ก	1,563.41	5,207.48
14.	การผลิตผลิตภัณฑ์เหล็กและโลหะ	322.25	2,881.25
15.	การผลิตเครื่องจักร	6.20	2,623.36
16.	การผลิตอุปกรณ์ไฟฟ้า	458.86	4,663.60
17.	การผลิตรถไฟและอากาศยาน	0.00	1,780.72
18.	การผลิตผลิตภัณฑ์อื่น ๆ	2,441.93	11,448.92
19.	การผลิตไฟฟ้า ก๊าซ และประปา	4,532.49	7,331.40
20.	การก่อสร้างงานบริการสาธารณะ	0.00	0.00
21.	บริการขนส่งสินค้าและคลังสินค้า	618.03	1,810.11
22.	การสื่อสาร	1,394.02	2,217.11
23.	สถาบันการเงิน	5,348.31	5,658.74
24.	อสังหาริมทรัพย์	3,883.22	4,835.86
25.	บริการธุรกิจ	774.24	2,307.98
26.	บริการสาธารณะ	62.62	15,218.52
27.	บริการอื่น ๆ	2,890.50	3,361.17
28.	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้	262.02	1,185.37

ตารางที่ 4-2: รายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้ายและอุปสงค์ขั้นสุดท้ายปี พ.ศ. 2565 (ต่อ)

ลำดับ	สาขาการผลิต **หน่วย:** ล้านบาท	รายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้าย	อุปสงค์ขั้นสุดท้าย
ทางตรง (Direct)		**119,262.66**	**200,712.46**
1.	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	14.02	96.55
2.	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	10.98	26.98
3.	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	7,556.03	8,865.94
4.	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	7,689.35	11,650.29
5.	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	608.86	848.41
6.	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	10,143.39	11,392.94
7.	ยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา	977.18	5,669.82
8.	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	1,287.51	2,750.58
9.	การก่อสร้างสนามกีฬา	254.38	31,616.37
10.	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	43,373.00	43,373.00
11.	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	10,520.66	17,503.21
12.	บริการการเดินทางและการขนส่ง	4,849.95	7,623.93
13.	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	988.42	13,204.98
14.	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	2,488.55	9,568.17
15.	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	102.26	102.26
16.	การจัดการแข่งขันกีฬา	7,605.65	9,753.83
17.	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	2,748.68	3,525.03
18.	สโมสรและสมาคมกีฬา	340.61	436.81
19.	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	1,939.89	2,487.80
20.	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	15,763.29	20,215.56
รวมทั้งหมด (Total)		**192,287.69**	**373,542.97**

หมายเหตุ: ทางตรง (Direct) หมายถึง อุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 3 กลุ่มในงานวิจัย ตาม Vilnius Definition และทางอ้อม (Indirect) หมายถึง อุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่มิใช่อุตสาหกรรมกีฬา

4.1.2 Sport Total Supply

หัวข้อนี้จะนำเสนอมูลค่าอุปทานรวมที่เกิดขึ้นกับอุตสาหกรรมที่เกี่ยวกับการกีฬาในประเทศไทย โดยเป็นมูลค่าที่สะท้อนถึงด้านอุปทาน (Supply Side) เพื่อรองรับอุปสงค์ (Demand Side) หรือ Sport Final Expenditure ทั้งนี้จากการคำนวณบัญชีประชาชาติด้านกีฬาปี พ.ศ. 2565 พบว่าอุตสาหกรรมกีฬาคาดว่าจะสามารถสร้างผลผลิตภายในประเทศในปี พ.ศ. 2565 ได้มากถึง 372,224.86 ล้านบาท โดยเป็นผลผลิตที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงทั้ง 20 สาขาการผลิตตามนิยามของ Vilius Definition of Sports เท่ากับ 260,390.35 ล้านบาท ในขณะที่เป็นผลผลิตที่เป็น เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมอื่น ๆ อันเป็นผลทางอ้อม เท่ากับ 111,834.50 ล้านบาท เมื่อพิจารณาอุปทานรวมของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยจะพบว่าอุปทานรวมมีมูลค่ามากกว่าผลผลิตรวมภายในประเทศ อันเนื่องมาจากการที่ประเทศไทยมีการนำเข้าสินค้าที่เกี่ยวข้องกับกีฬามากกว่าการส่งออก ทั้งนี้ จากการศึกษาพบว่าในปี พ.ศ. 2565 อุปทานรวมของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยมีมูลค่าสูงถึง 592,479.74 ล้านบาท โดยแบ่งเป็นอุปทาน

ของอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงตามนิยามของ Vilnius Definition และอุปทานในอุตสาหกรรมอื่น ๆ อันเป็นผลทางอ้อมของอุตสาหกรรมกีฬาเท่ากับ 238,614.38 และ 353,865.35 ล้านบาท ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบกับสถิติในปีที่ผ่านมา พบว่ามูลค่าผลผลิตรวมภายในประเทศและอุปทานรวมของอุตสาหกรรมกีฬามีการเติบโตอย่างเห็นได้ชัด โดยสูงกว่าปี พ.ศ. 2563 และ 2564 อย่างชัดเจน และมีค่าใกล้เคียงกับปี พ.ศ. 2562 ก่อนเกิดสถานการณ์โรค COVID-19 สถิติในปี พ.ศ. 2565 ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยกำลังฟื้นตัวและกลับมาเติบโตอีกครั้ง

เมื่อพิจารณาเฉพาะอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิต พบว่าอุตสาหกรรมด้านการบริการโรงแรมที่พักและร้านอาหารเป็นสาขาการผลิตที่สร้างผลผลิตรวมภายในประเทศได้มากที่สุด โดยมีมูลค่าถึง 62,041.44 ล้านบาท ตามมาด้วยอุตสาหกรรมบริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา อุตสาหกรรมการค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา และอุตสาหกรรมการผลิตอุปกรณ์กีฬา ซึ่งมีมูลค่าผลผลิตรวมภายในประเทศเท่ากับ 46,581.23 ล้านบาท 43,509.44 ล้านบาท และ 39,248.19 ล้านบาท ตามลำดับ สำหรับอุตสาหกรรมกีฬาที่สำคัญอื่น ๆ ได้แก่ อุตสาหกรรมเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา อุตสาหกรรมเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา อุตสาหกรรมการจัดการแข่งขันกีฬา อุตสาหกรรมบริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาอุตสาหกรรมสโมสรและสมาคมกีฬา อุตสาหกรรมการซ่อมแซมเครื่องกีฬา และอุตสาหกรรมบริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ มีมูลค่าผลผลิตรวมภายในประเทศเท่ากับ 13,512.34 ล้านบาท 6,675.16 ล้านบาท 1,595.18 6 ล้านบาท 515.87 3ล้านบาท 526.86 ล้านบาท 0.70 ล้านบาท และ18,161.00 ล้านบาท ตามลำดับ

เมื่อนำเอามูลค่าการนำเข้าและส่วนเหลื่อมค้าการค้าส่ง/ค้าปลีกและค่าขนส่งมาคำนวณอุปทานรวม พบว่าอุตสาหกรรมที่มีอุปทานรวมมากที่สุด ได้แก่ อุตสาหกรรมการค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา ซึ่งมีมูลค่าอุปทานรวมเท่ากับ 43,528.21 ล้านบาท ตามด้วยอุตสาหกรรมการก่อสร้างสนามกีฬา อุตสาหกรรมบริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ และอุตสาหกรรมยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา ซึ่งมีมูลค่าอุปทานรวมเท่ากับ 33,452.09 ล้านบาท 24,814.80 ล้านบาท และ 24,570.21 ล้านบาท ตามลำดับ สำหรับอุตสาหกรรมกีฬาที่สำคัญอื่น ๆ ได้แก่ อุตสาหกรรมเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา อุตสาหกรรมเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา อุตสาหกรรมการผลิตอุปกรณ์กีฬา อุตสาหกรรมการจัดการแข่งขันกีฬา อุตสาหกรรมบริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา อุตสาหกรรมสโมสรและสมาคมกีฬา และอุตสาหกรรมการซ่อมแซมเครื่องกีฬา 12,580.46 ล้านบาท 12,660.69 ล้านบาท 4,590.91 ล้านบาท 11,972.93 ล้านบาท 4,327.01 ล้านบาท 536.19 ล้านบาท และ 3,053.80 ล้านบาท ตามลำดับ แสดงรายละเอียดได้ดังตารางที่ 4-3

ตารางที่ 4-3: ผลผลิตรวมภายในประเทศและอุปทานรวมปี พ.ศ. 2565

ลำดับ	สาขาการผลิต **หน่วย:** ล้านบาท	ผลผลิตรวม ภายในประเทศ	อุปทานรวม
ทางอ้อม (Indirect)		**111,834.50**	**353,865.35**
1.	พืช ป่าไม้ ปศุสัตว์ ประมง และบริการทางการเกษตร	9,421.39	31,489.35
2.	เหมืองถ่านหิน ปิโตรเลียม ก๊าซธรรมชาติ และเหมืองแร่	50.78	7,888.22
3.	การผลิตอาหาร	16,486.31	59,109.74
4.	การผลิตเครื่องดื่มแอลกอฮอล์	4,503.94	14,828.99
5.	การผลิตยาสูบ	160.18	1,243.14
6.	การผลิตสิ่งทอ ยกเว้นเครื่องแต่งกาย	6,123.12	14,987.93
7.	การผลิตเครื่องหนัง	1,978.11	6,736.87
8.	โรงเลื่อยและการผลิตผลิตภัณฑ์ไม้	4,988.52	15,807.29
9.	การผลิตผลิตภัณฑ์กระดาษ	2,968.07	5,440.02
10.	การผลิตเคมีภัณฑ์	8,039.26	23,266.93
11.	โรงกลั่นและการผลิตผลิตภัณฑ์จากปิโตรเคมี	5,357.92	13,098.60
12.	การผลิตผลิตภัณฑ์ยาง	4,756.77	16,468.79
13.	การผลิตผลิตภัณฑ์พลาสติกและผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่ไม่ใช่เหล็ก	7,722.75	14,902.13
14.	การผลิตผลิตภัณฑ์เหล็กและโลหะ	5,959.19	14,325.72
15.	การผลิตเครื่องจักร	703.81	4,343.97
16.	การผลิตอุปกรณ์ไฟฟ้า	1,782.02	7,901.59
17.	การผลิตรถไฟและอากาศยาน	402.83	2,329.45
18.	การผลิตผลิตภัณฑ์อื่น ๆ	4,002.67	17,270.57
19.	การผลิตไฟฟ้า ก๊าซ และประปา	11,660.34	24,832.02
20.	การก่อสร้างงานบริการสาธารณะ	227.02	227.02
21.	บริการขนส่งสินค้าและคลังสินค้า	1,149.70	3,380.28
22.	การสื่อสาร	1,444.12	4,397.30
23.	สถาบันการเงิน	5,223.07	13,458.57
24.	อสังหาริมทรัพย์	959.24	6,083.64
25.	บริการธุรกิจ	4,442.62	8,336.92
26.	บริการสาธารณะ	441.12	15,759.03
27.	บริการอื่น ๆ	306.66	3,719.92
28.	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้	572.97	2,231.34
ทางตรง (Direct)		**260,390.35**	**238,614.38**
1.	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	4.18	545.06
2.	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	9.71	122.86
3.	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	13,512.34	12,580.46
4.	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	6,675.16	12,660.69

ตารางที่ 4-3: ผลผลิตรวมภายในประเทศและอุปทานรวมปี พ.ศ. 2565 (ต่อ)

ลำดับ	สาขาการผลิต **หน่วย:** ล้านบาท	ผลผลิตรวมภายในประเทศ	อุปทานรวม
	ทางตรง (Direct) (ต่อ)		
5.	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	589.39	1,835.07
6.	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	1,648.98	24,570.21
7.	ยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา	733.11	7,813.60
8.	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	39,248.19	4,590.91
9.	การก่อสร้างสนามกีฬา	750.69	33,452.09
10.	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	43,509.44	43,528.21
11.	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	62,041.44	18,339.44
12.	บริการการเดินทางและการขนส่ง	10,063.61	9,745.49
13.	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	3,799.56	13,494.30
14.	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	46,581.23	9,618.97
15.	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	1,423.70	1,012.29
16.	การจัดการแข่งขันกีฬา	1,595.18	11,972.93
17.	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	6,515.87	4,327.01
18.	สโมสรและสมาคมกีฬา	3,526.86	536.19
19.	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	0.70	3,053.80
20.	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	18,161.00	24,814.80
รวมทั้งหมด (Total)		**372,224.86**	**592,479.74**

หมายเหตุ: ทางตรง (Direct) หมายถึง อุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 3 กลุ่มในงานวิจัย ตาม Vilnius Definition
และทางอ้อม (Indirect) หมายถึง อุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่มิใช่อุตสาหกรรมกีฬา

4.1.3 Sport Gross Domestic Product (GDP)

หัวข้อนี้จะนำเสนอมูลค่าเพิ่มรวมที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวกับการกีฬาในประเทศไทย ซึ่งเป็นตัวชี้วัด GDP ในสาขาการกีฬาของประเทศไทย ทั้งนี้ จากการศึกษาพบว่า GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาคาดว่ามีมูลค่าสูงถึง 153,288.09 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2565 ซึ่งสูงกว่าปี พ.ศ. 2562 เล็กน้อย และเติบโตจากปี พ.ศ. 2563 และ 2564 ซึ่งอยู่ในช่วงสถานการณ์ COVID-19 อย่างชัดเจน โดยแบ่งเป็น GDP จากอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงเท่ากับ 113,688.70 ล้านบาท และ GDP จากอุตสาหกรรมอื่น ๆ ซึ่งได้รับผลทางอ้อมจากอุตสาหกรรมกีฬาเท่ากับ 39,599.39 ล้านบาท สถิติดังกล่าวสะท้อนการเติบโตของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยอย่างมีนัยสำคัญ

จากการพิจารณาแยกรายอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิต พบว่าอุตสาหกรรมที่มีบทบาทในการสร้าง GDP ให้แก่อุตสาหกรรมกีฬามากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ อุตสาหกรรมการค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา อุตสาหกรรมบริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา และอุตสาหกรรมบริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร โดยอุตสาหกรรมทั้ง 3 ดังกล่าว สามารถสร้าง GDP ได้มากถึง 34,685.33 ล้านบาท 21,468.48 ล้านบาท และ 20,569.57 ล้านบาท ตามลำดับ นอกจากนี้ ยังมีอีกหลายอุตสาหกรรมที่สามารถสร้าง GDP ได้มากกว่า 1 พันล้านบาท ได้แก่ อุตสาหกรรมการผลิตอุปกรณ์กีฬา อุตสาหกรรมบริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ อุตสาหกรรมบริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา อุตสาหกรรมเครื่องดื่ม

สำหรับนักกีฬา อุตสาหกรรมบริการการเดินทางและการขนส่ง อุตสาหกรรมบริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา อุตสาหกรรมเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา และอุตสาหกรรมสโมสรและสมาคมกีฬา ซึ่งสามารถสร้าง GDP ได้เท่ากับ 7,355.27 ล้านบาท 4,702.65 ล้านบาท 4,005.20 ล้านบาท 3,243.64 ล้านบาท 2,682.93 ล้านบาท 1,958.21 ล้านบาท และ 1,334.25 ล้านบาท ตามลำดับ แสดงรายละเอียดดังตารางที่ 4-4

ตารางที่ 4-4: ผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศของอุตสาหกรรมกีฬาปี พ.ศ. 2565

ลำดับ	สาขาการผลิต	GDP (ล้านบาท)
ทางอ้อม (Indirect)		**39,599.39**
1.	พืช ป่าไม้ ปศุสัตว์ ประมง และบริการทางการเกษตร	5,549.02
2.	เหมืองถ่านหิน ปิโตรเลียม ก๊าซธรรมชาติ และเหมืองแร่	31.34
3.	การผลิตอาหาร	3,971.55
4.	การผลิตเครื่องดื่มแอลกอฮอล์	2,522.81
5.	การผลิตยาสูบ	123.43
6.	การผลิตสิ่งทอ ยกเว้นเครื่องแต่งกาย	1,921.89
7.	การผลิตเครื่องหนัง	530.59
8.	โรงเลื่อยและการผลิตผลิตภัณฑ์ไม้	1,746.62
9.	การผลิตผลิตภัณฑ์กระดาษ	840.70
10.	การผลิตเคมีภัณฑ์	2,516.57
11.	โรงกลั่นและการผลิตผลิตภัณฑ์จากปิโตรเคมี	1,021.60
12.	การผลิตผลิตภัณฑ์ยาง	1,042.52
13.	การผลิตผลิตภัณฑ์พลาสติกและผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่ไม่ใช่เหล็ก	2,198.43
14.	การผลิตผลิตภัณฑ์เหล็กและโลหะ	1,530.39
15.	การผลิตเครื่องจักร	180.79
16.	การผลิตอุปกรณ์ไฟฟ้า	351.32
17.	การผลิตรถไฟและอากาศยาน	106.75
18.	การผลิตผลิตภัณฑ์อื่น ๆ	951.19
19.	การผลิตไฟฟ้า ก๊าซ และประปา	4,098.06
20.	การก่อสร้างงานบริการสาธารณะ	66.80
21.	บริการขนส่งสินค้าและคลังสินค้า	445.70
22.	การสื่อสาร	901.94
23.	สถาบันการเงิน	3,674.61
24.	อสังหาริมทรัพย์	755.88
25.	บริการธุรกิจ	1,756.06
26.	บริการสาธารณะ	435.03
27.	บริการอื่น ๆ	165.18
28.	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้	162.62

ตารางที่ 4-4: ผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศของอุตสาหกรรมกีฬาปี พ.ศ. 2565 (ต่อ)

ลำดับ	สาขาการผลิต	GDP (ล้านบาท)
ทางตรง (Direct)		**113,688.70**
1.	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	2.70
2.	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	5.27
3.	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	4,005.20
4.	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	1,958.21
5.	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	181.91
6.	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	532.25
7.	ยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา	192.96
8.	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	9,622.59
9.	การก่อสร้างสนามกีฬา	168.15
10.	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	34,685.33
11.	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	20,569.57
12.	บริการการเดินทางและการขนส่ง	3,243.64
13.	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	2,682.93
14.	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	21,468.48
15.	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	570.92
16.	การจัดการแข่งขันกีฬา	406.06
17.	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	4,702.65
18.	สโมสรและสมาคมกีฬา	1,334.25
19.	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	0.37
20	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	7,355.27
รวมทั้งหมด (Total)		**153,288.09**

หมายเหตุ: ทางตรง (Direct) หมายถึง อุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 3 กลุ่มในงานวิจัย ตาม Vilnius Definition
และทางอ้อม (Indirect) หมายถึง อุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่มิใช่อุตสาหกรรมกีฬา

4.1.4 Employment in Sport Industry

หัวข้อนี้จะนำเสนอค่าประมาณการของจำนวนการจ้างงาน (Employment) ในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวกับการกีฬาในประเทศไทยในปี พ.ศ. 2565 ทั้งนี้ จากการพิจารณาสถานการณ์ด้านการจ้างงานของอุตสาหกรรมกีฬา พบว่าอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยยังมีบทบาทในการสร้างการจ้างงานไม่มาก ไม่แตกต่างไปจากสถานการณ์ก่อนเกิดสถานการณ์ COVID-19 โดยพบว่าในปี พ.ศ. 2565 อุตสาหกรรมกีฬาสามารถสร้างการจ้างงานได้เท่ากับ 312,579 คน คิดเป็นเพียงร้อยละ 0.8013 ของการจ้างงานโดยรวมของทั้งประเทศในไตรมาสที่ 2 ปี พ.ศ. 2565 ซึ่งมีมากถึง 39,010,900 คน โดยแบ่งเป็นการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาโดยตรงเท่ากับ 238,885 คน และการจ้างงานในอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาในทางอ้อมเท่ากับ 73,693 คน ลักษณะดังกล่าวสะท้อนว่าอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยถูกขับเคลื่อนโดยกิจกรรมการบริโภคซึ่งเกิดจากการใช้จ่ายซื้อเสื้อผ้า รองเท้า และอุปกรณ์กีฬาของมวลชนเป็นหลัก มิใช่กิจกรรมการผลิต อย่างไรก็ตาม แม้จำนวนการจ้างงานที่คาดการณ์ในปี พ.ศ. 2565 จะยังคง

ต่ำกว่าปี พ.ศ. 2562 เล็กน้อย แต่ก็สูงกว่าปี พ.ศ. 2563 – 2564 เป็นอย่างมาก แต่ก็เป็นสัญญาณที่ดีที่แสดงให้เห็นว่าอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยกำลังฟื้นตัวและกลับมาเติบโตได้อีกครั้ง

จากการพิจารณาแยกรายอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิต พบว่าอุตสาหกรรมที่มีบทบาทในการสร้างการจ้างงานให้แก่อุตสาหกรรมกีฬามากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ อุตสาหกรรมบริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา อุตสาหกรรมการค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา และอุตสาหกรรมบริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร โดยอุตสาหกรรมทั้ง 3 ดังกล่าวสามารถสร้างการจ้างงานได้มากกว่า 45,000 คน นั่นคือ เท่ากับ 59,111 คน 49,739 คน และ 48,858 คน ตามลำดับ และยังมีอุตสาหกรรมที่สามารถสร้างการจ้างงานได้มากกว่า 10,000 คน ได้แก่ อุตสาหกรรมการผลิตอุปกรณ์กีฬา และอุตสาหกรรมบริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ โดยมีการจ้างงานเท่ากับ 26,677 คน และ 14,860 คน

นอกจากนี้ ยังมีอีกหลายอุตสาหกรรมที่สามารถสร้าง GDP ได้มากกว่า 1 พันคน ได้แก่ อุตสาหกรรมบริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา อุตสาหกรรมบริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา อุตสาหกรรมบริการการเดินทางและการขนส่ง อุตสาหกรรมเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา อุตสาหกรรมเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา อุตสาหกรรมสโมสรและสมาคมกีฬา อุตสาหกรรมสื่อวิทยุโทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา และอุตสาหกรรมยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา ซึ่งสามารถจ้างงานได้เท่ากับ 9,501 คน 7,500 คน 6,738 คน 4,825 คน 4,083 คน 2,696 คน 1,331 คน และ 1,065 คน ตามลำดับ รายละเอียดดังตารางที่ 4-5

ตารางที่ 4-5: การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาปี พ.ศ. 2565

ลำดับ	สาขาการผลิต	การจ้างงาน (คน)	% ต่อการจ้างงานรวม
ทางอ้อม (Indirect)		**73,693**	**0.1889**
1.	พืช ป่าไม้ ปศุสัตว์ ประมง และบริการทางการเกษตร	21,308	0.0546
2.	เหมืองถ่านหิน ปิโตรเลียม ก๊าซธรรมชาติ และเหมืองแร่	40	0.0001
3.	การผลิตอาหาร	6,874	0.0176
4.	การผลิตเครื่องดื่มแอลกอฮอล์	1,540	0.0039
5.	การผลิตยาสูบ	56	0.0001
6.	การผลิตสิ่งทอ ยกเว้นเครื่องแต่งกาย	3,666	0.0094
7.	การผลิตเครื่องหนัง	1,028	0.0026
8.	โรงเลื่อยและการผลิตผลิตภัณฑ์ไม้	3,969	0.0102
9.	การผลิตผลิตภัณฑ์กระดาษ	1,259	0.0032
10.	การผลิตเคมีภัณฑ์	4,593	0.0118
11.	โรงกลั่นและการผลิตผลิตภัณฑ์จากปิโตรเคมี	487	0.0012
12.	การผลิตผลิตภัณฑ์ยาง	1,705	0.0044
13.	การผลิตผลิตภัณฑ์พลาสติกและผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่ไม่ใช่เหล็ก	3,806	0.0098
14.	การผลิตผลิตภัณฑ์เหล็กและโลหะ	2,749	0.0070
15.	การผลิตเครื่องจักร	327	0.0008
16.	การผลิตอุปกรณ์ไฟฟ้า	443	0.0011

ตารางที่ 4-5: การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาปี พ.ศ. 2565 (ต่อ)

ลำดับ	สาขาการผลิต	การจ้างงาน (คน)	% ต่อการจ้างงานรวม
ทางอ้อม (Indirect) (ต่อ)			
17	การผลิตรถไฟและอากาศยาน	230	0.0006
18.	การผลิตผลิตภัณฑ์อื่น ๆ	2,109	0.0054
19.	การผลิตไฟฟ้า ก๊าซ และประปา	4,361	0.0112
20.	การก่อสร้างงานบริการสาธารณะ	159	0.0004
21.	บริการขนส่งสินค้าและคลังสินค้า	675	0.0017
22.	การสื่อสาร	759	0.0019
23.	สถาบันการเงิน	3,774	0.0097
24.	อสังหาริมทรัพย์	510	0.0013
25.	บริการธุรกิจ	4,793	0.0123
26.	บริการสาธารณะ	1,401	0.0036
27.	บริการอื่น ๆ	865	0.0022
28.	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้	207	0.0005
ทางตรง (Direct)		**238,885**	**0.6124**
1.	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	10	0.0000
2.	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	16	0.0000
3.	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	4,825	0.0124
4.	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	4,083	0.0105
5.	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	385	0.0010
6.	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	1,065	0.0027
7.	ยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา	273	0.0007
8.	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	26,677	0.0684
9.	การก่อสร้างสนามกีฬา	397	0.0010
10.	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	49,739	0.1275
11.	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	48,858	0.1252
12.	บริการการเดินทางและการขนส่ง	6,738	0.0173
13.	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	7,500	0.0192
14.	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	59,111	0.1515
15.	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	1,331	0.0034
16.	การจัดการแข่งขันกีฬา	820	0.0021
17.	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	9,501	0.0244
18.	สโมสรและสมาคมกีฬา	2,696	0.0069
19.	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	1	0.0000
20.	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	14,860	0.0381
รวมทั้งหมด (Total)		**312,579**	**0.8013**

หมายเหตุ: สัดส่วนการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาต่อการจ้างงานรวม คำนวณจากการจ้างงานรวมในไตรมาสที่ 2 ปี พ.ศ. 2565 ซึ่งมีจำนวนเท่ากับ 39,010,900 คน

สถานภาพเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทยระหว่างปี พ.ศ. 2562 – 2565 สามารถสรุปในรูปแบบของข้อมูลอนุกรมเวลาได้ดังตารางสถิติต่อไปนี้

ตารางที่ 4-6: สภานภาพเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทย พ.ศ. 2562 – 2565

ปี	รายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้าย (ล้านบาท)			อุปสงค์ขั้นสุดท้าย (ล้านบาท)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	78,826.66	122,646.37	201,474.03	169,939.73	213,614.46	383,554.18
2563	51,324.10	88,834.83	140,161.94	114,904.59	149,861.84	264,766.43
2564	49,721.56	88,264.35	137,985.91	116,080.59	145,901.53	261,982.12
2565*	73,025.03	119,262.66	192,287.69	172,830.51	200,712.46	373,542.97

หมายเหตุ: * ข้อมูลปี พ.ศ. 2565 เป็นข้อมูลคาดประมาณ

ตารางที่ 4-6: สภานภาพเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทย พ.ศ. 2562 – 2565 (ต่อ)

ปี	ผลผลิตรวมในประเทศ (ล้านบาท)			อุปทานรวม (ล้านบาท)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	109,922.00	256,152.89	366,074.89	347,146.42	250,986.86	598,133.28
2563	70,608.29	181,733.70	252,342.00	233,300.16	175,576.92	408,876.08
2564	74,871.20	181,880.03	256,751.23	237,415.51	172,289.84	409,705.35
2565*	111,834.50	260,390.35	372,224.85	353,865.35	238,614.38	592,479.73

หมายเหตุ: * ข้อมูลปี พ.ศ. 2565 เป็นข้อมูลคาดประมาณ

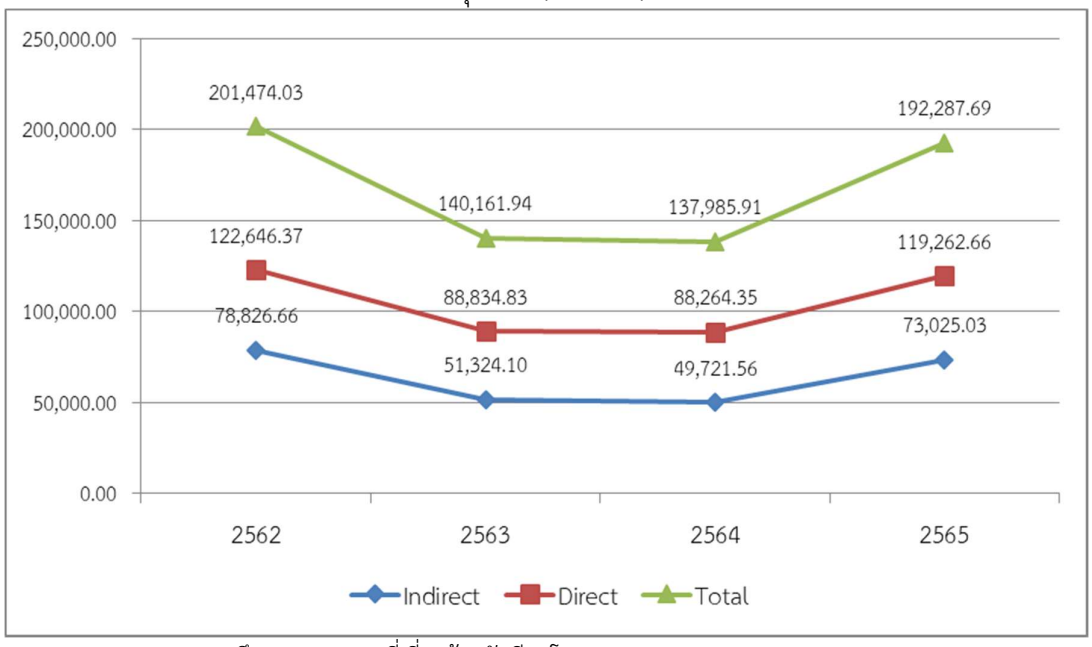
ตารางที่ 4-6: สถานภาพเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทย พ.ศ. 2562 – 2565 (ต่อ)

ปี	GDP กีฬา (ล้านบาท)			การจ้างงาน (คน)		
	Direct	Indirect	Total	Direct	Indirect	Total
2562	40,146.33	111,348.46	151,495.79	80,703	240,669	321,372
2563	25,995.41	82,235.94	108,231.35	50,998	178,415	229,413
2564	26,853.08	82,174.92	109,028.00	52,294	196,632	248,926
2565*	39,599.39	113,688.70	153,288.09	73,693	238,885	312,578

หมายเหตุ: * ข้อมูลปี พ.ศ. 2565 เป็นข้อมูลคาดประมาณ

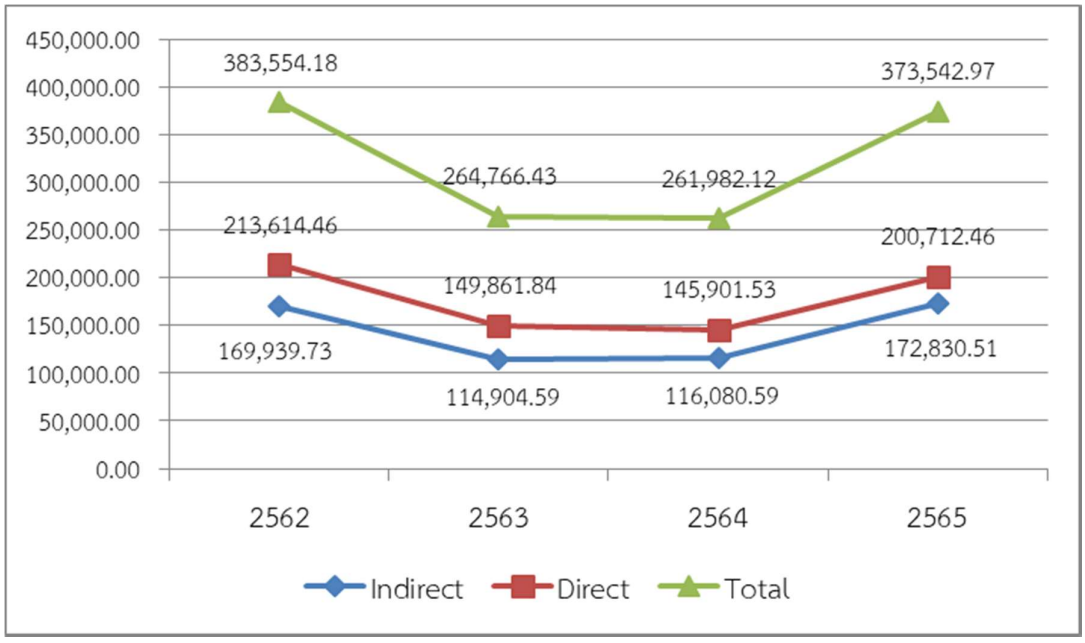
นอกจากนี้ยังสามารถแสดงการเปลี่ยนแปลงของตัวแปรเศรษฐกิจต่างๆ ได้ดังแผนภาพ 4-1 ถึง แผนภาพ 4-6

แผนภาพที่ 4-1: รายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้าย (ล้านบาท)



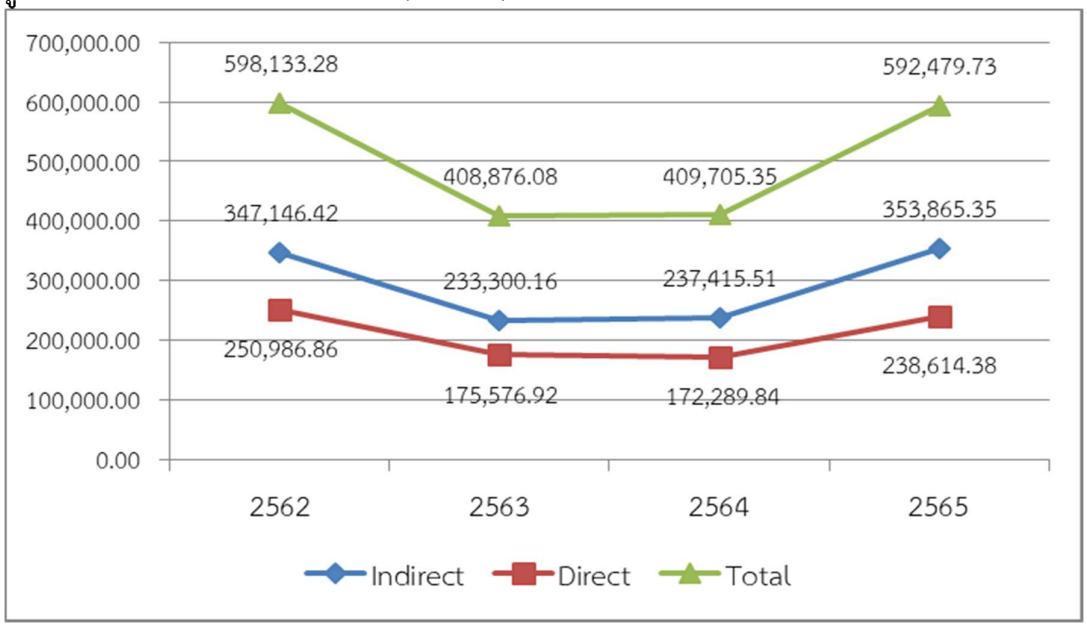
หมายเหตุ : Direct หมายถึง อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรง
Indirect หมายถึง อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาทางอ้อม

แผนภูมิภาพ ที่ 4-2: อุปสงค์ขั้นสุดท้าย (ล้านบาท)

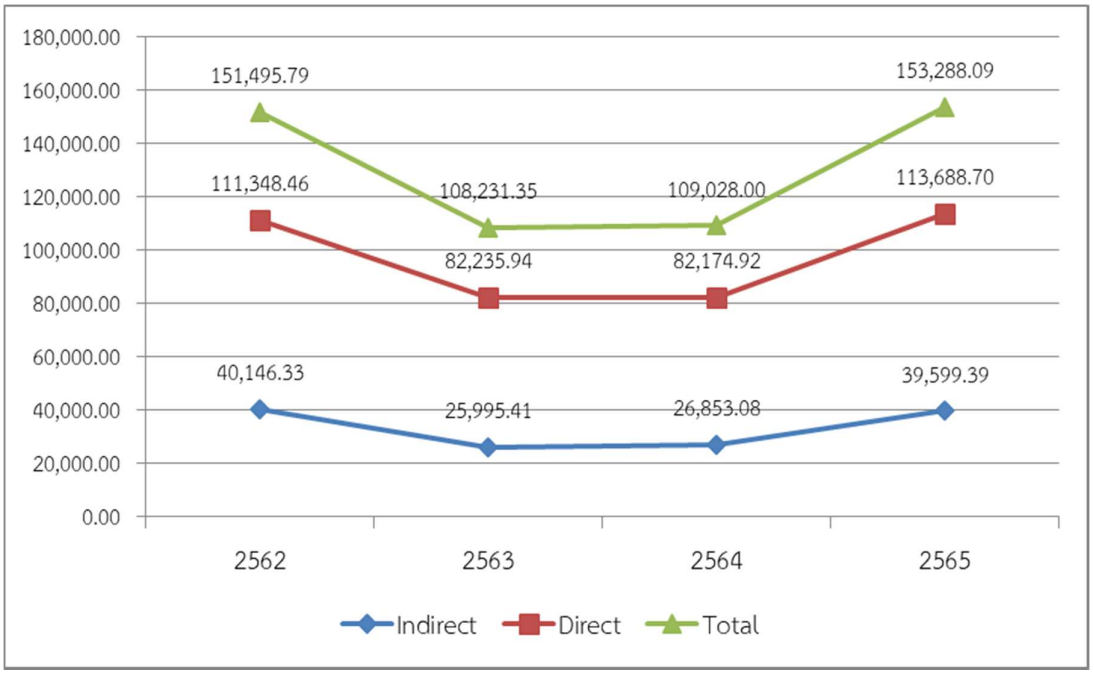


หมายเหตุ : Direct หมายถึง อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรง
Indirect หมายถึง อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาทางอ้อม

รูปที่ 4-3: ผลผลิตรวมภายในประเทศ (ล้านบาท)

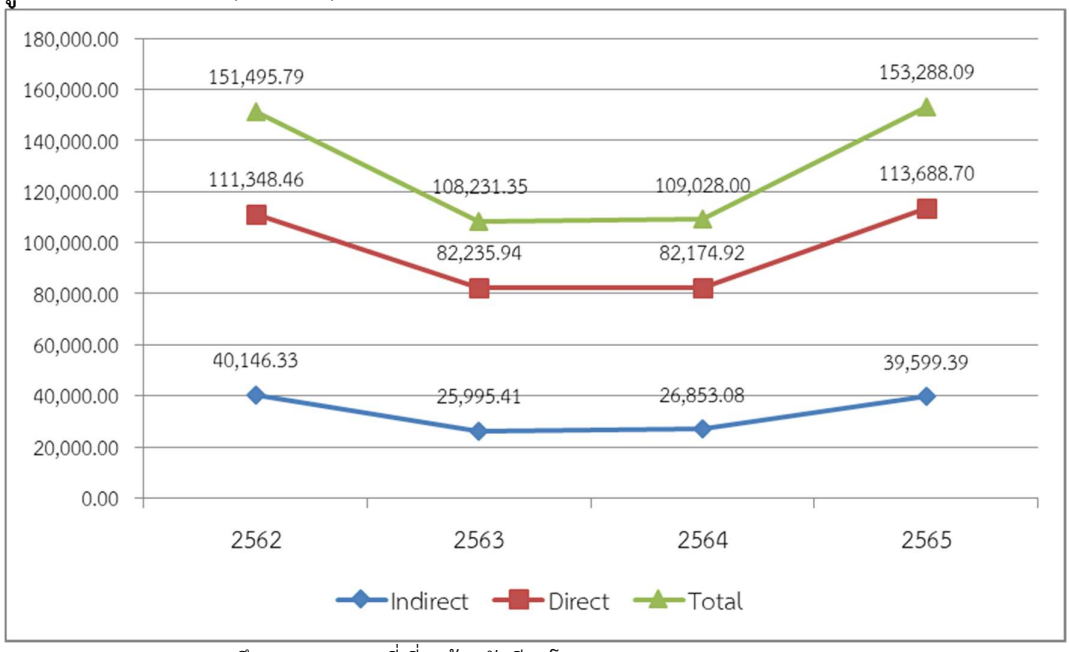


รูปที่ 4-4: อุปทานรวม (ล้านบาท)



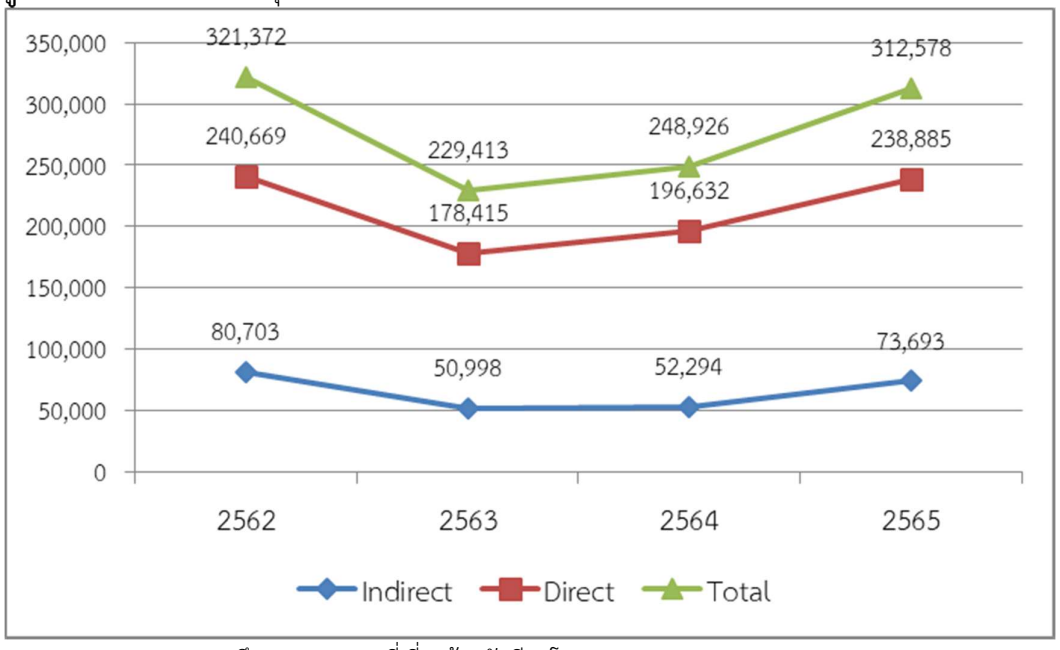
หมายเหตุ : Direct หมายถึง อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรง
Indirect หมายถึง อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาทางอ้อม

รูปที่ 4-5: GDP กีฬา (ล้านบาท)



หมายเหตุ : Direct หมายถึง อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรง
Indirect หมายถึง อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาทางอ้อม

รูปที่ 4-6: การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬา (คน)



หมายเหตุ : Direct หมายถึง อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรง
Indirect หมายถึง อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาทางอ้อม

4.2 มูลค่าทางเศรษฐกิจของกีฬาสำคัญ

ในส่วนนี้จะนำเสนอผลการวิเคราะห์มูลค่าทางเศรษฐกิจของกีฬานำร่องที่สำคัญ 4 ชนิดกีฬา ได้แก่ ฟุตบอล กอล์ฟ มวย และวิ่ง ซึ่งประกอบด้วยมูลค่าการบริโภคขั้นสุดท้าย อุปสงค์ขั้นสุดท้าย อุปทานรวม ผลผลิตรวมภายในประเทศ GDP และการจ้างงาน โดยอาศัยการสร้างบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Account: SSA) เช่นเดียวกับการวิเคราะห์มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาในภาพรวม โดยขั้นตอนในการคำนวณดังนี้

ขั้นตอนที่ 1: ทำการสำรวจพฤติกรรมการชมกีฬา เล่นกีฬา และแข่งกีฬา รวมทั้งค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาจากกลุ่มผู้บริโภค ซึ่งประกอบด้วยประชาชนทั่วไป นักกีฬา และบุคลากรกีฬา จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์สัดส่วนของค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นใน 4 ชนิดกีฬาที่ทำการศึกษา โดยอาศัยการวิเคราะห์ Multiple Regression Analysis ตามแบบจำลองดังต่อไปนี้

$$EP_i = b_0 + b_1FBW + b_2GFW + b_3BXW + b_4RNW + b_5FBP + b_6GFP + b_7BXP + b_8RNP + \mu$$

กำหนดให้ EP_i = ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬา (บาท/คน/ปี) ประกอบด้วย 10 รายการค่าใช้จ่าย ได้แก่ ค่าซื้อเสื้อผ้าและรองเท้ากีฬา ค่าเครื่องดื่ม ค่ายาและเวชภัณฑ์ ค่าอุปกรณ์กีฬา ค่าโรงแรมที่พักและอาหาร ค่าเดินทาง ค่าเรียนกีฬาและออกกำลังกาย ค่าซื้อสินค้าอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา ค่าซ่อมแซมเครื่องกีฬา ค่าบริการอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา (ค่าตั๋วชมการแข่งขัน ค่าสมัครเข้าร่วมกิจกรรม ค่าเช่าอุปกรณ์ ค่าเช่าสถานที่ เป็นต้น) และค่าใช้จ่ายรวมด้านการกีฬา

FBW =1 กรณีที่ชมกีฬาฟุตบอล (ฟุตบอล ฟุตซอล) และ 0 กรณีที่ไม่ใช่
GFW =1 กรณีที่ชมกีฬากอล์ฟ และ 0 กรณีที่ไม่ใช่
BXW =1 กรณีที่ชมกีฬามวย (มวยไทย มวยสากล) และ 0 กรณีที่ไม่ใช่
RNW =1 กรณีที่ชมกีฬาวิ่ง (วิ่งลู่ วิ่งถนน วิ่งเทรล) และ 0 กรณีที่ไม่ใช่
FBP =1 กรณีที่เล่น/แข่งกีฬาฟุตบอล (ฟุตบอล ฟุตซอล) และ 0 กรณีที่ไม่ใช่
GFP =1 กรณีที่เล่น/แข่งกีฬากอล์ฟ และ 0 กรณีที่ไม่ใช่
BXP =1 กรณีที่เล่น/แข่งกีฬามวย (มวยไทย มวยสากล) และ 0 กรณีที่ไม่ใช่
RNP =1 กรณีที่เล่น/แข่งกีฬาวิ่ง (วิ่งลู่ วิ่งถนน วิ่งเทรล) และ 0 กรณีที่ไม่ใช่
μ =ค่าความคลาดเคลื่อน

การวิเคราะห์แบบจำลองข้างต้นจะช่วยให้สามารถคาดประมาณค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาแต่ละรายการดังที่ระบุข้างต้นอันมาเป็นมาจากการชมกีฬาและการเล่นและแข่งกีฬาทั้ง 4 ชนิดกีฬา ตัวอย่างเช่น หากต้องการคาดประมาณค่าใช้จ่ายของการชมกีฬาฟุตบอล ก็ทำได้โดยแทนค่า FBW = 1 เข้าไปในแบบจำลอง ค่าที่ได้ก็คือ ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยของผู้ที่ชมกีฬาฟุตบอล (บาท/คน) และหากแทนค่าตัวแปรอิสระทุกตัวด้วยค่า 0 ค่าที่ได้ก็คือ ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยของผู้ที่ไม่ชมและไม่เล่นหรือแข่งกีฬาทั้ง 4 ชนิด หรืออีกนัยหนึ่งคือ ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยจากการชมและการเล่นหรือแข่งกีฬาอื่น ๆ (บาท/คน) นั่นเอง

ขั้นตอนที่ 2: ทำการคาดประมาณค่าใช้จ่ายรวมของแต่ละกีฬานำร่องทั้ง 4 ชนิดกีฬาที่เกิดขึ้นจากกลุ่มตัวอย่างที่ทำการสำรวจ เพื่อคำนวณสัดส่วนค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในแต่ละชนิดกีฬา โดยสัดส่วนค่าใช้จ่ายของแต่ละชนิดกีฬาดังกล่าวจะถูกนำไปคำนวณสัดส่วนของมูลค่าการตลาดของกีฬาทั้ง 4 ชนิดกีฬาในอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิตในปี พ.ศ. 2565 เพื่อนำไปสร้าง SSA ของแต่ละชนิดกีฬาต่อไป

จากการวิเคราะห์พฤติกรรมการชมและการเล่นหรือแข่งกีฬาของกลุ่มตัวอย่าง สามารถสรุปค่าความถี่และร้อยละของการชมและการเล่นหรือแข่งกีฬาได้ดังตารางที่ 4-6

ตารางที่ 4-7: สถิติพฤติกรรมการชมและการเล่นหรือแข่งกีฬาของกลุ่มตัวอย่าง

กีฬา	ชนิดกีฬาย่อย	การชมกีฬา		การเล่น/แข่งกีฬา	
		ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
ฟุตบอล	ฟุตบอล	10,793	21.52	3,934	17.08
	ฟุตซอล	2,555	5.09	918	3.99
รวมฟุตบอล		**13,348**	**26.61**	**4,852**	**21.07**
กอล์ฟ	กอล์ฟ	637	1.27	123	0.53
รวมกอล์ฟ		**637**	**1.27**	**123**	**0.53**
มวย	มวยไทย	3,406	6.79	346	1.50
	มวยสากล	2,677	5.34	114	0.49
รวมมวย		**6,083**	**12.13**	**460**	**2.00**
วิ่ง	วิ่งถนน	531	1.06	6,930	30.09
	วิ่งเทรล	248	0.49	195	0.85
	วิ่งลู่	992	1.98	1,188	5.16
รวมวิ่ง		**1,771**	**3.53**	**8,313**	**36.09**
รวมกีฬาอื่น ๆ		**28,324**	**56.46**	**9,283**	**40.31**
รวมทั้งหมด		**50,163**	**100.00**	**23,031**	**100.00**

จากการวิเคราะห์แบบจำลอง Multiple Regression ข้างต้น สามารถคาดประมาณค่าใช้จ่ายด้านการกีฬา (บาทต่อคน) จำแนกตามชนิดกีฬาและหมวดค่าใช้จ่ายได้ดังตารางที่ 4-7 และ ตารางที่ 4-8

ตารางที่ 4-8: ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬา (บาท/คน) กรณีการชมกีฬา

ชนิดกีฬา	ภาพรวม	เสื้อผ้ารองเท้า	เครื่องดื่ม	ยาเวชภัณฑ์	อุปกรณ์กีฬา	ที่พักอาหาร
ฟุตบอล	6,348.88	1,666.26	135.72	40.88	769.08	1,202.95
ฟุตซอล	5,456.08	1,649.07	125.27	87.81	797.15	996.58
กอล์ฟ	6,601.27	1,993.88	187.17	83.79	648.31	1,497.51
มวยไทย	4,257.88	1,045.54	158.91	74.34	501.32	735.28
มวยสากล	3,668.50	1,242.86	47.85	59.24	579.58	349.13
วิ่งถนน	5,769.38	1,728.15	173.29	101.30	888.31	775.83
วิ่งเทรล	7,049.68	2,135.25	295.84	165.14	688.53	981.29
วิ่งลู่	3,461.29	1,355.23	183.57	88.87	109.49	143.17
กีฬาอื่น ๆ	4,100.70	1,267.75	90.33	72.74	468.94	660.15

ตารางที่ 4-8: ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬา (บาท/คน) กรณีการชมกีฬา (ต่อ)

ชนิดกีฬา	เดินทาง	เรียนกีฬา/ออกกำลังกาย	ค่าสินค้าอื่น ๆ	ซ่อมแซมอุปกรณ์	บริการกีฬา
ฟุตบอล	699.60	79.07	97.65	29.06	622.42
ฟุตซอล	498.06	35.29	62.41	56.71	472.64
กอล์ฟ	581.53	238.79	91.70	63.39	635.31
มวยไทย	480.89	25.31	24.52	40.25	428.98
มวยสากล	298.13	88.12	83.89	32.42	387.12
วิ่งถนน	329.21	158.21	65.50	164.56	713.04
วิ่งเทรล	793.88	482.21	82.87	-25.02	640.61
วิ่งลู่	182.62	122.24	78.37	35.26	264.49
กีฬาอื่น ๆ	351.67	44.32	57.75	43.32	419.16

ตารางที่ 4-9: ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬา (บาท/คน) กรณีการเล่น/แข่งกีฬา

ชนิดกีฬา	ภาพรวม	เสื้อผ้ารองเท้า	เครื่องดื่ม	ยาเวชภัณฑ์	อุปกรณ์กีฬา	ที่พักอาหาร
ฟุตบอล	9,114.66	3,245.84	217.91	151.75	1,108.11	1,617.56
ฟุตซอล	10,409.64	3,323.22	200.37	61.44	1,698.81	2,013.27
กอล์ฟ	38,283.55	7,589.83	201.75	784.26	10,728.75	3,510.48
มวยไทย	5,982.23	1,617.69	121.78	63.66	842.95	576.41
มวยสากล	12,565.54	2,676.45	480.85	107.75	627.11	3,443.84
วิ่งถนน	7,438.77	3,465.77	222.17	160.21	682.08	1,491.86
วิ่งเทรล	19,790.48	4,953.94	1,505.17	248.80	3,438.37	2,879.51
วิ่งลู่	6,207.99	2,207.74	239.74	153.95	1,026.38	1,022.57
กีฬาอื่น ๆ	4,100.70	1,267.75	90.33	72.74	468.94	660.15

ตารางที่ 4-9: ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬา (บาท/คน) กรณีการเล่น/แข่งกีฬา (ต่อ)

ชนิดกีฬา	เดินทาง	เรียนกีฬา/ออกกำลังกาย	ค่าสินค้าอื่น ๆ	ซ่อมแซมอุปกรณ์	บริการกีฬา
ฟุตบอล	639.90	169.97	125.42	66.06	970.76
ฟุตซอล	802.03	64.45	5.14	45.15	868.73
กอล์ฟ	243.01	1,326.37	9.15	835.13	5,643.76
มวยไทย	542.27	916.42	112.35	15.74	305.94
มวยสากล	1,066.84	1,971.40	54.36	20.86	2,013.51
วิ่งถนน	652.51	9.29	14.87	41.93	332.47
วิ่งเทรล	981.04	385.21	75.84	227.34	1,796.33
วิ่งลู่	177.56	34.33	40.72	102.97	267.77
กีฬาอื่น ๆ	351.67	44.32	57.75	43.32	419.16

จากค่าความถี่ของการชมและการเล่น/แข่งกีฬาที่ได้จากการสำรวจและค่าใช้จ่ายด้านการกีฬา (บาท/คน) ที่ได้จากการวิเคราะห์ Multiple Regression สามารถคำนวณค่าใช้จ่ายรวม (ทั้งการชมและการเล่น/แข่งกีฬา) ของแต่ละกีฬานำร่องทั้ง 4 ชนิดกีฬาที่เกิดขึ้นจากกลุ่มตัวอย่างที่ทำการสำรวจได้ดังตารางที่ 4-9

ตารางที่ 4-10: ค่าใช้จ่ายรวมด้านการกีฬา (บาท)

ชนิดกีฬา	ภาพรวม	เสื้อผ้ารองเท้า	เครื่องดื่ม	ยาเวชภัณฑ์	อุปกรณ์กีฬา	ที่พักอาหาร
ฟุตบอล	**127,876,907.13**	**38,017,138.48**	**2,826,076.19**	**1,318,986.33**	**16,256,228.26**	**23,741,374.22**
ฟุตบอล	104,380,567.26	30,753,047.31	2,322,073.88	1,038,225.37	12,660,012.68	19,346,923.11
ฟุตซอล	23,496,339.87	7,264,091.17	504,002.31	280,760.96	3,596,215.58	4,394,451.11
กอล์ฟ	**8,913,883.24**	**2,203,653.37**	**144,043.79**	**149,837.21**	**1,732,611.73**	**1,385,701.70**
มวย	**27,825,234.70**	**7,753,066.63**	**766,271.56**	**446,092.16**	**3,622,172.89**	**4,031,006.09**
มวยไทย	16,572,191.10	4,120,818.78	583,373.03	275,222.48	1,999,146.27	2,703,787.46
มวยสากล	11,253,043.60	3,632,247.85	182,898.53	170,869.68	1,623,026.62	1,327,218.63
วิ่ง	**71,030,396.99**	**30,398,196.97**	**2,465,445.98**	**1,524,552.82**	**7,367,673.03**	**12,912,277.49**
วิ่งถนน	54,614,244.15	24,935,450.53	1,631,657.86	1,164,037.00	5,198,482.67	10,750,583.92
วิ่งเทรล	5,607,463.08	1,495,560.39	366,875.17	89,471.80	841,237.35	804,863.73
วิ่งลู่	10,808,689.76	3,967,186.05	466,912.95	271,044.02	1,327,953.01	1,356,829.84
กีฬาอื่น ๆ	**154,215,001.86**	**47,676,117.36**	**3,397,185.92**	**2,735,367.37**	**17,635,416.27**	**24,826,080.11**
รวม	**389,861,423.93**	**126,048,172.81**	**9,599,023.46**	**6,174,835.89**	**46,614,102.18**	**66,896,439.62**

ตารางที่ 4-10: ค่าใช้จ่ายรวมด้านการกีฬา (บาท) (ต่อ)

ชนิดกีฬา	เดินทาง	เรียนกีฬา/ ออกกำลังกาย	ค่าสินค้าอื่น ๆ	ซ่อมแซม อุปกรณ์	บริการกีฬา
ฟุตบอล	**12,076,928.49**	**1,671,433.05**	**1,711,559.29**	**759,860.72**	**12,541,778.37**
ฟุตบอล	10,068,131.93	1,522,100.41	1,547,390.71	573,510.45	10,536,679.36
ฟุตซอล	2,008,796.56	149,332.64	164,168.58	186,350.27	2,005,099.01
กอล์ฟ	**400,325.35**	**315,253.52**	**57,285.47**	**143,099.48**	**1,098,874.06**
มวย	**2,745,258.35**	**863,902.19**	**353,163.59**	**226,975.62**	**2,832,829.35**
มวยไทย	1,825,537.04	403,276.78	122,402.31	142,553.83	1,566,959.38
มวยสากล	919,721.31	460,625.41	230,761.28	84,421.79	1,265,869.97
วิ่ง	**5,477,019.13**	**423,579.28**	**93,224.90**	**573,372.41**	**3,772,267.20**
วิ่งถนน	4,696,741.00	148,391.74	-68,238.66	377,947.65	2,682,617.96
วิ่งเทรล	388,184.26	194,704.38	35,342.09	38,125.81	509,156.81
วิ่งลู่	392,093.87	80,483.16	126,121.47	157,298.95	580,492.43
กีฬาอื่น ๆ	**13,225,359.57**	**1,666,559.07**	**2,171,891.26**	**1,629,029.05**	**15,763,300.42**
รวม	**33,924,890.90**	**4,940,727.12**	**4,387,124.50**	**3,332,337.28**	**36,009,049.41**

จากข้อมูลค่าใช้จ่ายรวมด้านการกีฬาของทั้ง 4 ชนิดกีฬา รวมทั้งกีฬาอื่น ๆ สามารถคำนวณสัดส่วนค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในแต่ละชนิดกีฬาได้ดังตารางที่ 4-10

ตารางที่ 4-11: สัดส่วนค่าใช้จ่ายรวมด้านการกีฬา (บาท)

ชนิดกีฬา	ภาพรวม	เสื้อผ้ารองเท้า	เครื่องดื่ม	ยาเวชภัณฑ์	อุปกรณ์กีฬา	ที่พักอาหาร
ฟุตบอล	**32.80**	**30.16**	**29.44**	**21.36**	**34.87**	**35.49**
ฟุตบอล	26.77	24.40	24.19	16.81	27.16	28.92
ฟุตซอล	6.03	5.76	5.25	4.55	7.71	6.57
กอล์ฟ	**2.29**	**1.75**	**1.50**	**2.43**	**3.72**	**2.07**
มวย	**7.14**	**6.15**	**7.98**	**7.22**	**7.77**	**6.03**
มวยไทย	4.25	3.27	6.08	4.46	4.29	4.04
มวยสากล	2.89	2.88	1.91	2.77	3.48	1.98
วิ่ง	**18.22**	**24.12**	**25.68**	**24.69**	**15.81**	**19.30**
วิ่งถนน	14.01	19.78	17.00	18.85	11.15	16.07
วิ่งเทรล	1.44	1.19	3.82	1.45	1.80	1.20
วิ่งลู่	2.77	3.15	4.86	4.39	2.85	2.03
กีฬาอื่น ๆ	**39.56**	**37.82**	**35.39**	**44.30**	**37.83**	**37.11**
รวม	**100.00**	**100.00**	**100.00**	**100.00**	**100.00**	**100.00**

ตารางที่ 4-11: สัดส่วนค่าใช้จ่ายรวมด้านการกีฬา (บาท) (ต่อ)

ชนิดกีฬา	เดินทาง	เรียนกีฬา/ ออกกำลังกาย	ค่าสินค้าอื่น ๆ	ซ่อมแซม อุปกรณ์	บริการกีฬา
ฟุตบอล	**35.60**	**33.83**	**39.01**	**22.80**	**34.83**
ฟุตบอล	29.68	30.81	35.27	17.21	29.26
ฟุตซอล	5.92	3.02	3.74	5.59	5.57
กอล์ฟ	**1.18**	**6.38**	**1.31**	**4.29**	**3.05**
มวย	**8.09**	**17.49**	**8.05**	**6.81**	**7.87**
มวยไทย	5.38	8.16	2.79	4.28	4.35
มวยสากล	2.71	9.32	5.26	2.53	3.52
วิ่ง	**16.14**	**8.57**	**2.12**	**17.21**	**10.48**
วิ่งถนน	13.84	3.00	-1.56	11.34	7.45
วิ่งเทรล	1.14	3.94	0.81	1.14	1.41
วิ่งลู่	1.16	1.63	2.87	4.72	1.61
กีฬาอื่น ๆ	**38.98**	**33.73**	**49.51**	**48.89**	**43.78**
รวม	**100.00**	**100.00**	**100.00**	**100.00**	**100.00**

ขั้นตอนที่ 3: คำนวณมูลค่าผลผลิตของกีฬาทั้ง 4 ชนิดกีฬาในอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิตในปี พ.ศ. 2565 โดยอาศัยสัดส่วนค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในแต่ละชนิดกีฬาที่ได้จากการคำนวณในขั้นตอนที่ 2 อย่างไรก็ตาม เนื่องจากสัดส่วนค่าใช้จ่ายที่ได้จากการคำนวณไม่ครอบคลุมทั้ง 20 สาขาการผลิตในอุตสาหกรรมกีฬา ดังนั้น สาขาการผลิตที่ไม่มีข้อมูลสัดส่วนค่าใช้จ่ายโดยตรงจะทำการคำนวณมูลค่าการตลาดโดยอาศัยสัดส่วนค่าใช้จ่ายจากหมวดค่าใช้จ่ายที่ใกล้เคียงหรือค่าใช้จ่ายโดยรวม ทั้งนี้ สัดส่วนค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการคำนวณมูลค่าการตลาดของอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิต มีรายละเอียดดังตารางที่ 4-12

ตารางที่ 4-12: สัดส่วนค่าใช้จ่ายจำแนกตามสาขาการผลิตและชนิดกีฬา

รหัส I-O	สาขาการผลิต	สัดส่วนรายได้				
		ฟุตบอล	กอล์ฟ	มวย	วิ่ง	อื่น ๆ
28	เกษตรเพื่อการกีฬา[1]	56.50	3.94	0.00	0.00	39.56
29	เลี้ยงสัตว์เพื่อกีฬา[2]	0.00	0.00	0.00	0.00	100.00
30	เครื่องดื่มนักกีฬา	29.44	1.50	7.98	25.68	35.39
31	เสื้อผ้ารองเท้ากีฬา	30.16	1.75	6.15	24.12	37.82
32	สื่อสิ่งพิมพ์กีฬา[3]	35.03	1.79	10.33	3.50	49.34
33	เวชภัณฑ์กีฬา	21.36	2.43	7.22	24.69	44.30
34	ยานพาหนะเพื่อการกีฬา[2]	0.00	0.00	0.00	0.00	100.00
35	อุปกรณ์กีฬา	34.87	3.72	7.77	15.81	37.83
36	ก่อสร้างสนามกีฬา[4]	34.83	3.05	7.87	10.48	43.78
37	ค้าปลีกค้าปลีกเครื่องกีฬา	39.01	1.31	8.05	2.12	49.51
38	โรงแรมที่พักและร้านอาหาร	35.49	2.07	6.03	19.30	37.11
39	การเดินทางและขนส่ง	35.60	1.18	8.09	16.14	38.98
40	การศึกษาและวิจัยกีฬา	33.83	6.38	17.49	8.57	33.73
41	การแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา[5]	32.80	2.29	7.14	18.22	39.56
42	สื่อวิทยุโทรทัศน์และดิจิทัล[3]	35.03	1.79	10.33	3.50	49.34
43	การจัดการแข่งขันกีฬา[4]	34.83	3.05	7.87	10.48	43.78
44	บริการสถานที่ออกกำลังกาย	33.83	6.38	17.49	8.57	33.73
45	สโมสรและสมาคมกีฬา[4]	34.83	3.05	7.87	10.48	43.78
46	ซ่อมแซมอุปกรณ์กีฬา	22.80	4.29	6.81	17.21	48.89
47	บริการกีฬาอื่น ๆ	34.83	3.05	7.87	10.48	43.78

หมายเหตุ: [1] ปรับจากสัดส่วนค่าใช้จ่ายรวม โดยกำหนดให้มวยและวิ่งไม่มีค่าใช้จ่าย [2] ทั้ง 4 ชนิดกีฬา ไม่มีค่าใช้จ่ายหมวดนี้ตามสมมติฐานการวิจัย 3 = อ้างอิงตามสัดส่วนค่าใช้จ่ายรวม เฉพาะส่วนของผู้ชมกีฬา 4 = อ้างอิงตามสัดส่วนค่าใช้จ่ายบริการกีฬา และ 5 = อ้างอิงตามสัดส่วนค่าใช้จ่ายรวม

จากสัดส่วนค่าใช้จ่ายจำแนกตามสาขาการผลิตและชนิดกีฬาข้างต้น สามารถคำนวณมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิต จำแนกตามชนิดกีฬาได้ดังตารางที่ 4-13

ตารางที่ 4-13: มูลค่าผลผลิตของ 20 อุตสาหกรรมกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬา (พันบาท)

I-O	สาขาการผลิต	ฟุตบอล	กอล์ฟ	มวย	วิ่ง
28	เกษตรเพื่อการกีฬา	2,359.30	164.46	0.00	0.00
29	เลี้ยงสัตว์เพื่อกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00
30	เครื่องดื่มนักกีฬา	3,978,207.47	202,767.39	1,078,664.21	3,470,555.99
31	เสื้อผ้ารองเท้ากีฬา	2,013,281.21	116,699.31	410,580.70	1,609,803.40
32	สื่อสิ่งพิมพ์กีฬา	206,484.00	10,529.07	60,902.99	20,646.10
33	เวชภัณฑ์กีฬา	352,233.10	40,013.78	119,128.17	407,129.29
34	ยานพาหนะเพื่อการกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00
35	อุปกรณ์กีฬา	13,687,436.75	1,458,826.31	3,049,801.06	6,203,441.35
36	ก่อสร้างสนามกีฬา	261,462.34	22,908.57	59,056.87	78,641.62
37	ค้าปลีกค้าปลีกเครื่องกีฬา	16,974,440.96	568,130.34	3,502,510.59	924,560.70
38	โรงแรมที่พักและร้านอาหาร	22,018,346.91	1,285,134.57	3,738,456.32	11,975,170.54
39	การเดินทางและขนส่ง	3,582,545.77	118,754.03	814,363.82	1,624,723.68
40	การศึกษาและวิจัยกีฬา	1,285,379.04	242,438.82	664,365.09	325,744.38
41	การแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	15,278,926.28	1,065,044.25	3,324,601.13	8,486,819.27
42	สื่อวิทยุโทรทัศน์และดิจิทัล	498,773.93	25,433.56	147,114.68	49,871.85
43	การจัดการแข่งขันกีฬา	555,592.46	48,679.39	125,492.46	167,108.93
44	บริการสถานที่ออกกำลังกาย	2,204,299.75	415,758.95	1,139,321.36	558,619.86
45	สโมสรและสมาคมกีฬา	1,228,390.02	107,627.95	277,458.20	369,470.36
46	ซ่อมแซมอุปกรณ์กีฬา	160.60	30.25	47.97	121.19
47	บริการกีฬาอื่น ๆ	6,325,389.53	554,212.19	1,428,724.75	1,902,526.00

ขั้นตอนที่ 4: สร้างตาราง SSA ของกีฬานำร่องสำคัญทั้ง 4 ชนิดกีฬา โดยอาศัยมูลค่าการตลาดของอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิตของแต่ละชนิดกีฬา และโครงสร้างการใช้ปัจจัยการผลิตและโครงสร้างการแจกแจงผลผลิตตามตาราง IO ของอุตสาหกรรมกีฬา ในลักษณะเดียวกับการสร้าง SSA ของอุตสาหกรรมกีฬาในภาพรวม

จากการวิเคราะห์มูลค่าตลาดของอุตสาหกรรมกีฬาของแต่ละชนิดกีฬาในปี พ.ศ. 2565 โดยอาศัยโครงสร้างการใช้ปัจจัยการผลิตและโครงสร้างการแจกแจงผลผลิตตามตาราง IO ของอุตสาหกรรมกีฬา สามารถสรุปมูลค่าทางเศรษฐกิจจากตารางบัญชีประชาชาติด้านกีฬา (SSA) ปี พ.ศ. 2565 จำแนกตาม 4 ชนิดกีฬา ได้แก่ ฟุตบอล กอล์ฟ มวย และวิ่ง ได้ดังนี้

1) การบริโภคขั้นสุดท้าย: กีฬาฟุตบอลมีมูลค่าการบริโภคขั้นสุดท้ายมากถึง 68,356.83 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 35.55 ของอุตสาหกรรมกีฬาในภาพรวม ยืนยันได้ถึงการเป็นกีฬาที่เป็นที่นิยมมากที่สุดในประเทศไทย อันดับที่สองคือกีฬาวิ่งซึ่งมีมูลค่าการบริโภคขั้นสุดท้ายเท่ากับ 24,074.67 ล้านบาทคิดเป็นร้อยละ 12.52 ของทั้งหมด สะท้อนสถานะการเป็นกีฬามหาชนอีกหนึ่งชนิดกีฬาซึ่งกำลังได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง สำหรับกีฬามวย พบว่ามีมูลค่าการบริโภคขั้นสุดท้ายเท่ากับ 14,656.52

ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 7.62 ของทั้งหมด ในขณะที่กีฬากอล์ฟมีมูลค่าการบริโภค ขั้นสุดท้ายเพียง 4,297.09 ล้านบาท คิดเป็นเพียงร้อยละ 2.23 ของทั้งหมด อันเป็นผลมาจากการที่เป็นกีฬาที่มีค่าใช้จ่ายสูงทำให้ได้รับความนิยมในวงแคบเท่านั้น

2) อุปสงค์ขั้นสุดท้าย: กีฬาฟุตบอลสามารถสร้างอุปสงค์ขั้นสุดท้ายได้มากถึง 130,378.04 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 34.90 ของอุตสาหกรรมกีฬาทั้งประเทศ ตามด้วยกีฬาวิ่งและกีฬามวยซึ่งมีมูลค่าอุปสงค์ขั้นสุดท้ายเท่ากับ 51,524.05 และ 29,791.16 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 13.79 และ 7.98 ของอุตสาหกรรมกีฬา ตามลำดับ สำหรับกีฬากอล์ฟ พบว่าสามารถสร้างมูลค่าอุปสงค์ขั้นสุดท้ายได้เท่ากับ 9,592.90 ล้านบาท คิดเป็นเพียงร้อยละ 2.57 ของอุตสาหกรรมกีฬา

3) ผลผลิตรวมในประเทศ: กีฬากอล์ฟสามารถสร้างผลผลิตรวมในประเทศในเพียง 9,019.01 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 2.42 ของอุตสาหกรรมกีฬา สะท้อนว่าประเทศไทยไม่มีการผลิตและให้บริการที่เกี่ยวกับกีฬากอล์ฟมากนัก โดยชนิดกีฬาที่มีมูลค่าผลผลิตรวมในประเทศมากที่สุดคือ ฟุตบอล โดยมีมูลค่าผลผลิตรวมเท่ากับ 128,905.41 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 34.63 ของอุตสาหกรรมกีฬา โดยอันดับที่สอง คือกีฬาวิ่ง ซึ่งมีมูลค่าผลผลิตรวมในประเทศเท่ากับ 57,141.80 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 15.35 ของทั้งหมดตามด้วยกีฬามวยซึ่งมีมูลค่าผลผลิตรวมในประเทศเท่ากับ 27,962.14 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 7.51 ของอุตสาหกรรมกีฬา

4) อุปทานรวม: กีฬากอล์ฟสามารถสร้างอุปทานได้น้อยที่สุดในบรรดากีฬานำร่องทั้ง 4 ชนิด โดยสามารถสร้างอุปทานรวมได้เท่ากับ 15,030.34 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 2.54 ของอุตสาหกรรมกีฬา โดยปัจจัยที่ทำให้อุปทานรวมมีมูลค่ามากกว่าผลผลิตภายในประเทศคือการนำเข้าเป็นหลัก กีฬาฟุตบอลมีมูลค่าอุปทานมากที่สุด เท่ากับ 205,312.16 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 34.65 ของอุตสาหกรรมกีฬา ตามด้วยกีฬาวิ่งและกีฬามวยซึ่งมีมูลค่าอุปทานรวมเท่ากับ 88,142.93 และ 45,787.17 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 14.88 และ 7.73 ของอุตสาหกรรมกีฬา ตามลำดับ

5) GDP กีฬา: กีฬาฟุตบอลสามารถสร้าง GDP ได้มากถึง 1 ใน 3 ของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย โดยสามารถสร้าง GDP ได้เท่ากับ 53,971.28 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 35.21 ของอุตสาหกรรมกีฬา ตามด้วยกีฬาวิ่งและกีฬามวย ซึ่งมีมูลค่า GDP เท่ากับ 20,522.92 และ 11,966.13 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 13.39 และ 7.81 ของอุตสาหกรรมกีฬา ตามลำดับ ในขณะที่กีฬากอล์ฟสามารถสร้าง GDP ได้เพียง 3,581.56 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 2.34 ของอุตสาหกรรมกีฬา

6) การจ้างงาน: กีฬาฟุตบอลสามารถสร้างการจ้างงานได้มากถึง 109,025 คน คิดเป็นร้อยละ 34.88 ของการจ้างงานทั้งหมดในอุตสาหกรรมกีฬา ตามด้วยกีฬาวิ่งและกีฬามวยซึ่งสามารถสร้างการจ้างงานได้เท่ากับ 48,551 และ 24,323 คน คิดเป็นร้อยละ 15.53 และ 7.51 ของอุตสาหกรรมกีฬา ตามลำดับ สำหรับกีฬากอล์ฟ พบว่าสามารถสร้างการจ้างงานได้เท่ากับ 7,729 คน คิดเป็นเพียงร้อยละ 2.47 ของการจ้างงานทั้งหมดในอุตสาหกรรมกีฬา

ตารางที่ 4-14: มูลค่าทางเศรษฐกิจของกีฬาสำคัญปี พ.ศ. 2565

มูลค่าทางเศรษฐกิจ	ภาพรวม	ฟุตบอล	กอล์ฟ	มวย	วิ่ง
การบริโภคขั้นสุดท้าย (ล้านบาท)	192,287.69	68,356.83	4,297.09	14,656.52	24,074.67
อุปสงค์ขั้นสุดท้าย (ล้านบาท)	373,542.97	130,378.04	9,592.90	29,791.16	51,524.05
ผลผลิตรวมในประเทศ (ล้านบาท)	372,224.86	128,905.41	9,019.01	27,962.14	57,141.80
อุปทานรวม (ล้านบาท)	592,479.74	205,312.16	15,030.34	45,787.17	88,142.93
GDP กีฬา (ล้านบาท)	153,288.09	53,971.28	3,581.56	11,966.13	20,522.92
การจ้างงาน (คน)	312,579	109,025	7,729	24,323	48,551

ตารางที่ 4-15: สัดส่วนของมูลค่าทางเศรษฐกิจของกีฬาสำคัญปี พ.ศ. 2565 (%)

มูลค่าทางเศรษฐกิจ	ภาพรวม	ฟุตบอล	กอล์ฟ	มวย	วิ่ง
การบริโภคขั้นสุดท้าย	100.00	35.55	2.23	7.62	12.52
อุปสงค์ขั้นสุดท้าย	100.00	34.90	2.57	7.98	13.79
ผลผลิตรวมในประเทศ	100.00	34.63	2.42	7.51	15.35
อุปทานรวม	100.00	34.65	2.54	7.73	14.88
GDP กีฬา	100.00	35.21	2.34	7.81	13.39
การจ้างงาน	100.00	34.88	2.47	7.78	15.53

4.3 ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาสำคัญ

ขั้นตอนนี้จะเป็นการนำเสนอผลการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญทั้ง 4 ชนิดกีฬา ซึ่งประกอบด้วย 7 รายการแข่งขันกีฬา ได้แก่

4.3.1 กิจกรรมกีฬานำร่องที่ได้ดำเนินการศึกษา

1) การแข่งขันฟุตบอลไทยลีก

ไทยลีก เป็นการแข่งขันฟุตบอลลีกในระดับสูงสุดของประเทศไทย ภายใต้การบริหารของบริษัท ไทยลีก จำกัด ก่อตั้งเมื่อปี 2539 โดยสมัยนั้น สมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ ได้มีความคิดในการที่จะปรับปรุงระบบการแข่งขันฟุตบอลในประเทศ จากวัตถุประสงค์เพื่อความเป็นเลิศ มาเป็นรูปแบบอาชีพ โดยเริ่มก่อตั้งฟุตบอลลีกสูงสุดขึ้น เดิมทีการแข่งขันฟุตบอลระดับสโมสรระดับสูงสุดของประเทศคือ ฟุตบอลชิงถ้วยพระราชทานประเภท ก. (ถ้วยใหญ่) ซึ่งจัดการแข่งขันตั้งแต่ปี 2459 จนถึงปี 2538 โดยมีสโมสรฟุตบอลเข้าร่วมแข่งขันในฤดูกาลแรก (ฤดูกาล 1996/97) ทั้งหมด 18 สโมสร โดยทีมแรกที่ชนะเลิศคือสโมสรธนาคารกรุงเทพ ก่อนที่จะมีการปรับโครงสร้างเป็น 10 สโมสร จนถึง ฤดูกาล 2004/05 (พ.ศ. 2547-48)

ในปี 2549 เริ่มมีการให้สิทธิสโมสรที่จบตำแหน่งชนะเลิศและรองชนะเลิศในโปรวินเชียลลีกเข้าร่วมการแข่งขันได้ ซึ่งทำให้มีการเพิ่มจำนวนสโมสรที่เข้าร่วมการแข่งขันเป็น 12 ทีม จนกระทั่งในปี 2550 มีการควบรวมโปรวินเชียลลีกเข้ากับไทยลีกเป็นลีกเดียว โดยให้สิทธิสโมสรที่จบตำแหน่งชนะเลิศและรองชนะเลิศในการแข่งขันโปรลีกในปีดังกล่าว เข้าแข่งขันในไทยแลนด์พรีเมียร์ลีกด้วย ส่งผลให้มีการเพิ่มจำนวนสโมสรที่เข้าแข่งขันเป็น 16 สโมสร ต่อมาในปี 2552 สมาพันธ์ฟุตบอลเอเชีย (AFC) ออกระเบียบว่าด้วยความเป็นสโมสรฟุตบอลอาชีพอย่างสมบูรณ์แบบ เป็นผลให้สมาคมฯ ต้องดำเนินการ

จัดตั้งนิติบุคคลเพื่อบริหารลีกและจัดการแข่งขันแทนที่สมาคมฯ โดยได้มีการจัดตั้ง บริษัท ไทยพรีเมียร์ลีก จำกัด ขึ้น และออกระเบียบให้ผู้บริหารสโมสรฟุตบอลอาชีพ ต้องจัดตั้งในรูปนิติบุคคล (บริษัท) เพื่อดำเนินการบริหารสโมสร โดยในฤดูกาล 2011 (พ.ศ. 2554) สมาคมฯ ประกาศเพิ่มจำนวนทีมที่จะทำการแข่งขันเป็น 18 ทีม

ปัจจุบัน ผู้สนับสนุนหลักคือ รถกระบะโตโยต้า ไฮลักซ์ รีโว่ มีสโมสรฟุตบอลที่เข้าร่วมการแข่งขันทั้งหมด 16 สโมสร จัดในช่วงระหว่างเดือนมีนาคมถึงตุลาคมของทุกปี แต่ในฤดูกาล ปี 2565/2566 การแข่งขันในแต่ละปีจะดำเนินการในช่วงระหว่างวันที่ 12 สิงหาคม 2565 - 14 พฤษภาคม 2566 โดยแต่ละสโมสรจะแข่งขันแบบพบกันหมด ทั้งนัดเหย้าและเยือน รวมทั้งหมด 30 นัดต่อสโมสร ต่อฤดูกาล รวมทั้งหมด 240 นัดต่อฤดูกาล นอกจากนี้ การจัดสรรโควต้าเข้าร่วมการแข่งขัน AFC Champions League ฤดูกาล2023/24 จะให้สิทธิกับทีมที่ชนะเลิศในฤดูกาล 2021/22 และ 2022/23 เข้ารอบแบ่งกลุ่มโดยอัตโนมัติ ส่วนทีมรองชนะเลิศในฤดูกาลดังกล่าวจะได้สิทธิ์เข้ารอบคัดเลือกเพลย์ออฟ ขณะเดียวกัน สโมสรซึ่งอยู่ใน 3 อันดับสุดท้ายเมื่อจบฤดูกาล ต้องตกชั้นไปสู่ไทยลีกดิวิชั่น 1 โดยให้สิทธิสโมสรชนะเลิศ รองชนะเลิศ และ อันดับที่ 3 ของ ไทยลีกดิวิชั่น 1 เลื่อนชั้นมาแข่งขันเป็นการทดแทน ส่วนสโมสรที่ชนะเลิศในฤดูกาลที่แล้ว (ฤดูกาล 2021/22) เป็นสโมสรบุรีรัมย์ ยูไนเต็ด โดยในฤดูกาลปัจจุบัน (ฤดูกาล 2022/23)มีรายละเอียดของสโมสรที่เข้าร่วม สนามเหย้า และที่ตั้ง ดังตารางที่ 4-16

ตารางที่ 4-16: รายละเอียดของสโมสรที่เข้าร่วม สนามเหย้า ที่ตั้ง และความจุ

สโมสร	สนามเหย้า	ที่ตั้ง	ความจุ
การท่าเรือ	แพตสเตเดียม	เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร	8,000
ขอนแก่น ยูไนเต็ด	สนามกีฬาองค์การบริหารส่วนจังหวัดขอนแก่น	จ.ขอนแก่น	6,500
ชลบุรี	ชลบุรี ยูทีเอ สเตเดียม	จ.ชลบุรี	8,600
ทรูแบงค็อก ยูไนเต็ด	ทรูสเตเดียม	อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี	25,000
นครราชสีมา มาสด้า	สนามกีฬาเฉลิมพระเกียรติ 80 พรรษา 5 ธันวาคม 2550	จ.นครราชสีมา	19,375
บีจี ปทุม ยูไนเต็ด	บีจีสเตเดียม	อ.ธัญบุรี จ.ปทุมธานี	25,000
บุรีรัมย์ ยูไนเต็ด	ช้างอารีนา	จ.บุรีรัมย์	10,114
โปลิศ เทโร	สนามบุณยะจินดา	เขตหลักสี่ กรุงเทพมหานคร	32,600
พีที ประจวบ	สามอ่าวสเตเดียม	จ.ประจวบคีรีขันธ์	3,500
เมืองทอง ยูไนเต็ด	ธันเดอร์โดมสเตเดียม	อ.ปากเกร็ด นนทบุรี	5,000
ราชบุรี	ดราก้อน โซลาร์ พาร์ค สเตเดียม	จ.ราชบุรี	13,000
ลำปาง	สนามกีฬากลางจังหวัดลำปาง	จ.ลำปาง	10,000
ลำพูน วอร์ริเออร์	แม่กวงสเตเดียม	จ.ลำพูน	13,000
ลีโอ เชียงราย ยูไนเต็ด	ลีโอ เชียงราย สเตเดียม	จ.เชียงราย	5,100
สุโขทัย	ทะเลหลวงสเตเดียม	จ.สุโขทัย	15,279
หนองบัว พิชญ	พิชญสเตเดียม	จ.หนองบัวลำภู	6,000

2) การแข่งขันฟุตบอลช้างเอฟ เอ คัพ

ไทยเอฟเอคัพ เป็นการแข่งขันฟุตบอลถ้วยระดับสูงในประเทศไทย จัดขึ้นโดยสมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ เกิดขึ้นอย่างเป็นทางการครั้งแรกในปี 2517 โดยนำตัวอย่างจากการแข่งขันฟุตบอลเอฟ เอ คัพ ของอังกฤษ โดยยุคก่อนที่จะมีฟุตบอลลีกของไทย ทางสมาคมฯ ก็จะเปิดรับสมัครทีมฟุตบอลเข้าร่วมแข่งขัน มาแข่งขันร่วมกับ ทีมฟุตบอลที่ลงทำการแข่งขันใน ฟุตบอลถ้วยพระราชทาน จนเมื่อมีการแข่งขันฟุตบอลไทยลีก (เริ่มแข่งขันในปี 2539) และไทยลีกดิวิชั่น 1 (เริ่มแข่งขันในปี 2540) ก็มีการจำกัดจำนวนทีม โดยนำทีมจากไทยลีก และดิวิชั่น 1 แข่งขันร่วมกับ 4 ทีมที่เข้ารอบรองชนะเลิศ ถ้วย ข. และ ถ้วย ค. และ ทีมชนะเลิศและรองชนะเลิศ ถ้วย ง ลงทำการแข่งขันจนกระทั่งในปี 2543 ก็ได้หยุดจัดการแข่งขันเนื่องจากขาดงบประมาณและกระแสความนิยมของฟุตบอลไทยในเวลานั้น อย่างไรก็ดีในปี 2552 สมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทยฯ ได้รื้อฟื้นการแข่งขันฟุตบอลเอฟ เอ คัพ ของไทยขึ้นมาอีกครั้ง โดยมีมูลนิธิไทยคม เป็นผู้สนับสนุน ก่อนที่จะเปลี่ยนมาเป็นไทยเบฟเวอเรจตั้งแต่ปี 2558 เป็นต้นมา

รูปแบบการแข่งขันเป็นระบบแพ้คัดออก (Knock-out) โดยกำหนดสัดส่วนของสโมสรฟุตบอลที่เข้าแข่งขัน ตามระดับชั้นของลีกที่ลงแข่งขันในฤดูกาลนั้น ส่วนการแข่งขันแบ่งออกเป็นรอบคัดเลือก รอบแรก รอบสอง รอบสาม รอบสี่ รอบก่อนรองชนะเลิศ รอบรองชนะเลิศ และรอบชิงชนะเลิศ ทั้งนี้สโมสรที่ชนะเลิศ จะได้สิทธิเข้าแข่งขัน รายการเอเอฟซี แชมเปียนส์ ลีก รอบแบ่งกลุ่ม ส่วนรอบชิงชนะเลิศในฤดูกาลที่แล้ว (ฤดูกาล 2021/22) แข่งขันกันที่ทรูสเตเดียม อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี โดยสโมสรที่ชนะเลิศ คือ สโมสรบุรีรัมย์ ยูไนเต็ด โดยเริ่มในฤดูกาลปัจจุบัน (ฤดูกาล 2022/23) มีทีมทั้งหมด 125 ทีมเข้าแข่งขัน แข่งขันกันทั้งสิ้น 124 นัด แข่งขันตั้งแต่วันที่ 21 กันยายน 2565 และคาดว่าจะจัดแข่งขันรอบชิงชนะเลิศในช่วงปลายเดือนพฤษภาคม 2566 มีรายละเอียดของสโมสรที่เข้าร่วม ดังตารางที่ 4-17

ตารางที่ 4-17: รายชื่อสโมสรที่เข้าร่วมการแข่งขันรายการช้างเอฟเอคัพ 2565–66

ไทยลีก 1	ไทยลีก 2
ทั้งหมด 16 สโมสร จากฤดูกาล 2021/22	**ทั้งหมด 16 สโมสร จากฤดูกาล 2021/22**
การท่าเรือ	เกษตรศาสตร์
ขอนแก่น ยูไนเต็ด	ขอนแก่น
ชลบุรี	คัสตอม ลาดกระบัง ยูไนเต็ด
เชียงใหม่ ยูไนเต็ด	ชัยนาท ฮอร์นบิล
ทรูแบงค็อก ยูไนเต็ด	เชียงใหม่
นครราชสีมา มาสด้า	นครปฐม ยูไนเต็ด
บีจี ปทุม ยูไนเต็ด	แพร่ ยูไนเต็ด
บุรีรัมย์ ยูไนเต็ด	เมืองกาญจน์ ยูไนเต็ด
โปลิศ เทโร	ระยอง
พีที ประจวบ	ราชนาวี

ตารางที่ 4-17: รายชื่อสโมสรที่เข้าร่วมการแข่งขันรายการช้างเอฟเอคัพ 2565–66 (ต่อ)

ไทยลีก 1	ไทยลีก 2
ทั้งหมด 16 สโมสร จากฤดูกาล 2021/22	**ทั้งหมด 16 สโมสร จากฤดูกาล 2021/22**
เมืองทอง ยูไนเต็ด	ราชประชา
ราชบุรี มิตรผล	ลำปาง
สมุทรปราการ ซิตี้	ลำพูน วอร์ริเออร์
ลีโอ เชียงราย ยูไนเต็ด	สุโขทัย
สุพรรณบุรี	อยุธยา ยูไนเต็ด
หนองบัว พิชญ	อุดรธานี
ไทยลีก 3	**ไทยแลนด์ อเมเจอร์ลีก**
ทั้งหมด 35 สโมสร จากฤดูกาล 2021/22	ทั้งหมด 27 สโมสร จากฤดูกาล 2021
โซนภาคเหนือ	กาฬสินธุ์ ยูไนเต็ด
กำแพงเพชร	ขอนแก่นสามใบเถา
พิษณุโลก	เคดีซี โซลูชั่น ฟุตบอลคลับ
สี่แคว ซิตี้	จตุรพักตรพิมาน สปอร์ตคลับ
อุทัยธานี	ชาติตระการ ซิตี้
โซนภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	เชียงราย
ขอนแก่นมอดินแดง	เชียงราย ดราก้อน วีแบค
นครราชสีมา ยูไนเต็ด	เชียงใหม่โค้ชชิ่ง ฟุตบอลคลับ
มหาสารคาม สามใบเถา	เดอะพีเอสแพลนเน็ตทีม
มาแชร์ ชัยภูมิ	โดม
เมืองเลย ยูไนเต็ด	ไทยสปิริต
สุรินทร์ ซิตี้	ธีรชัยพาเลท สมุทรปราการ
อุดร ยูไนเต็ด	นนทบุรี ซิตี้
โซนภาคตะวันออก	น่าน ซิตี้
กองเรือยุทธการ	น้ำพอง ยูไนเต็ด
ฉะเชิงเทรา ไฮ-เทค	บิสสิต้า อโยธยา
นาวิกโยธิน ยูเรก้า	ปราจีนบุรี ซิตี้
บ้านบึง	ปากช่อง เอสซีเค
ปลวกแดง ยูไนเต็ด	พิจิตร ยูไนเต็ด
พัทยา ดอลฟินส์ ยูไนเต็ด	ร้อยเอ็ด 2018
สายมิตร กบินทร์ ยูไนเต็ด	ราษีไศล ยูไนเต็ด
ไทยลีก 3 (ต่อ)	**ไทยแลนด์ อเมเจอร์ลีก (ต่อ)**
โซนภาคตะวันตก	วังน้อย ซิตี้
กาญจนพัฒน์	สถานีตำรวจดอนเมือง
ชัยนาท ยูไนเต็ด	สิงห์เหนือเชียงใหม่
ทวีวัฒนา สมุทรสาคร ยูไนเต็ด	สุรินทร์ดรา วายเอ็มเอ
บางปะอิน อยุธยา	เอ็มบีเอฟ อัมพวา
มหาวิทยาลัยปทุมธานี	เอ็มเอช นครศรี
สมุทรสงคราม	-
สระบุรี ยูไนเต็ด	-
สิงห์ระฆังทอง กาญจนบุรี	-

ตารางที่ 4-17: รายชื่อสโมสรที่เข้าร่วมการแข่งขันรายการช้าง เอฟเอคัพ 2565–66 (ต่อ)

ไทยลีก 3 (ต่อ)	ไทยแลนด์ อเมเจอร์ลีก (ต่อ)
โซนกรุงเทพและปริมณฑล	-
เกร็กคู สายไหม ยูไนเต็ด	-
นนทบุรี ยูไนเต็ด ส.บุญมีฤทธิ์	-
บางกอก	-
พราม แบงค็อก	-
มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต	-
โซนภาคใต้	-
นครศรีฯ ยูไนเต็ด	-
สตูล ยูไนเต็ด	-
สงขลา	-
เอ็มเอชคอน สุราษฎร์ฯ ซิตี้	-

3) การแข่งขันกอล์ฟรายการออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์

รายการออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์ เป็นการแข่งขันกอล์ฟอาชีพแบบทัวร์นาเม้นท์แห่งเดียวในประเทศไทยที่มีการดำเนินการอย่างต่อเนื่อง โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาอาชีพกอล์ฟในประเทศให้พร้อมสำหรับการก้าวสู่ระดับนานาชาติ และเพื่อเป็นการรักษาประเพณีและเกียรติยศของกีฬากอล์ฟ โดยมีจุดเริ่มต้นจาก ทีพีซีทัวร์ ซึ่งเป็นการรวมตัวของนักกอล์ฟอาชีพ ทั้งชายและหญิงในปี 2542 เนื่องจากในขณะนั้น ประเทศไทยขาดการแข่งขันกอล์ฟอาชีพ ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนากอล์ฟโดยรวม ส่วนการถ่ายทอดสดการแข่งขันเริ่มมีมาตั้งแต่ปี 2552 นอกจากนี้ ยังมีไฮไลท์ที่ถ่ายทอดสดผ่านเครือข่ายโทรทัศน์ต่างประเทศด้วย ซึ่งถือว่าเป็นทัวร์นาเมนท์เดียวที่มีการถ่ายทอดสดอย่างต่อเนื่องทุกปี

ในส่วนของผู้เข้าแข่งขัน ไม่อนุญาตให้ใช้ไม้กอล์ฟที่มีความยาวเกิน 46 นิ้ว สำหรับรูปแบบการแข่งขัน จะทำการแข่งขันทั้งหมด 72 หลุม โดยมีการคัดเลือกนักกอล์ฟ 80 คนที่มีคะแนนดีที่สุด (คะแนนติดลบมากที่สุด ซึ่งหมายถึงจำนวนครั้งที่ตีลูกก่อนที่ลูกจะลงหลุม) หลังสิ้นสุดการแข่งขันใน 36 หลุมแรก และนักกอล์ฟ 40 มีคะแนนดีที่สุดหลังหลังสิ้นสุดการแข่งขันทั้ง 72 หลุม จะได้ทัวร์การ์ดของออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์สำหรับการเล่นต่อในฤดูกาลหน้า ส่วนการแข่งขันในแต่ละปีจะมีจำนวนครั้งแตกต่างตามสถานการณ์ โดยในปี 2565 จัดขึ้นทั้งหมด 12 ครั้ง และมีเงินรางวัลทั้งหมด 36 ล้านบาท โดยรายละเอียดการแข่งขันในปี 2565 มีดังนี้

ตารางที่ 4-18: รายละเอียดการแข่งขันรายการออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์ ในปี 2565

วันที่	ทัวร์นาเมนต์	สถานที่แข่งขัน	เงินรางวัล (บาท)
30 มกราคม	Boonchu Ruangkit Championship	นครราชสีมา	4,000,000
13 กุมภาพันธ์	Singha E-San Open	ขอนแก่น	3,000,000
10 เมษายน	Singha All Thailand Memorial	จันทบุรี	3,000,000
1 พฤษภาคม	Singha Classic	นครนายก	3,000,000
29 พฤษภาคม	Singha Laguna Phuket Open	ภูเก็ต	3,000,000

ตารางที่ 4-18: รายละเอียดการแข่งขันรายการออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์ ในปี 2565 (ต่อ)

วันที่	ทัวร์นาเมนต์	สถานที่แข่งขัน	เงินรางวัล (บาท)
26 มิถุนายน	Singha All Thailand Premier Championship	นครพนม	3,000,000
24 กรกฎาคม	Singha Pattaya Open	ชลบุรี	3,000,000
31 กรกฎาคม	Singha Championship	ระยอง	3,000,000
21 สิงหาคม	Singha Chiang Mai Open	เชียงใหม่	3,000,000
4 กันยายน	Thailand Open	ปทุมธานี	8,000,000
16 ตุลาคม	Singha Bangkok Open	ปทุมธานี	3,000,000
20 พฤศจิกายน	Singha Thailand Masters	เชียงราย	5,000,000

4) การแข่งขันมวยรายการไทยไฟท์

ไทยไฟต์ เป็นทัวร์นาเมนท์มวยไทยระดับโลกที่เริ่มจัดมาตั้งแต่ปี 2553 โดยบริษัท สปอร์ต อาร์ต จำกัด มีนักมวยไทยที่ได้รับการคัดเลือกจากทั่วโลกเข้าร่วมการแข่งขัน การแข่งขันไทยไฟท์เริ่มขึ้นครั้งแรกเมื่อวันที่ 29 สิงหาคม พ.ศ. 2553 ที่อินดอร์ สเตเดียม หัวหมาก และจัดรอบชิงชนะเลิศในวันที่ 6 ธันวาคม พ.ศ. 2553 ที่สนามกีฬาเฉลิมพระเกียรติ 80 พรรษา 5 ธันวาคม 2550 จังหวัดนครราชสีมา โดยมี ฟาบิโอ ปินก้า ซึ่งเป็นนักมวยไทยชาวฝรั่งเศส เป็นแชมป์คนแรกของรายการ ปัจจุบัน มีการจัดงานทั้งหมด 84 ครั้ง โดยงานล่าสุดมีชื่อว่า ไทยไฟท์ วานา นาวา หัวหิน จัดขึ้น ณ True Arena หัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ในวันที่ 20พฤศจิกายน 2565

ในส่วนของกติกา โดยปกติการแข่งขันมวยไทยแข่งกันทั้งหมด 5 ยก แต่สำหรับการแข่งขันดังกล่าวจะลดลงมาเหลือ 3 ยก โดยแบ่งออกเป็นยกละ 3 นาที และมีกันพักระหว่างยกครั้งละ 2 นาที โดยผลการตัดสินมีทั้งหมด 3 แบบ ได้แก่ การชนะคะแนน (หากฝ่ายไหนถูกคู่ต่อสู้น็อคจนกรรมการต้องนับแปด จะถูกหัก 1 คะแนนจากคะแนนเต็ม 10 ในแต่ละยก) การชนะน็อคเอาท์ และการชนะน็อคเอาท์ทางเทคนิค (รวมถึงการถูกน็อคถึง 3 ครั้ง) อย่างไรก็ดี หากผลออกมาเสมอ จะมีการแข่งขันยกที่ 4 และหากมีการเสมออีกครั้ง จะมีการแข่งขันยกที่ 5 เพื่อหาผู้ชนะ นอกจากนี้ ยังมีการกำหนดให้นักมวยไทยสวมกางเกงและนวม โดยเปลี่ยนจากฝ่ายแดงและฝ่ายน้ำเงิน มาเป็นฝ่ายดำและฝ่ายขาวโดยในช่วงพิธีเปิดมีการแสดงรำมวยไทยโบราณ รวมถึงการเล่นดนตรีไทย ส่วนการแบ่งรุ่นน้ำหนักจะแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ รุ่น Welterweight (67 กิโลกรัม) Junior Middleweight (70 กิโลกรัม) และ Middleweight (72.5 กิโลกรัม) รายละเอียดของการแข่งขันรายการมวยไทยไฟท์ แสดงดังตารางที่ 4-19

ตารางที่ 4-19: รายละเอียดของการแข่งขันรายการมวยไทยไฟท์ 2565

ลำดับที่	สถานที่จัดการแข่งขัน	วันที่จัดการแข่งขัน
1	Nimibutr Sport Building Bangkok	24 ธันวาคม 2565
2	Hua Hin. True Arena Hua Hin	22 พฤศจิกายน 2565
3	Asiatique The Riverfront	16 ตุลาคม 2565
4	SISAKET	26 มิถุนายน 2565
5	Nakhon Sawan	29 พฤษภาคม 2565
6	Nakhon Ratchasima Province	8 พฤษภาคม 2565
7	Pathum Thani	7 เมษายน 2565
8	Lampang	20 มีนาคม 2565

5) การแข่งขันวิ่งมาราธอนรายการวิ่งมาราธอนบางแสน 42

บางแสน 42 เป็นการแข่งขันวิ่งมาราธอน (ระยะทาง 42.195 กิโลเมตร) ระยะเดียวที่ใหญ่ที่สุดของประเทศไทย จัดขึ้นที่ชายหาดบางแสน จังหวัดชลบุรี โดย บริษัท ไมซ์ แอนด์ คอมมูนิเคชั่น จำกัด (MICE) ร่วมกับเทศบาลเมืองแสนสุข จังหวัดชลบุรี มีการจัดงานครั้งแรกเมื่อวันที่ 19 พฤศจิกายน 2560 โดยมีเป้าหมายที่จะผลักดันขึ้นเป็นงานวิ่งมาตรฐานระดับโลก IAAF Gold Label Road Race โดยในการแข่งขันล่าสุด จัดขึ้นเมื่อวันที่ 30 ตุลาคม 2565 ซึ่งเป็นการจัดงานวิ่งในรูปแบบปกติอีกครั้งตั้งแต่ปี 2562 หลังจากที่ต้องจัดในรูปแบบ New Normal มา 2 ปี ส่วนจุดปล่อยตัวและเส้นชัยอยู่ที่บริเวณข้างหน้าโรงแรมบางแสน เฮอริเทจ

เงื่อนไขในการแข่งขัน การสมัครรอบคนไทย โดยใช้เกณฑ์สถิติ (Chip Time-ชิปไทม์) ของผลการแข่งขันในปี 2019 – 2022 จากสนามที่ได้รับรองระยะทาง และมีการใช้ชิปจับเวลาอย่างเป็นทางการ สำหรับการปล่อยตัวจะปล่อยทั้งหมด 3 ระลอก (เวฟ) โดยจะปล่อยตัวเวฟแรกเวลา 2:45 น. เวฟที่ 2 เวลา 2:45 น. และเวฟสุดท้ายเวลา 3:15 น. ซึ่งแบ่งเป็นบล็อกตามความเร็ว ซึ่งอ้างอิงจากสถิติเก่า และเวลาที่คาดการณ์ว่าจะจบการแข่งขัน ส่วนรางวัลจะแบ่งตามกลุ่มอายุ ออกเป็นทุก 5 ปี ตั้งแต่อายุ 20 ปีจนถึงรุ่น 70+ ให้กับนักวิ่งชายและหญิง แจก 3 ถ้วยรางวัลต่อกลุ่มอายุ ส่วนรางวัล คิงคอง Top100 จะมอบให้นักวิ่งชายและหญิงที่เร็วที่สุดของงาน ส่วนคิงคองซีเนียร์ Top10 จะมอบให้นักวิ่งอาวุโสชายและหญิง ตั้งแต่อายุ 60 ปีขึ้นไป อย่างละ 10 รางวัล หากนักวิ่งที่เข้าเส้นชัยก่อนเวลาที่กำหนดตามกติกาคัทออฟ งานบางแสน 42 ครบ 5 ครั้ง (ไม่จำเป็นต้องต่อเนื่อง) หรือ Gun Time ไม่เกิน 7 ชั่วโมง จะได้รับเหรียญพิเศษ The Great Medal Finisher เพิ่มเติมอีก 1 เหรียญ โดยสามารถแจ้งขอรับเหรียญเพิ่มในปีที่สามารถบรรลุเงื่อนไขดังกล่าวได้ แต่รางวัลนี้ ผู้เข้าแข่งขันจะได้รับครั้งเดียว นอกจากนี้นักวิ่งจะต้องมารับบิบด้วยตนเองเท่านั้น และห้ามส่งมอบบิบ ให้นักวิ่งอื่นวิ่งแทนในทุกกรณี หากมีการให้ผู้อื่นมาวิ่งแทน หรือนำบิบมาติดซ้อนกัน หรือทำผิดกติกาอื่น ๆ จะมีบทลงโทษสูงสุด คือ ห้ามแข่งขันในทุกรายการที่ บริษัท ไมซ์ แอนด์ คอมมูนิเคชั่น จำกัด (MICE) จัด เป็นเวลา 5 ปี รวมถึงบทพิจารณาโทษอื่น ๆ

6) การแข่งขัน บุรีรัมย์มาราธอน 2022

บุรีรัมย์มาราธอน 2022 เป็นอีกหนึ่งการแข่งขันวิ่งมาราธอนระดับโลก ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นตามนโยบายของเนวิน ชิดชอบ ประธานสโมสรฟุตบอลบุรีรัมย์ ยูไนเต็ด และประธานสนามช้างอินเตอร์เนชั่นแนล เซอร์กิต โดยมีเป้าหมายให้ประเทศไทย เป็นหนึ่งในสนามแข่งขันมาราธอนที่ดีที่สุดแห่งหนึ่ง

ของโลก และเป็นสนามแข่งขันมาราธอน ที่เป็นจุดหมายของนักวิ่งมาราธอนทั่วโลก จะต้องมาสัมผัสกับบรรยากาศสักครั้งหนึ่งในชีวิต ปัจจุบันบุรีรัมย์ มาราธอน ได้รับการรับรองจาก สหพันธ์สมาคมกรีฑานานาชาติ หรือ World Athletics ให้เป็นมาราธอนเหรียญเงินของโลก (Silver Label) โดยการแข่งขันครั้งแรกเกิดขึ้นเมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2560 ซึ่งตามปกติ การแข่งขันจะจัดขึ้นในช่วงต้นปี ทั้งนี้การแข่งขันดังกล่าวในครั้งต่อไปหรือว่า บุรีรัมย์ มาราธอน 2023 จะแข่งขันในรูปแบบไนท์รัน ในวันที่ 21 มกราคม 2566 ส่วนรูปแบบการแข่งขันมีทั้งหมด 4 ประเภท ได้แก่ มาราธอน (ระยะทาง 42.195 กิโลเมตร) ฮาล์ฟมาราธอน (ระยะทาง 21.0975 กิโลเมตร) วิ่งมินิฮาล์ฟมาราธอน 10 กิโลเมตร และ Fun Run (4.554 กิโลเมตร) ในส่วนของกติการะบุว่า ผู้เข้าแข่งขันต้องมาถึงจุดปล่อยตัวก่อนเวลาปล่อยตัวตามประเภทระยะทางที่สมัคร โดยต้องเข้าบริเวณปล่อยตัวตามกลุ่มเวลาที่ระบุไว้ตอนสมัคร หรืออย่างช้าไม่เกิน 15 นาทีหลังจากเวลาปล่อยตัว และระบุเป็นอักษรไว้บนหมายเลขวิ่ง โดยต้องวิ่งตามเส้นทางที่กำหนด (ตามลูกศร ริบบิ้น และป้าย/สัญลักษณ์บอกทาง) ส่วนการช่วยเหลือนักวิ่ง สามารถทำได้เฉพาะในบริเวณจุดพักเท่านั้น ไม่อนุญาตให้มีผู้ติดตามคอยช่วยเหลือนักวิ่งบนเส้นทางการแข่งขัน และปฏิบัติตามคำแนะนำของเจ้าหน้าที่ควบคุมเส้นทาง หรือกรรมการจัดการแข่งขันอย่างเคร่งครัด ส่วนกติกาอื่น ๆ จะอ้างอิงตามกติกาการแข่งขันของสมาคมกีฬากรีฑาแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ การตัดสินใช้ระบบ Gun Time (เวลาจากนาฬิกากลางของการแข่งขัน) โดยใช้การคล้องป้ายอันดับเป็นหลัก และใช้ชิปในการจับเวลาและตรวจสอบการผ่านจุดตรวจสอบ (Check Point) ส่วนนักวิ่งที่ได้รับรางวัลทุกประเภทจะต้องแสดงบัตรประชาชน หรือบัตรที่ออกโดยหน่วยงานราชการที่มีเลขบัตรประชาชนและติดรูปถ่าย หรือหนังสือเดินทางมาแสดง เพื่อขอรับรางวัลตามประกาศภายในเวลาที่กำหนด มิฉะนั้นจะถือว่าไม่สามารถรายงานตัวได้ และถูกตัดสิทธิ์การรับรางวัล และการตัดสินของผู้ชี้ขาดถือว่าสิ้นสุด

7) การแข่งขันวิ่งเทรลรายการวิ่งอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022

การวิ่งเทรล คือ การวิ่งในรูปแบบของการผจญภัยตามบริเวณหรือพื้นที่ธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นป่า ภูเขา ทุ่งหญ้ากว้าง หรือตามภูมิประเทศของสถานที่จัดงานนั้น ๆ ซึ่งแต่ละพื้นที่ก็มีลักษณะของเส้นทางวิ่งที่แตกต่างกันออกไปที่สำคัญนักวิ่งไม่สามารถคาดเดาได้เลยว่าจะต้องพบเจอกับเส้นทางในการวิ่งแบบใดบ้าง บางครั้งอาจต้องเผชิญทั้งเนิน ดิน หิน ทราย สภาพภูมิอากาศ และที่แน่นอนคือ เส้นทางวิ่งจะมีความแตกต่างจากการวิ่งแบบปกติในเมืองอย่างสิ้นเชิง ที่จะมีแค่ทางราบและทางขึ้นเนิน เพราะการวิ่งแบบปกติมักจะใช้เส้นทางที่เรียบ เช่น บนท้องถนน หรือสวนสาธารณะ เป็นต้น

การวิ่งเทรล ถือเป็นการวิ่งที่ท้าทายความแข็งแรงของร่างกาย รวมทั้งสภาพจิตใจของนักวิ่งได้เป็นอย่างดี เพราะเส้นทางที่ใช้ในการวิ่งนั้น นักวิ่งไม่สามารถที่จะคาดเดาได้เลยว่าแต่ละเส้นทางจะมีอุปสรรคอะไรให้ได้เผชิญบ้าง ดังนั้น นักวิ่งต้องเตรียมความพร้อมของสภาพร่างกายให้ดี เพื่อป้องกันการอาการบาดเจ็บ

การวิ่งเทรลเขาค้อเริ่มมีการจัดการแข่งขันขึ้นเมื่อปี 2562 ช่วงเดือนมิถุนายน และในปี 2565 จัดการแข่งขันเป็นครั้งที่ 4 เมื่อวันที่ 27 มิถุนายน 2565 ณ เบิร์ดแลนด์ รีสอร์ท อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ มีจำนวนผู้เข้าร่วมวิ่งแข่งขัน 1,416 คน ซึ่งแบ่งระยะทางออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่

1) ระยะทาง 5 กิโลเมตร 2) ระยะทาง 10 กิโลเมตร 3) ระยะทาง 30 กิโลเมตร และ 4) ระยะทาง 48 กิโลเมตร

กำหนดระยะเวลาปล่อยตัวผู้เข้าแข่งขัน
เวลา 05.00 น. ปล่อยตัวนักวิ่งระยะทาง 48 กิโลเมตร
เวลา 05.30 น. ปล่อยตัวนักวิ่งระยะทาง 30 กิโลเมตร
เวลา 05.45 น. ปล่อยตัวนักวิ่งระยะทาง 10 กิโลเมตร
เวลา 06.00 น. ปล่อยตัวนักวิ่งระยะทาง 5 กิโลเมตร

8) แม็กซ์มวยไทย

มวยไทย เป็นศิลปะการต่อสู้ที่ได้รับการยอมรับและเป็นที่รู้จักไปทั่วโลก โดยสังเกตุได้จากการแข่งขันศิลปะการต่อสู้ระดับโลกที่ได้รับความนิยมหลายรายการ ส่วนมากมีการผนวกรวมมวยไทยเอาไว้ โดยอาจมีการประยุกต์รูปแบบและกติกาให้แตกต่างออกไปตามความต้องการของผู้จัดการแข่งขัน แม็กซ์มวยไทยก่อตั้งขึ้นในปี 2556 โดย ณวัฒน์ โตเจริญสุข อดีตรองนายกรัฐมนตรีและสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรไทย ในปี พ.ศ. 2557 รายได้ประจำปีของสนามกีฬาในปี 2561 อยู่ที่ประมาณ 200 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 40% จากปี 2560 ในปี 2562 แม็กซ์มวยไทยสามารถเชิญนักสู้ต่างชาติมากกว่า 500 คน จาก 80 ประเทศเข้าร่วมงาน

แม็กซ์มวยไทยก็ยังคงทำให้ผู้ชมสามารถรับชมได้ทาง Line TV และช่อง NOW26 TV โดยเป้าหมายในการทำงานของ แม็กซ์มวยไทย คือ ต้องการจัดการแข่งขันชกมวยไทย ภายใต้ กฎ กติกา การตัดสินของสมาคมกีฬามวยอาชีพแห่งประเทศไทย เป็นกีฬามีมาตรฐานและได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ ซึ่งภายใต้แนวคิดดังกล่าวมวยไทยจะกลายเป็นกีฬาสากลที่คนทั่วโลกสามารถฝึกฝนได้ และหากมีความพร้อมเพียงพอขึ้นชกบนเวที รวมถึงสามารถเอาชนะคนไทยได้ ย่อมแสดงให้เห็นว่ามวยไทยเป็นกีฬานานาชาติอย่างแท้จริง

นอกจากนี้หากคนทั่วโลกฝึกซ้อมมวยไทยแล้วนำมาใช้อย่างมีคุณภาพ และศักยภาพจนสามารถที่จะเอาชนะต้นตำรับได้ด้วยแล้ว ย่อมแสดงให้เห็นว่าเป็นกีฬาที่มีความเสมอภาคเท่าเทียม รวมทั้งอาจส่งผลให้มวยไทยได้รับเลือกให้บรรจุแข่งขันในมหกรรมกีฬาระดับโลกรายการต่าง ๆ อาทิ โอลิมปิกเกมส์ เอเชียนเกมส์ ซึ่งถือเป็นการสานความฝันของคนไทยทั้งประเทศ ทั้งนี้ Max มีความพยายามที่จะรวบรวมเอานักมวยไทยที่ดีที่สุดในโลก ทั้งนักมวยชาวไทยและต่างชาติ เข้ามาร่วมการแข่งขันในรายการ เพื่อพิสูจน์ให้คนทั่วโลกเห็นว่าศิลปะการสู้ในรูปแบบของมวยไทยนั้น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่แตกต่างจากการต่อสู้ประเภทอื่น

9) การแข่งขันรถจักรยานยนต์ทางเรียบชิงแชมป์โลก โออาร์ ไทยแลนด์ กรังด์ปรีซ์ 2022 (OR Thailand Grand Prix)

MotoGP ถูกก่อตั้งเป็นการแข่งขันระดับโลกโดย FIM หรือ สมาพันธ์จักรยานยนต์นานาชาติ (Federation Internationale de Motocyclisme) ในปี ค.ศ. 1949 หรือ พ.ศ. 2492 เป็นการแข่งขันกีฬามอเตอร์สปอร์ตที่เก่าแก่ที่สุดในโลกและมี 3 ระดับชั้นนำในการแข่งขันที่น่าติดตามในทุกวันหยุดสัปดาห์สมัยก่อนถูกระบุเป็น 500cc การแข่งขันชิงแชมป์ได้ถูกเปลี่ยนแปลงเมื่อปี 2002 (พ.ศ. 2545) กับกฎระเบียบทางเทคนิคใหม่ที่อนุญาติให้ใช้เครื่องยนต์ 4 จังหวะและเพิ่มขนาดของเครื่องยนต์เป็น 990cc นั่นจึงกลายเป็น MotoGP จากปี 2007 (พ.ศ. 2550) ได้มีการเปลี่ยนแปลงกฎกติกาใหม่ โดยจำกัดเครื่องยนต์

ที่ 800cc และก็มีการปรับเปลี่ยนอีกครั้งเมื่อปี 2012 (พ.ศ. 2555) โดยกำหนดให้เครื่องยนต์มีขนาด 1000cc MotoGP ได้รับการปกครองโดยเจ้าของสิทธิทางการค้า Dorna Sport ภายใต้การกำกับดูแลโดย FIM ตั้งแต่ปี 1992 (พ.ศ. 2535)

MotoGP เป็นการแข่งขันจักรยานยนต์ชั้นนำระดับโลก กว่า 18 สนามแข่งจาก 14 ประเทศ ทั้งหมดจาก 4 ทวีป และคลอบคลุมการถ่ายทอดผ่านโทรทัศน์ทั่วโลกนักแข่งสิบสัญชาติจากทั่วโลกที่มีทักษะการขับขี่ขั้นสูงเป็นอาวุธกับมอเตอร์ไซต์ที่ใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยจากผู้ผลิตชื่อดัง ได้แก่ Aprilia, Ducati, Honda, Suzuki and Yamaha

(1) กำหนดการแข่งขันรถจักรยานยนต์ทางเรียบชิงแชมป์โลก ประจำปี 2565

การแข่งขันรถจักรยานยนต์ทางเรียบชิงแชมป์โลก ประจำปี 2565 มีทั้งสิ้น 20 สนาม โดยประเทศไทยอยู่ในลำดับที่ 17 ดังนี้

1. สนามโอเซล อินเตอร์เนชันแนล เซอร์กิต ประเทศกาตาร์ ระหว่างวันที่ 4 - 6 มีนาคม 2565
2. สนามเทอร์มาส มันดาลิกา อินเตอร์เนชั่นแนล สตรีท เซอร์กิต ประเทศอินโดนีเซียระหว่างวันที่ 18 - 20 มีนาคม 2565
3. สนามเทอร์มาส เดอ ริโอ ฮอนโด ประเทศอาร์เจนตินา ระหว่างวันที่ 1 - 3 เมษายน 2565
4. สนามเซอร์กิต ออฟ เดอะ อเมริกา ประเทศสหรัฐอเมริกา ระหว่างวันที่ 8 - 10 เมษายน 2565
5. สนามออโตโดรโม อินเตอร์เนชั่นแนล ดู อัลกราฟ ประเทศโปรตุเกส ระหว่างวันที่ 22 - 24 เมษายน 2565
6. สนามเซอร์กิโต เดอ เฆเรซ-อังเคล นีอัตโต้ ประเทศสเปน ระหว่างวันที่ 29 เมษายน – 1 พฤษภาคม 2562
7. สนามเลอมังส์ ประเทศฝรั่งเศส ระหว่างวันที่ 13 - 15 พฤษภาคม 2565
8. สนามออโตโดรโม อินเตอร์นาชินาเล เดล มูเจลโล ประเทศอิตาลี ระหว่างวันที่ 27 - 29 พฤษภาคม 2562
9. สนามเซอกิต เดอ บาร์เซโลน่า-คาตาลุนญ่า ประเทศสเปน ระหว่างวันที่ 3 - 5 มิถุนายน 2565
10. สนามซัคเซนริง ประเทศเยอรมัน ระหว่างวันที่ 17 - 19 มิถุนายน 2565
11. สนามทีที เซอร์กิต อัสเซน ประเทศเนเธอร์แลนด์ ระหว่างวันที่ 24 - 26 มิถุนายน 2565
12. สนามซิลเวอร์สโตน เซอร์กิต ประเทศอังกฤษ ระหว่างวันที่ 5 - 7 สิงหาคม 2565
13. สนามสนามเรดบูลล์ ริง ประเทศออสเตรีย ระหว่างวันที่ 19 - 21 สิงหาคม 2565
14. สนามมิซาโน เวิลด์ เซอร์กิต มาร์โค ซิมอนเซลลี่ ประเทศซานมาริโน ระหว่างวันที่ 2 - 4 กันยายน 2565

15. สนามมอเตอร์แลนด์ อารากอน ประเทศสเปน ระหว่างวันที่ 16 - 18 กันยายน 2565

16. สนามทวิน ริง โมเทกุ ประเทศญี่ปุ่น ระหว่างวันที่ 23 - 25 กันยายน 2565

17. สนามช้าง อินเตอร์เนชั่นแนล เซอร์กิต จังหวัดบุรีรัมย์ ประเทศไทย ระหว่างวันที่ 30 กันยายน – 2 ตุลาคม 2565

18.สนามฟิลลิป ไอส์แลนด์ เซอร์กิต ประเทศออสเตรเลีย ระหว่างวันที่ 14 - 16 ตุลาคม 2565

19.สนามเซปัง เซอร์กิต ประเทศมาเลเซียระหว่างวันที่ 21 - 23 ตุลาคม 2565

20.สนามเซอร์กิต ริคาร์โด โตร์โม ประเทศสเปน ระหว่างวันที่ 4 - 6 พฤศจิกายน 2565

(2) โปรแกรมการแข่งขันโออาร์ ไทยแลนด์ กรังด์ปรีซ์ 2022

โปแกรมการแข่งขัน MOTO GP 2022 รายการ โออาร์ ไทยแลนด์ กรังด์ปรีซ์ 2022 (OR Thailand Grand Prix) มีจำนวน 3 วัน ดังนี้

ช่วงเวลา	โปรแกรม
วันศุกร์ที่ 30 กันยายน 2565	
9.00	รุ่น Moto 3 ซ้อมครั้งที่ 1
9.55	รุ่น Moto 2 ซ้อมครั้งที่ 1
10.55	รุ่น Moto GP ซ้อมครั้งที่ 1
13.15	รุ่น Moto 3 ซ้อมครั้งที่ 2
14.10	รุ่น Moto 2 ซ้อมครั้งที่ 2
15.05	รุ่น Moto GP ซ้อมครั้งที่ 2
วันเสาร์ที่ 1 ตุลาคม 2565	
09.00 น.	รุ่น Moto 3 ซ้อมครั้งที่ 3
09.55 น.	รุ่น Moto 2 ซ้อมครั้งที่ 3
10.50 น.	รุ่น Moto GP ซ้อมครั้งที่ 3
12.35 น.	รุ่น Moto 3 คลอลิฟายครั้งที่ 1
13.00 น.	รุ่น Moto 3 คลอลิฟายครั้งที่ 2
13.30 น.	รุ่น Moto 2 คลอลิฟายครั้งที่ 1
13.55 น.	รุ่น Moto 3 คลอลิฟายครั้งที่ 2
14.25 น.	รุ่น Moto GP ซ้อมครั้งที่ 4
15.05 น.	รุ่น Moto GP คลอลิฟายครั้งที่ 1
15.30 น.	รุ่น Moto GP คลอลิฟายครั้งที่ 2
วันเสาร์ 2 ตุลาคม 2565	
10.00 น.	รุ่น Moto 3 วอร์มอัพ
10.20 น.	รุ่น Moto 2 วอร์มอัพ
12.00 น.	รุ่น Moto 3 แข่งขัน
13.20 น.	รุ่น Moto 2 แข่งขัน
15.00 น.	รุ่น Moto GP แข่งขัน

(3) ผลการแข่งขัน โออาร์ ไทยแลนด์ กรังด์ปรีซ์ 2022 (OR Thailand Grand Prix)

การแข่งขัน โออาร์ ไทยแลนด์ กรังด์ปรีซ์ 2022 (OR Thailand Grand Prix) ณ สนามช้างอินเตอร์เนชันแนลเซอร์กิตจังหวัดบุรีรัมย์ มีระยะทางต่อรอบ 4.554 กิโลเมตร แข่งขันทั้งหมด 25 รอบ รวมระยะทาง 118.4 กิโลเมตร ผลการแข่งขันปรากฏว่า มิเกล โอลิเวรา (Miguel Oliveira) หมายเลข 88 จากทีม Red bull KTM Factory Racing เป็นผู้คว้าแชมป์มาครองด้วยเวลา 1 นาที 39.925 วินาที ต่อรอบ เฉือนแจ็ค มิลเลอร์ สังกัดทีม Ducati Lenovo Team ด้วยเวลา 1 นาที 40.063 วินาที ต่อรอบ ซึ่งทำเวลาห่างกันเพียง 0.138 วินาที ต่อรอบ ที่มาเป็นอันดับที่ 2 ในขณะที่อันดับที่ 3 เป็นของรานเซสโก บันยาญ่า สังกัดทีม Ducati Lenovo Team ตามหลังแชมป์ 0.104 วินาที

4.3.2 ค่าใช้จ่ายในการจัดการกิจกรรมกีฬาที่สำคัญ

ในการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของรายการแข่งขันกีฬาทั้ง 7 รายการข้างต้น เนื่องจากรายการแข่งขันโออาร์ ไทยแลนด์ กรังด์ปรีซ์ 2022 (OR Thailand Grand Prix) ไม่ได้อยู่ในกิจกรรมกีฬานำร่อง 4 ชนิด จึงไม่ได้นำมาประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจรวมกับ 7 กิจกรรมข้างต้น แต่ได้มีการศึกษาแยกและอธิบายให้เห็นในลำดับต่อไป ที่ปรึกษาได้ทำการสำรวจข้อมูลค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขันและค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขัน ทั้งในฐานะของนักกีฬา บุคลากรกีฬา และผู้ชม จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้จัดการแข่งขัน สามารถสรุปค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขันกีฬาแต่ละรายการได้ดังนี้

1) การแข่งขันฟุตบอลไทยลีกมีการจัดการแข่งขันรวม 240 ครั้ง (นัด) รวมเป็นค่าใช้จ่ายเท่ากับ 530,000,000 ล้านบาท

2) การแข่งขันฟุตบอลเอฟ เอ คัพมีการจัดการแข่งขันรวม 7 ครั้ง (นัด) ครอบคลุมเฉพาะการแข่งขันในรองก่อนรองชนะเลิศ (รอบ 8 ทีมสุดท้าย จำนวน 4 นัด) รอบรองชนะเลิศ (รอบ 4 ทีมสุดท้าย จำนวน 2 นัด) และรอบชิงชนะเลิศ (รอบ 2 ทีมสุดท้าย จำนวน 1 นัด) รวมเป็นค่าใช้จ่ายเท่ากับ 10,550,000 ล้านบาท

3) การแข่งขันกอล์ฟรายการออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์มีการจัดการแข่งขันรวม 10 ครั้ง รวมเป็นค่าใช้จ่ายเท่ากับ 12,000,000 ล้านบาท

4) การแข่งขันมวยรายการไทยไฟท์มีการจัดการแข่งขันรวม 8 ครั้ง รวมเป็นค่าใช้จ่ายเท่ากับ 48,000,000 ล้านบาท

5) การแข่งขันมวยรายการ แม็กซ์มวยไทยมีการจัดการแข่งขันรวม 1 ครั้ง รวมเป็นค่าใช้จ่ายเท่ากับ 7,000,000 ล้านบาท

6) การแข่งขันวิ่งมาราธอนรายการวิ่งมาราธอนบางแสน 42 มีการจัดการแข่งขัน 1 ครั้ง รวมเป็นค่าใช้จ่ายเท่ากับ 21,000,000 ล้านบาท

7) การแข่งขันวิ่งเทรลรายการวิ่งอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022 มีการจัดการแข่งขัน 1 ครั้ง รวมเป็นค่าใช้จ่ายเท่ากับ 1,500,000 ล้านบาท

ตารางที่ 4.20: ค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขันรายการกีฬาที่สำคัญ

ชนิดกีฬา	รายการกีฬา	จำนวนครั้ง/ปี	ค่าจัดการแข่งขัน (บาทต่อ 1 ครั้ง)	รวมค่าจัดการแข่งขัน (บาท)
ฟุตบอล	ไทยลีก	240	2,208,333	530,000,000
	เอฟ เอ คัพ	7	1,507,143	10,550,000
กอล์ฟ	ออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์	10	1,200,000	12,000,000
มวย	ไทยไฟท์	8	6,000,000	48,000,000
	แม็กซ์มวยไทย	1	7,000,000	7,000,000
วิ่ง	วิ่งมาราธอนบางแสน 42	1	21,000,000	21,000,000
	วิ่งอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022	1	1,500,000	1,500,000
รวมทั้งหมด			**31,908,333**	**612,500,000**

4.3.3 ค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขัน

ที่ปรึกษาได้ทำการสุ่มตัวอย่างผู้เข้ารวมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาทั้ง 5 รายการข้างต้น เพื่อรวบรวมข้อมูลพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมและค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเข้าร่วมกิจกรรม รายละเอียดมีดังนี้

1) การแข่งขันฟุตบอลไทยลีก

ที่ปรึกษาได้ทำการเก็บข้อมูลผู้เข้าร่วมแข่งขันและผู้ชมการแข่งขันฟุตบอลไทยลีก ณ สนามกีฬา อบจ.ขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น ซึ่งเป็นสนามเหย้าของทีมฟุตบอลขอนแก่นยูไนเต็ด (Khon Kean United) โดยมีผู้ชมจำนวนทั้งสิ้น 4,200 คน ทั้งนี้ ที่ปรึกษาได้สุ่มตัวอย่างซึ่งมีทั้งนักกีฬา บุคลากรกีฬา และผู้ชม รวมจำนวน 361 คน ผลลัพธ์เกี่ยวกับผู้เข้าร่วมและค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมมีดังนี้

ตารางที่ 4-21: กลุ่มตัวอย่างผู้เข้าร่วมการแข่งขันฟุตบอลไทยลีก

ฐานะที่เข้าร่วม	ผู้มาจากจังหวัดที่จัดงาน (n = 361) 83.18%		ผู้มาจากจังหวัดอื่น ๆ (n = 73) 16.82%		รวมทั้งหมด (n = 434) 100%	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
นักกีฬา	9	2.49	3	4.11	12	2.76
บุคลากร/เจ้าหน้าที่	6	1.66	6	8.22	12	2.76
ผู้ชมกีฬา/ผู้ติดตาม	346	95.84	64	87.67	410	94.47
รวมทั้งหมด	**361**	**100.00**	**73**	**100.00**	**434**	**100.00**

ตารางที่ 4-22: ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยของผู้เข้าร่วมการแข่งขันฟุตบอลไทยลีก

ค่าใช้จ่ายเฉลี่ย (บาท/คน)	ผู้มาจากจังหวัดที่จัดงาน (n = 361) 83.18%	ผู้มาจากจังหวัดอื่น ๆ (n = 73) 16.82%
1. ค่าโรงแรมที่พัก	0.00	1,865.10
2. ค่าอาหารและเครื่องดื่ม	665.90	1,440.09
3. ค่าเดินทางระหว่างจังหวัด	100.00	1,910.00
4. ค่าเดินทางในจังหวัด	255.66	982.35
5. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกทั่วไป	503.89	1,685.33
6. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกที่เกี่ยวเนื่องกับกีฬาและการแข่งขัน	837.60	1,059.39
7. ค่ากิจกรรมนันทนาการ/บันเทิง/สปา/นวด	2,442.86	1,300.00
8. ค่าใช้จ่ายแหล่งท่องเที่ยว	149.43	324.31
9. ค่าสมัครเข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขัน	0.00	0.00
10. ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	0.00	500.00
รวมทั้งหมด	**4,955.33**	**11,066.58**

จากรายงานของผู้จัดการแข่งขัน นั่นคือ บริษัท ไทยลีก จำกัด พบว่าตลอดปี พ.ศ. 2565 ซึ่งมีการแข่งขันรวมทั้งสิ้น 240 นัด มีผู้เข้าชม รวมทั้งนักกีฬาและบุคลากร รวมทั้งสิ้น 538,231 คน ทำให้สามารถคาดประมาณค่าใช้จ่ายรวมที่เกิดจากการแข่งขันฟุตบอลไทยลีก ตลอดทั้งปี ได้ดังนี้

ตารางที่ 4-23: ค่าใช้จ่ายรวมของผู้เข้าร่วมการแข่งขันฟุตบอลไทยลีก

ค่าใช้จ่าย (บาท)	N = 538,231		
	ผู้มาจากจังหวัดที่จัดงาน (83.18%)	ผู้มาจากจังหวัดอื่น ๆ (16.82%)	รวมทั้งหมด
1. ค่าโรงแรมที่พัก	0	168,851,595.33	168,851,595.33
2. ค่าอาหารและเครื่องดื่ม	298,121,868.70	130,374,227.88	428,496,096.58
3. ค่าเดินทางระหว่างจังหวัด	44,769,900.00	172,916,120.00	217,686,020.00
4. ค่าเดินทางในจังหวัด	114,460,517.14	88,934,381.80	203,394,898.93
5. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกทั่วไป	225,590,601.41	152,576,567.16	378,167,168.57
6. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกที่เกี่ยวเนื่องกับกีฬาและการแข่งขัน	374,992,682.40	95,909,057.61	470,901,740.01
7. ค่ากิจกรรมนันทนาการ/บันเทิง/สปา/นวด	1,093,664,636.04	117,691,600.00	1,211,356,236.04
8. ค่าใช้จ่ายแหล่งท่องเที่ยว	66,897,423.08	29,360,251.86	96,257,674.93
9. ค่าสมัครเข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขัน	0	0	0
10. ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	0	45,266,000.00	45,266,000.00
รวมทั้งหมด	**2,218,497,628.77**	**1,001,879,801.62**	**3,220,377,430.39**

2) การแข่งขันฟุตบอลเอฟ เอ คัพ

การแข่งขันฟุตบอลเอฟ เอ คัพ มีการแข่งขันทั้งหมด 93 ครั้ง (นัด) แต่เนื่องจากเป็นรายการที่เปิดโอกาสให้ทีมฟุตบอลทั่วประเทศไทยทุกประเภท รวมทั้งทีมสมัครเล่น สามารถลงแข่งขันได้ จึงทำให้การแข่งขันส่วนใหญ่เป็นรายการขนาดเล็ก ทีมฟุตบอลเป็นทีมขนาดเล็ก นักฟุตบอลเป็นเพียงนักกีฬาสมัครเล่น และมีผู้ชมจำนวนน้อยมาก ดังนั้น ในการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจของการแข่งขันฟุตบอลเอฟ เอ คัพ ที่ปรึกษาจึงได้คัดเลือกมาจากเฉพาะการแข่งขันตั้งแต่รอบก่อนรองชนะเลิศจนถึงรอบชิงชนะเลิศ รวม 7 ครั้ง (นัด) ซึ่งเป็นการแข่งขันของทีมฟุตบอลขนาดใหญ่ซึ่งเป็นสโมสรฟุตบอลอาชีพในไทยลีก เพื่อให้สามารถวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจของรายการเอฟ เอ คัพได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ที่ปรึกษาได้เก็บรวบรวมข้อมูลค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขันและจำนวนผู้เข้าร่วมทั้งนักกีฬา บุคลากรกีฬา และผู้ชม พบว่ามีจำนวนผู้เข้าร่วมเท่ากับ 59,951 คน และมีค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขันเท่ากับ 10,550,000 บาท อย่างไรก็ตาม จากข้อจำกัดของการเก็บข้อมูลทำให้ไม่สามารถเก็บข้อมูลค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมได้ทำให้การคำนวณผลกระทบทางเศรษฐกิจของการแข่งขันฟุตบอลรายการเอฟ เอ คัพ ในครั้งนี้ต้องอ้างอิงค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมจากกลุ่มตัวอย่างที่ได้การแข่งขันฟุตบอลไทยลีก ซึ่งสามารถเทียบเคียงกันได้ เนื่องจากการแข่งขันทั้ง 7 นัด เป็นการแข่งขันระหว่างทีมในไทยลีกด้วยกัน โดยมีผลลัพธ์ดังนี้

ตารางที่ 4-24: กลุ่มตัวอย่างผู้เข้าร่วมการแข่งขันฟุตบอลเอฟ เอ คัพ

ฐานะที่เข้าร่วม	ผู้มาจากจังหวัดที่จัดงาน 83.18%	ผู้มาจากจังหวัดอื่น ๆ 16.82%	รวมทั้งหมด 100%
นักกีฬา	2.49	4.11	2.76
บุคลากร/เจ้าหน้าที่	1.66	8.22	2.76
ผู้ชมกีฬา/ผู้ติดตาม	95.84	87.67	94.47
รวมทั้งหมด	**100.00**	**100.00**	**100.00**

ตารางที่ 4-25: ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยของผู้เข้าร่วมการแข่งขันฟุตบอลเอฟ เอ คัพ

ค่าใช้จ่ายเฉลี่ย (บาท/คน)	ผู้มาจากจังหวัดที่จัดงาน 83.18%	ผู้มาจากจังหวัดอื่น ๆ 16.82%
1. ค่าโรงแรมที่พัก	0.00	1,865.10
2. ค่าอาหารและเครื่องดื่ม	665.90	1,440.09
3. ค่าเดินทางระหว่างจังหวัด	100.00	1,910.00
4. ค่าเดินทางในจังหวัด	255.66	982.35
5. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกทั่วไป	503.89	1,685.33
6. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกที่เกี่ยวเนื่องกับกีฬาและการแข่งขัน	837.60	1,059.39
7. ค่ากิจกรรมนันทนาการ/บันเทิง/สปา/นวด	2,442.86	1,300.00
8. ค่าใช้จ่ายแหล่งท่องเที่ยว	149.43	324.31
9. ค่าสมัครเข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขัน	0.00	0.00
10. ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	0.00	500.00
รวมทั้งหมด	**4,955.33**	**11,066.58**

จากรายงานของผู้จัดการแข่งขัน พบว่าจากการแข่งขันรวมทั้งสิ้น 7 นัด มีผู้เข้าชม รวมทั้งนักกีฬาและบุคลากร รวมทั้งสิ้น 59,951 คน ทำให้สามารถคาดประมาณค่าใช้จ่ายรวมที่เกิดจากการแข่งขันฟุตบอลเอฟ เอ คัพ ตลอดทั้งปี ได้ดังนี้

ตารางที่ 4-26: ค่าใช้จ่ายรวมของผู้เข้าร่วมการแข่งขันฟุตบอลเอฟ เอ คัพ

ค่าใช้จ่าย (บาท)	N = 59,951		
	ผู้มาจากจังหวัดที่จัดงาน (83.18%)	ผู้มาจากจังหวัดอื่น ๆ (16.82%)	รวมทั้งหมด
1. ค่าโรงแรมที่พัก	0.00	18,807,566.92	18,807,566.92
2. ค่าอาหารและเครื่องดื่ม	33,206,386.20	14,521,758.06	47,728,144.26
3. ค่าเดินทางระหว่างจังหวัด	4,986,707.60	19,260,294.77	24,247,002.37
4. ค่าเดินทางในจังหวัด	12,749,216.13	9,905,972.96	22,655,189.08
5. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกทั่วไป	25,127,471.08	16,994,769.82	42,122,240.90
6. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกที่เกี่ยวเนื่องกับกีฬาและการแข่งขัน	41,768,662.89	10,682,848.54	52,451,511.43
7. ค่ากิจกรรมนันทนาการ/บันเทิง/สปา/นวด	121,818,135.77	13,109,101.15	134,927,236.92
8. ค่าใช้จ่ายแหล่งท่องเที่ยว	7,451,387.84	3,270,297.21	10,721,685.05
9. ค่าสมัครเข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขัน	0.00	0.00	0.00
10. ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	0.00	5,041,961.98	5,041,961.98
รวมทั้งหมด	**247,107,967.50**	**111,594,571.42**	**358,702,538.92**

3) การแข่งขันกอล์ฟรายการออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์

ที่ปรึกษาได้ทำการเก็บข้อมูลผู้เข้าร่วมแข่งขันและผู้ชมการแข่งขันกอล์ฟรายการออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์ ณ จังหวัดเชียงใหม่ โดยมีผู้เข้าร่วมการแข่งขันและผู้ชมรวมจำนวนทั้งสิ้น 1,000 คน ทั้งนี้ ที่ปรึกษาได้สุ่มตัวอย่างซึ่งมีทั้งนักกีฬา บุคลากรกีฬา และผู้ชม รวมจำนวน 108 คน ผลลัพธ์เกี่ยวกับผู้เข้าร่วมและค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมมีดังนี้

ตารางที่ 4-27: กลุ่มตัวอย่างผู้เข้าร่วมการแข่งขันกอล์ฟรายการออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์

ฐานะที่เข้าร่วม	ผู้มาจากจังหวัดที่จัดงาน (n = 42) 39.89%		ผู้มาจากจังหวัดอื่น ๆ (n = 66) 61.11%		รวมทั้งหมด (n = 108) 100%	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
นักกีฬา	6	14.30	60	90.91	66	61.11
บุคลากร/เจ้าหน้าที่	33	78.60	4	6.06	37	34.26
ผู้ชมกีฬา/ผู้ติดตาม	3	7.10	2	3.03	5	4.63
รวมทั้งหมด	**42**	**100.00**	**66**	**100.00**	**108**	**100.00**

ตารางที่ 4-28: ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยของผู้เข้าร่วมการแข่งขันกอล์ฟรายการออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์

ค่าใช้จ่ายเฉลี่ย (บาท/คน)	ผู้มาจากจังหวัดที่จัดงาน (n = 42) 39.89%	ผู้มาจากจังหวัดอื่น ๆ (n = 66) 61.11%
1. ค่าโรงแรมที่พัก	5,000.00	7,660.95
2. ค่าอาหารและเครื่องดื่ม	993.42	6,318.08
3. ค่าเดินทางระหว่างจังหวัด	4,050.00	6,298.00
4. ค่าเดินทางในจังหวัด	454.19	2,346.37
5. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกทั่วไป	400.00	2,279.76
6. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกที่เกี่ยวเนื่องกับกีฬาและการแข่งขัน	0.00	2,000.00
7. ค่ากิจกรรมนันทนาการ/บันเทิง/สปา/นวด	50.00	2,358.33
8. ค่าใช้จ่ายแหล่งท่องเที่ยว	1,000.00	3,893.75
9. ค่าสมัครเข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขัน	2,500.00	2,622.95
10. ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	0.00	4,666.67
รวมทั้งหมด	**14,447.61**	**40,444.86**

จากรายงานของผู้จัดการแข่งขัน พบว่าตลอดปี พ.ศ. 2565 ซึ่งมีการแข่งขันรวมทั้งสิ้น 10 ครั้ง แต่ละครั้งมีผู้เข้าร่วมโดยเฉลี่ย 1,000 คน คิดเป็นจำนวนผู้เข้าร่วมโดยรวมทั้งสิ้น 10,000 คน ทำให้สามารถคาดประมาณค่าใช้จ่ายรวมที่เกิดจากการแข่งขันกอล์ฟรายการออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์ ตลอดทั้งปีได้ดังนี้

ตารางที่ 4-29: ค่าใช้จ่ายรวมของผู้เข้าร่วมการแข่งขันกอล์ฟรายการออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์

ค่าใช้จ่าย (บาท)	N = 10,000		
	ผู้มาจากจังหวัดที่จัดงาน 39.89%	ผู้มาจากจังหวัดอื่น ๆ 61.11%	รวมทั้งหมด
1. ค่าโรงแรมที่พัก	19,440,000.00	46,823,726.40	66,263,726.40
2. ค่าอาหารและเครื่องดื่ม	3,862,416.96	38,616,104.96	42,478,521.92
3. ค่าเดินทางระหว่างจังหวัด	15,746,400.00	38,493,376.00	54,239,776.00
4. ค่าเดินทางในจังหวัด	1,765,890.72	14,341,013.44	16,106,904.16
5. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกทั่วไป	1,555,200.00	13,933,893.12	15,489,093.12
6. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกที่เกี่ยวเนื่องกับกีฬาและการแข่งขัน	0	12,224,000.00	12,224,000.00
7. ค่ากิจกรรมนันทนาการ/บันเทิง/สปา/นวด	194,400.00	14,414,112.96	14,608,512.96
8. ค่าใช้จ่ายแหล่งท่องเที่ยว	3,888,000.00	23,798,600.00	27,686,600.00
9. ค่าสมัครเข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขัน	9,720,000.00	16,031,470.40	25,751,470.40
10. ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	0	28,522,687.04	28,522,687.04
รวมทั้งหมด	**56,172,307.68**	**247,198,984.32**	**303,371,292.00**

4) การแข่งขันมวยรายการไทยไฟท์

ที่ปรึกษาได้ทำการเก็บข้อมูลผู้เข้าร่วมแข่งขันและผู้ชมการแข่งขันมวยรายการไทยไฟท์ ณ กรุงเทพมหานคร โดยมีผู้เข้าร่วมการแข่งขันและผู้ชมรวมจำนวนทั้งสิ้น 5,000 คน ทั้งนี้ที่ปรึกษาได้สุ่มตัวอย่างซึ่งมีทั้งนักกีฬา บุคลากรกีฬา และผู้ชม รวมจำนวน 468 คน ผลลัพธ์เกี่ยวกับผู้เข้าร่วมและค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมมีดังตารางที่ 4-30 และตารางที่ 4-31

ตารางที่ 4-30: กลุ่มตัวอย่างผู้เข้าร่วมการแข่งขันมวยรายการไทยไฟท์

ฐานะที่เข้าร่วม	ผู้มาจากจังหวัดที่จัดงาน (n = 387) 82.69%		ผู้มาจากจังหวัดอื่น ๆ (n = 81) 17.31%		รวมทั้งหมด (n = 468) 100%	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
นักกีฬา	3	0.8	0	0	3	0.64
บุคลากร/เจ้าหน้าที่	12	3.1	1	1.2	13	2.78
ผู้ชมกีฬา/ผู้ติดตาม	372	96.1	80	98.8	452	96.58
รวมทั้งหมด	**387**	**100**	**81**	**100**	**468**	**100.00**

ตารางที่ 4-31: ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยของผู้เข้าร่วมการแข่งขันมวยรายการไทยไฟท์

ค่าใช้จ่ายเฉลี่ย (บาท/คน)	ผู้มาจากจังหวัดที่จัดงาน (n = 387) 82.69%	ผู้มาจากจังหวัดอื่น ๆ (n = 81) 17.31%
1. ค่าโรงแรมที่พัก	0.00	432.72
2. ค่าอาหารและเครื่องดื่ม	377.95	875.56
3. ค่าเดินทางระหว่างจังหวัด	0.00	872.22
4. ค่าเดินทางในจังหวัด	184.00	62.35
5. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกทั่วไป	151.42	155.54
6. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกที่เกี่ยวเนื่องกับกีฬาและการแข่งขัน	88.70	169.51
7. ค่ากิจกรรมนันทนาการ/บันเทิง/สปา/นวด	9.95	0.00
8. ค่าใช้จ่ายแหล่งท่องเที่ยว	0.00	0.00
9. ค่าสมัครเข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขัน	0.00	0.00
10. ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	101.33	72.90
รวมทั้งหมด	**913.34**	**2,640.79**

จากรายงานของผู้จัดการแข่งขัน พบว่าตลอดปี พ.ศ. 2565 ซึ่งมีการแข่งขันรวมทั้งสิ้น 8 ครั้ง แต่ละครั้งมีผู้เข้าร่วมโดยเฉลี่ย 5,000 คน คิดเป็นจำนวนผู้เข้าร่วมโดยรวมทั้งสิ้น 40,000 คน ทำให้สามารถคาดประมาณค่าใช้จ่ายรวมที่เกิดจากการแข่งขันมวยรายการไทยไฟท์ ตลอดทั้งปี ได้ดังตารางที่ 4-32

ตารางที่ 4-32: ค่าใช้จ่ายรวมของผู้เข้าร่วมการแข่งขันมวยรายการไทยไฟท์

ค่าใช้จ่าย (บาท)	N = 401		
	ผู้มาจากจังหวัดที่จัดงาน 82.69%	ผู้มาจากจังหวัดอื่น ๆ 17.31%	รวมทั้งหมด
1. ค่าโรงแรมที่พัก	0.00	2,996,125.58	2,996,125.58
2. ค่าอาหารและเครื่องดื่ม	12,500,941.90	6,062,342.82	18,563,284.72
3. ค่าเดินทางระหว่างจังหวัด	0.00	6,039,265.13	6,039,265.13
4. ค่าเดินทางในจังหวัด	6,086,083.23	431,683.70	6,517,766.93
5. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกทั่วไป	5,008,334.84	1,076,986.66	6,085,321.50
6. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกที่เกี่ยวเนื่องกับกีฬาและการแข่งขัน	2,933,675.82	1,173,659.54	4,107,335.36
7. ค่ากิจกรรมนันทนาการ/บันเทิง/สปา/นวด	329,040.05	0.00	329,040.05
8. ค่าใช้จ่ายแหล่งท่องเที่ยว	0.00	0.00	0.00
9. ค่าสมัครเข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขัน	0.00	0.00	0.00
10. ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	3,351,657.23	504,731.90	3,856,389.14
รวมทั้งหมด	**30,209,733.07**	**18,284,795.34**	**48,494,528.41**

5) การแข่งขันมวยรายการแม็กซ์มวยไทย

เนื่องจากการแข่งขันมวยรายการ แม็กซ์มวยไทย ต้องหยุดจัดการแข่งขันอันเนื่องมาจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ทำให้ที่ปรึกษาต้องพิจารณาเลือกเก็บข้อมูลจากการแข่งขันมวยในรายการที่มีความคล้ายคลึงกับรายการแม็กซ์มวยไทยมาเทียบเคียง ในการนี้ ได้เลือกทำการเก็บข้อมูลผู้เข้าร่วมแข่งขันและผู้ชมการแข่งขันมวยรายการไทยไฟท์ ณ จังหวัดศรีสะเกษซึ่งมีผู้เข้าร่วมการแข่งขันและผู้ชมรวมจำนวนทั้งสิ้น 10,000 คน ทั้งนี้ ที่ปรึกษาได้สุ่มตัวอย่างซึ่งมีทั้งนักกีฬา บุคลากรกีฬา และผู้ชมรวมจำนวน 401 คน ผลลัพธ์เกี่ยวกับผู้เข้าร่วมและค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมดังตารางที่ 4-33 และตารางที่ 4-34

ตารางที่ 4-33: กลุ่มตัวอย่างผู้เข้าร่วมการแข่งขันมวย แม็กซ์มวยไทย

ฐานะที่เข้าร่วม	ผู้มาจากจังหวัดที่จัดงาน (n = 269) 67.08%		ผู้มาจากจังหวัดอื่น ๆ (n = 132) 32.92%		รวมทั้งหมด (n = 401) 100%	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
นักกีฬา	0	0.00	0	0.00	0	0.00
บุคลากร/เจ้าหน้าที่	0	0.00	0	0.00	0	0.00
ผู้ชมกีฬา/ผู้ติดตาม	269	100.00	132	100.00	401	100.00
รวมทั้งหมด	**269**	**100.00**	**132**	**100.00**	**401**	**100.00**

ตารางที่ 4-34: ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยของผู้เข้าร่วมการแข่งขันมวยรายการแม็กซ์มวยไทย

ค่าใช้จ่ายเฉลี่ย (บาท/คน)	ผู้มาจากจังหวัดที่จัดงาน (n = 269) 67.08%	ผู้มาจากจังหวัดอื่น ๆ (n = 132) 32.92%
1. ค่าโรงแรมที่พัก	0.00	489.55
2. ค่าอาหารและเครื่องดื่ม	364.78	1,199.24
3. ค่าเดินทางระหว่างจังหวัด	3.72	2,182.96
4. ค่าเดินทางในจังหวัด	364.65	69.16
5. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกทั่วไป	75.92	284.10
6. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกที่เกี่ยวเนื่องกับกีฬาและการแข่งขัน	115.13	231.21
7. ค่ากิจกรรมนันทนาการ/บันเทิง/สปา/นวด	0.00	0.00
8. ค่าใช้จ่ายแหล่งท่องเที่ยว	13.75	164.40
9. ค่าสมัครเข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขัน	0.00	0.00
10. ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	0.00	11.36
รวมทั้งหมด	**937.95**	**4,631.98**

จากรายงานของผู้จัดการแข่งขัน พบว่าในปี พ.ศ. 2565 มีผู้เข้าร่วม ทั้งนักกีฬา บุคลากรกีฬา และผู้ชมและผู้ติดตาม รวมทั้งสิ้น 10,000 คน ทำให้สามารถคาดประมาณค่าใช้จ่ายรวมที่เกิดจากการแข่งขันมวยรายการแม็กซ์มวยไทย ซึ่งอ้างอิงจากการแข่งขันมวยรายการไทยไฟท์ ณ ศรีสะเกษ ดังตารางที่ 4-35

ตารางที่ 4-35: ค่าใช้จ่ายรวมของผู้เข้าร่วมการแข่งขันมวยรายการแม็กซ์มวยไทย

ค่าใช้จ่าย (บาท)	N = 10,000		
	ผู้มาจากจังหวัดที่จัดงาน 67.08%	ผู้มาจากจังหวัดอื่น ๆ 32.92%	รวมทั้งหมด
1. ค่าโรงแรมที่พัก	0.00	1,611,486.28	1,611,486.28
2. ค่าอาหารและเครื่องดื่ม	2,447,027.93	3,947,622.94	6,394,650.87
3. ค่าเดินทางระหว่างจังหวัด	24,954.61	7,185,803.49	7,210,758.10
4. ค่าเดินทางในจังหวัด	2,446,155.86	227,658.85	2,673,814.71
5. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกทั่วไป	509,288.78	935,192.02	1,444,480.80
6. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกที่เกี่ยวเนื่องกับกีฬาและการแข่งขัน	772,318.45	761,090.27	1,533,408.73
7. ค่ากิจกรรมนันทนาการ/บันเทิง/สปา/นวด	0.00	0.00	0.00
8. ค่าใช้จ่ายแหล่งท่องเที่ยว	92,238.15	541,167.08	633,405.24
9. ค่าสมัครเข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขัน	0.00	0.00	0.00
10. ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	0.00	37,394.51	37,394.51
รวมทั้งหมด	**6,291,983.79**	**15,247,415.46**	**21,539,399.25**

6) การแข่งขันวิ่งมาราธอนรายการวิ่งมาราธอนบางแสน 42

ที่ปรึกษาได้ทำการเก็บข้อมูลผู้เข้าร่วมแข่งขันและผู้ชม/ผู้ติดตามการแข่งขันวิ่งมาราธอนรายการวิ่งมาราธอนบางแสน 42 ณ จังหวัดชลบุรี โดยมีผู้เข้าร่วมการแข่งขันและผู้ชมรวมจำนวนทั้งสิ้น 22,000 คน ทั้งนี้ ที่ปรึกษาได้สุ่มตัวอย่างซึ่งมีทั้งนักกีฬา บุคลากรกีฬา และผู้ชมรวมจำนวน 560 คน ผลลัพธ์เกี่ยวกับผู้เข้าร่วมและค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมดังตารางที่ 4-36 และตารางที่ 4-37

ตารางที่ 4-36: กลุ่มตัวอย่างผู้เข้าร่วมการแข่งขันวิ่งรายการวิ่งมาราธอนบางแสน 42

ฐานะที่เข้าร่วม	ผู้มาจากจังหวัดที่จัดงาน (n = 195) 34.82%		ผู้มาจากจังหวัดอื่น ๆ (n = 365) 65.18%		รวมทั้งหมด (n = 560) 100%	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
นักกีฬา	139	71.30	322	88.20	461	82.32
บุคลากร/เจ้าหน้าที่	31	15.90	16	4.40	47	8.39
ผู้ชมกีฬา/ผู้ติดตาม	25	12.80	27	7.40	52	9.29
รวมทั้งหมด	**195**	**100.00**	**365**	**100.00**	560	100.00

ตารางที่ 4-37: ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยของผู้เข้าร่วมการแข่งขันวิ่งรายการวิ่งมาราธอนบางแสน 42

ค่าใช้จ่ายเฉลี่ย (บาท/คน)	ผู้มาจากจังหวัดที่จัดงาน (n = 195) 34.82%	ผู้มาจากจังหวัดอื่น ๆ (n = 365) 65.18%
1. ค่าโรงแรมที่พัก	202.05	1,831.92
2. ค่าอาหารและเครื่องดื่ม	467.74	1,547.40
3. ค่าเดินทางระหว่างจังหวัด	120.89	1,481.78
4. ค่าเดินทางในจังหวัด	294.69	295.95
5. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกทั่วไป	279.18	672.99
6. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกที่เกี่ยวเนื่องกับกีฬาและการแข่งขัน	216.77	459.67
7. ค่ากิจกรรมนันทนาการ/บันเทิง/สปา/นวด	56.92	134.79
8. ค่าใช้จ่ายแหล่งท่องเที่ยว	108.72	205.75
9. ค่าสมัครเข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขัน	1,116.41	1,396.85
10. ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	12.81	68.49
รวมทั้งหมด	**2,876.18**	**8,095.59**

จากรายงานของผู้จัดการแข่งขัน พบว่าในปี พ.ศ. 2565 มีผู้เข้าร่วมการแข่งขันวิ่งมาราธอนรายการวิ่งมาราธอนบางแสน 42 รวมทั้งผู้ชมและผู้ติดตามโดยรวมทั้งสิ้น 22,000 คน ทำให้สามารถคาดประมาณค่าใช้จ่ายรวมที่เกิดจากการแข่งขันวิ่งมาราธอนรายการวิ่งมาราธอนบางแสน 42 ได้ดังตารางที่ 4-38

ตารางที่ 4-38: ค่าใช้จ่ายรวมของผู้เข้าร่วมการแข่งขันวิ่งรายการวิ่งมาราธอนบางแสน 42

ค่าใช้จ่าย (บาท)	N = 22,000		
	ผู้มาจากจังหวัดที่จัดงาน 34.82%	ผู้มาจากจังหวัดอื่น ๆ 65.18%	รวมทั้งหมด
1. ค่าโรงแรมที่พัก	1,547,703.00	26,269,732.80	27,817,435.80
2. ค่าอาหารและเครื่องดื่ม	3,582,888.40	22,189,716.00	25,772,604.40
3. ค่าเดินทางระหว่างจังหวัด	926,017.40	21,248,725.20	22,174,742.60
4. ค่าเดินทางในจังหวัด	2,257,325.40	4,243,923.00	6,501,248.40
5. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกทั่วไป	2,138,518.80	9,650,676.60	11,789,195.40
6. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกที่เกี่ยวเนื่องกับกีฬาและการแข่งขัน	1,660,458.20	6,591,667.80	8,252,126.00
7. ค่ากิจกรรมนันทนาการ/บันเทิง/สปา/นวด	436,007.20	1,932,888.60	2,368,895.80
8. ค่าใช้จ่ายแหล่งท่องเที่ยว	832,795.20	2,950,455.00	3,783,250.20
9. ค่าสมัครเข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขัน	8,551,700.60	20,030,829.00	28,582,529.60
10. ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	98,124.60	982,146.60	1,080,271.20
รวมทั้งหมด	22,031,538.80	116,090,760.60	138,122,299.40

7) การแข่งขันวิ่งเทรลรายการวิ่งอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022

ที่ปรึกษาได้ทำการเก็บข้อมูลผู้เข้าร่วมแข่งขันและผู้ชม/ผู้ติดตามการแข่งขันวิ่งเทรลรายการวิ่งอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022 ณ จังหวัดเพชรบูรณ์ โดยมีผู้เข้าร่วมการแข่งขันและผู้ชมรวมจำนวนทั้งสิ้น 5,567 คน ทั้งนี้ ที่ปรึกษาได้สุ่มตัวอย่างซึ่งมีทั้งนักกีฬา บุคลากรกีฬา และผู้ชม รวมจำนวน 436 คน ผลลัพธ์เกี่ยวกับผู้เข้าร่วมและค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมมีดังตารางที่ 4-39 และตารางที่ 4-340

ตารางที่ 4-39: กลุ่มตัวอย่างผู้เข้าร่วมการแข่งขันวิ่งรายการวิ่งอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022

ฐานะที่เข้าร่วม	ผู้มาจากจังหวัดที่จัดงาน (n = 47) 10.78%		ผู้มาจากจังหวัดอื่น ๆ (n = 389) 89.22%		รวมทั้งหมด (n = 436) 100%	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
นักกีฬา	34	72.30	347	89.20	381	87.39
บุคลากร/เจ้าหน้าที่	9	19.10	11	2.80	20	4.59
ผู้ชมกีฬา/ผู้ติดตาม	4	8.60	31	8.00	35	8.03
รวมทั้งหมด	**47**	**100.00**	**389**	**100.00**	**436**	**100.00**

ตารางที่ 4-40: ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยของผู้เข้าร่วมกิจกรรมวิ่งรายการวิ่งอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022

ค่าใช้จ่ายเฉลี่ย (บาท/คน)	ผู้มาจากจังหวัดที่จัดงาน (n = 47) 10.78%	ผู้มาจากจังหวัดอื่น ๆ (n = 389) 89.22%
1. ค่าโรงแรมที่พัก	480.85	1,528.05
2. ค่าอาหารและเครื่องดื่ม	602.98	1,357.71
3. ค่าเดินทางระหว่างจังหวัด	0.00	1,909.59
4. ค่าเดินทางในจังหวัด	371.49	157.58
5. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกทั่วไป	138.30	204.11
6. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกที่เกี่ยวเนื่องกับกีฬาและการแข่งขัน	214.89	381.13
7. ค่ากิจกรรมนันทนาการ/บันเทิง/สปา/นวด	0.00	3.86
8. ค่าใช้จ่ายแหล่งท่องเที่ยว	42.55	117.50
9. ค่าสมัครเข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขัน	714.89	980.72
10. ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	10.64	19.28
รวมทั้งหมด	**2,576.59**	**6,659.53**

จากรายงานของผู้จัดการแข่งขัน พบว่าในปี พ.ศ. 2565 มีผู้เข้าร่วมการแข่งขันวิ่งเทรลรายการวิ่งอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022 รวมทั้งผู้ชมและผู้ติดตามโดยรวมทั้งสิ้น 5,567 คน ทำให้สามารถคาดประมาณค่าใช้จ่ายรวมที่เกิดจากการแข่งขันวิ่งเทรลรายการวิ่งอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022 ได้ดังตารางที่ 4-41

ตารางที่ 4-41: ค่าใช้จ่ายรวมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมวิ่งรายการวิ่งอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022

ค่าใช้จ่าย (บาท)	N = 5,567		
	ผู้มาจากจังหวัดที่จัดงาน 10.78%	ผู้มาจากจังหวัดอื่นๆ 89.22%	รวมทั้งหมด
1. ค่าโรงแรมที่พัก	186,430.93	7,914,942.92	8,101,373.85
2. ค่าอาหารและเครื่องดื่ม	233,782.09	7,032,621.42	7,266,403.51
3. ค่าเดินทางระหว่างจังหวัด	0.00	9,891,231.21	9,891,231.21
4. ค่าเดินทางในจังหวัด	144,030.83	816,227.68	960,258.51
5. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกทั่วไป	53,620.46	1,057,242.24	1,110,862.69
6. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึกที่เกี่ยวเนื่องกับกีฬาและการแข่งขัน	83,315.26	1,974,164.59	2,057,479.84
7. ค่ากิจกรรมนันทนาการ/บันเทิง/สปา/นวด	0.00	19,993.90	19,993.90
8. ค่าใช้จ่ายแหล่งท่องเที่ยว	16,497.11	608,622.62	625,119.73
9. ค่าสมัครเข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขัน	277,170.85	5,079,901.07	5,357,071.92
10. ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	4,125.25	99,865.91	103,991.15
รวมทั้งหมด	**998,972.78**	**34,494,813.55**	**35,493,786.33**

จากข้อมูลจำนวนผู้เข้าร่วมการแข่งขันและชมการแข่งขัน ค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขัน และค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมการแข่งขันและชมการแข่งขัน สามารถสรุปข้อมูลโดยละเอียดได้ดังตารางที่ 4-42

ตารางที่ 4-42: สรุปข้อมูลค่าใช้จ่ายและจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ

รายการกีฬา	จำนวน (ครั้ง)	ค่าจัดการแข่งขัน (ล้านบาท)	ค่าใช้จ่ายผู้เข้าร่วม (ล้านบาท)	จำนวนผู้เข้าร่วม (คน)
Thai League	240	530.00	3,220.38	538,231
FA Cup	7	10.55	358.70	59,951
ออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์	10	12.00	303.37	10,000
ไทยไฟท์	8	48.00	48.49	40,000
แม็กซ์มวยไทย	1	7.00	21.54	10,000
Bangsaen42	1	21.00	138.12	22,000
Ultra-Trail Khao Kho	1	1.50	35.49	5,567
รวมทั้งหมด	**268**	**630.05**	**4,126.09**	**685,749**

4.3.4 กระบวนการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา

ในส่วนนี้จะเป็นการนำเสนอกระบวนการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นจากการจัดการแข่งขันกีฬาทั้ง 7 รายการ โดยผลกระทบทางเศรษฐกิจในที่นี้จะแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

1) ผลกระทบทางตรง (Direct Effect) ประกอบด้วย รายได้ ผลผลิต การจ้างงาน และรายรับภาษีที่เกิดจากอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาตามที่กำหนดในตารางบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา อันเป็นผลมาจากการจัดการแข่งขันกีฬา

2) ผลกระทบทางอ้อม (Indirect Effect) ประกอบด้วย ผลผลิต การจ้างงานและรายรับภาษีที่เกิดจากธุรกิจที่เป็นห่วงโซ่อุปทาน (Supply Chain) นั่นคือ อุตสาหกรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับกีฬาในตารางบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา อันเป็นผลมาจากการจัดการแข่งขันกีฬา

3) ผลกระทบเชิงชักนำ (Induced Effect) ประกอบด้วย รายได้ ผลผลิต การจ้างงาน และรายรับภาษีอันเกิดจากการใช้จ่ายรายได้ที่ได้จากกิจกรรมในทางตรงและทางอ้อมในการอุปโภคบริโภค ซื้อหาอาหารและเครื่องดื่ม ที่อยู่อาศัย เสื้อผ้า และสิ่งอุปโภคบริโภคต่าง ๆ

4) ผลกระทบทางเศรษฐกิจสามารถคำนวณได้ดังนี้

ผลกระทบทางเศรษฐกิจ = ผลกระทบทางตรง + ผลกระทบทางอ้อม + ผลกระทบเชิงชักนำ

<u>ขั้นตอนในการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจสามารถสรุปได้ดังนี้</u>

1) ขั้นตอนในการคำนวณ GDP

ขั้นตอนที่ 1: คำนวณ GDP จากผลกระทบทางตรงและผลกระทบทางอ้อมจากค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขันและค่าใช้จ่ายของผู้ร่วมกิจกรรม โดยอาศัยตาราง IO ของอุตสาหกรรมกีฬาในลักษณะเดียวกันกับการคำนวณ GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาในภาพรวม

ขั้นตอนที่ 2: วิเคราะห์สมการรายจ่ายเพื่อการบริโภคของภาคเอกชน (Private Consumption Expenditure) ดังนี้

$$CON = b_0 + b_1GDP + b_2T + b_3Q1 + b_4Q2 + b_5Q3$$

กำหนดให้ CON = รายจ่ายเพื่อการบริโภค (ล้านบาท)
GDP = GDP (ล้านบาท)
T = แนวโน้มเวลา (1 ไตรมาส)
Q1 = 1 กรณีไตรมาสที่ 1 และ 0 ถ้าไม่ใช่
Q2 = 1 กรณีไตรมาสที่ 2 และ 0 ถ้าไม่ใช่
Q3 = 1 กรณีไตรมาสที่ 3 และ 0 ถ้าไม่ใช่

ค่าสัมประสิทธิ์ b_1 คือ รายจ่ายเพื่อการบริโภคที่เพิ่มขึ้น (ล้านบาท) เมื่อผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ (GDP) เพิ่มขึ้น 1 ล้านบาท

ผลการวิเคราะห์สมการรายจ่ายเพื่อการบริโภคของภาคเอกชนมีรายละเอียดดังตารางที่ 4-43

ตารางที่ 4-43: ผลการวิเคราะห์สมการรายจ่ายเพื่อการบริโภคของภาคเอกชน

Variable	Coefficient	Std. Error.	P-Value
GDP	0.3074	0.0208	0.0000
T	6,489.12	687.74	0.0000
Q1	-20,353.53	11,335.68	0.0750
Q2	48,883.81	11,473.85	0.0000
Q3	31,897.18	11,436.63	0.0060
Intercept	115,869.00	14,709.92	0.0000
Observations	119		
Period	Q1/1993 – Q3/2022		
R-Square	0.9945		
F-Stat	4092.70		
P-Value	0.0000		

ขั้นตอนที่ 3: คาดประมาณรายจ่ายเพื่อการบริโภคของภาคเอกชนที่เพิ่มขึ้นอันเกิดจากการเพิ่มขึ้นของ GDP จากผลกระทบทางตรงและทางอ้อม โดยการนำเอา GDP ที่เพิ่มขึ้น (ผลรวมของ GDP ทางตรงและทางอ้อม) มาคูณกับค่าสัมประสิทธิ์ b1

ขั้นตอนที่ 4: วิเคราะห์สมการ GDP ดังนี้

$$GDP = c_0 + c_1C + c_2I + c_3G + c_4X + c_5M + c_6T + c_7Q1 + c_8Q2 + c_9Q3$$

กำหนดให้ GDP = GDP (ล้านบาท)

C = รายจ่ายเพื่อการบริโภคภาคเอกชน (ล้านบาท)

T = แนวโน้มเวลา (1 ไตรมาส)

Q1 = 1 กรณีไตรมาสที่ 1 และ 0 ถ้าไม่ใช่

Q2 = 1 กรณีไตรมาสที่ 2 และ 0 ถ้าไม่ใช่

Q3 = 1 กรณีไตรมาสที่ 3 และ 0 ถ้าไม่ใช่

ค่าสัมประสิทธิ์ c_1 คือ GDP ที่เพิ่มขึ้น (ล้านบาท) เมื่อรายจ่ายเพื่อการบริโภคเพิ่มขึ้น 1 ล้านบาท อีกนัยหนึ่งคือ GDP จากผลกระทบเชิงชักนำผลการวิเคราะห์สมการ GDP มีรายละเอียดดังตารางที่ 4-44

ตารางที่ 4-44: ผลการวิเคราะห์สมการ GDP ที่เกิดจากการเพิ่มขึ้นของรายจ่ายเพื่อการบริโภคของภาคเอกชน

Variable	Coefficient	Std. Error.	P-Value
C	1.1433	0.1901	0.0000
I	0.7584	0.1184	0.0000
G	0.9492	0.2531	0.0000
X	0.5183	0.0499	0.0000
M	-0.4444	0.0519	0.0000
T	62.9461	1957.6050	0.9740
Q1	13,725.66	18,690.65	0.4640
Q2	-95,454.89	18,711.75	0.0000
Q3	-124,829.10	21,241.82	0.0000
Intercept	30,284.97	45,217.39	0.5040
Observations	119		
Period	Q1/1993 – Q3/2022		
R-Square	0.9965		
F-Stat	3,460.64		
P-Value	0.0000		

ขั้นตอนที่ 5: คาดประมาณ GDP ที่เพิ่มขึ้นอันเกิดจากการเพิ่มขึ้นของรายจ่ายเพื่อการบริโภคของภาคเอกชนที่ได้จากขั้นตอนที่ 3 โดยการนำเอารายจ่ายเพื่อการบริโภคที่เพิ่มขึ้นมาคูณกับค่าสัมประสิทธิ์ c1 ค่าที่ได้คือ GDP จากผลกระทบเชิงชักนำ

2) ขั้นตอนในการคำนวณการจ้างงาน

ขั้นตอนที่ 1: คำนวณผลรวมของเงินเดือน ค่าจ้าง และค่าตอบแทนของแต่ละอุตสาหกรรม โดยอาศัยตาราง IO ของอุตสาหกรรมกีฬาในลักษณะเดียวกันกับการคำนวณผลรวมของเงินเดือน ค่าจ้าง และค่าตอบแทนอุตสาหกรรมกีฬาในภาพรวม

ขั้นตอนที่ 2: คำนวณจำนวนการจ้างงานในแต่ละอุตสาหกรรมโดยอ้างอิงจากค่าจ้างเฉลี่ยของแรงงานในไตรมาสที่ 2 พ.ศ. 2565 ซึ่งได้จากการสำรวจภาวะการทำงานของประชากร ไตรมาสที่ 2 พ.ศ. 2565 โดยสำนักงานสถิติแห่งชาติ ซึ่งคำนวณได้ดังนี้

$$\text{Employment of Sector i} = \frac{\text{Gross Wage of Sector i}}{\text{Average Wage of Sector i}}$$

ทั้งนี้ ข้อมูลค่าจ้างเฉลี่ยของแรงงานในไตรมาสที่ 2 พ.ศ. 2565 มีรายละเอียดดังตารางที่ 4-45

ตารางที่ 4-45: ข้อมูลค่าจ้างเฉลี่ยของแรงงานในไตรมาสที่ 2 พ.ศ. 2565

ลำดับ	สาขาการผลิต	ค่าจ้างเฉลี่ย (บาท/เดือน)	ค่าจ้างเฉลี่ย (บาท/ปี)
Indirect			
1.	พืช ป่าไม้ ปศุสัตว์ ประมง และบริการทางการเกษตร	6,774.31	81,291.72
2.	เหมืองถ่านหิน ปิโตรเลียม ก๊าซธรรมชาติ และเหมืองแร่	17,989.10	215,869.20
3.	การผลิตอาหาร	14,349.03	172,188.36
4.	การผลิตเครื่องดื่มแอลกอฮอล์	14,349.03	172,188.36
5.	การผลิตยาสูบ	14,349.03	172,188.36
6.	การผลิตสิ่งทอ ยกเว้นเครื่องแต่งกาย	14,349.03	172,188.36
7.	การผลิตเครื่องหนัง	14,349.03	172,188.36
8.	โรงเลื่อยและการผลิตผลิตภัณฑ์ไม้	14,349.03	172,188.36
9.	การผลิตผลิตภัณฑ์กระดาษ	14,349.03	172,188.36
10.	การผลิตเคมีภัณฑ์	14,349.03	172,188.36
11.	โรงกลั่นและการผลิตผลิตภัณฑ์จากปิโตรเคมี	14,349.03	172,188.36
12.	การผลิตผลิตภัณฑ์ยาง	14,349.03	172,188.36
13.	การผลิตผลิตภัณฑ์พลาสติกและผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่ไม่ใช่เหล็ก	14,349.03	172,188.36
14.	การผลิตผลิตภัณฑ์เหล็กและโลหะ	14,349.03	172,188.36
15.	การผลิตเครื่องจักร	14,349.03	172,188.36
16.	การผลิตอุปกรณ์ไฟฟ้า	14,349.03	172,188.36
17.	การผลิตรถไฟและอากาศยาน	14,349.03	172,188.36
18.	การผลิตผลิตภัณฑ์อื่น ๆ	14,349.03	172,188.36
19.	การผลิตไฟฟ้า ก๊าซ และประปา	26,574.51	318,894.12
20.	การก่อสร้างงานบริการสาธารณะ	11,178.48	134,141.76
21.	บริการขนส่งสินค้าและคลังสินค้า	17,308.29	207,699.48
22.	การสื่อสาร	27,558.17	330,698.04
23.	สถาบันการเงิน	29,802.40	357,628.80
24.	อสังหาริมทรัพย์	14,703.72	176,444.64
25.	บริการธุรกิจ	12,802.85	153,634.20
26.	บริการสาธารณะ	19,223.02	230,676.24
27.	บริการอื่น ๆ	8,912.30	106,947.60
28.	กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้	15,405.18	184,862.16
Direct			
29.	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	6,774.31	81,291.72
30.	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	6,774.31	81,291.72
31.	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	14,349.03	172,188.36
32.	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	14,349.03	172,188.36
33.	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	14,349.03	172,188.36
34.	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	14,349.03	172,188.36

ตารางที่ 4-45: ข้อมูลค่าจ้างเฉลี่ยของแรงงานในไตรมาสที่ 2 พ.ศ. 2565 (ต่อ)

ลำดับ	สาขาการผลิต	ค่าจ้างเฉลี่ย (บาท/เดือน)	ค่าจ้างเฉลี่ย (บาท/ปี)
Direct (ต่อ)			
35.	ยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา	14,349.03	172,188.36
36.	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	14,349.03	172,188.36
37.	การก่อสร้างสนามกีฬา	11,178.48	134,141.76
38.	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	13,339.97	160,079.64
39.	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	11,644.13	139,729.56
40.	บริการการเดินทางและการขนส่ง	17,308.29	207,699.48
41.	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	24,487.84	293,854.08
42.	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	20,464.27	245,571.24
43.	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	13,614.68	163,376.16
44.	การจัดการแข่งขันกีฬา	13,614.68	163,376.16
45.	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	13,614.68	163,376.16
46.	สโมสรและสมาคมกีฬา	13,614.68	163,376.16
47.	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	13,614.68	163,376.16
48.	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ	13,614.68	163,376.16

ขั้นตอนที่ 3: คำนวณจำนวนการจ้างงานจากผลกระทบทางตรงและผลกระทบทางอ้อม โดยการคำนวณผลรวมของจำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา (นั่นคือ การจ้างงานจากผลกระทบทางตรง) และอุตสาหกรรมที่มิได้เกี่ยวข้องกับกีฬา (นั่นคือ การจ้างงานจากผลกระทบทางอ้อม) ตามลำดับ

ขั้นตอนที่ 4: คำนวณผลรวมของเงินเดือน ค่าจ้าง และค่าตอบแทนจากผลกระทบเชิงชักนำ โดยนำเอาค่า GDP จากผลกระทบเชิงชักนำ ไปคูณกับสัดส่วนระหว่างค่าสัมประสิทธิ์ของเงินเดือน ค่าจ้าง และค่าตอบแทนและค่าสัมประสิทธิ์ของมูลค่าเพิ่มรวม (ซึ่งเป็นตัวชี้วัด GDP) ของภาพรวมในตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬา นั่นคือ

$$\text{Induced Gross Wage} = \text{Induced GDP} \times \frac{\text{Coefficient of Gross Wage}}{\text{Coefficient of Gross Value Added}}$$

ขั้นตอนที่ 5: คำนวณจำนวนการจ้างงานจากผลกระทบเชิงชักนำโดยอ้างอิงจากค่าจ้างเฉลี่ยของแรงงานในภาพรวมของประเทศไทยในไตรมาสที่ 2 พ.ศ. 2565 ซึ่งได้จากการสำรวจภาวะการทำงานของประชากร ไตรมาสที่ 2 พ.ศ. 2565 โดยสำนักงานสถิติแห่งชาติ ซึ่งคำนวณได้ดังนี้

$$\text{Induced Employment} = \frac{\text{Induced Gross Wage}}{\text{Thailand's Average Wage}}$$

3) ขั้นตอนในการคำนวณรายรับภาษีของภาครัฐ

รายรับภาษีของภาครัฐในที่นี้จะครอบคลุมรายรับภาษีของหน่วยงานภาครัฐ 3 แห่ง ได้แก่ กรมสรรพากร กรมสรรพสามิต และกรมศุลกากร เท่านั้น โดยขั้นตอนการคำนวณมีดังนี้

ขั้นตอนที่ 1: วิเคราะห์สมการรายรับภาษีของภาครัฐ (Tax Revenue) ดังนี้

$$TAX = d_0 + d_1GDP + d_2T + d_3Q1 + d_4Q2 + d_5Q3$$

กำหนดให้ TAX = รายรับภาษีของภาครัฐ (ล้านบาท)
GDP = GDP (ล้านบาท)
T = แนวโน้มเวลา (1 ไตรมาส)
Q1 = 1 กรณีไตรมาสที่ 1 และ 0 ถ้าไม่ใช่
Q2 = 1 กรณีไตรมาสที่ 2 และ 0 ถ้าไม่ใช่
Q3 = 1 กรณีไตรมาสที่ 3 และ 0 ถ้าไม่ใช่

ค่าสัมประสิทธิ์ d_1 คือ รายรับภาษีที่เพิ่มขึ้น (ล้านบาท) เมื่อผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ (GDP) เพิ่มขึ้น 1 ล้านบาท

ผลการวิเคราะห์สมการรายรับภาษีของภาครัฐมีรายละเอียดดังตารางที่ 4-46

ตารางที่ 4-46: ข้อมูลค่าจ้างเฉลี่ยของแรงงานในไตรมาสที่ 2 พ.ศ. 2565

Variable	Coefficient	Std. Error.	P-Value
GDP	0.1837	0.0322	0.0000
T	-2,339.23	1,054.40	0.0330
Q1	25,441.41	14,489.64	0.0880
Q2	223,800.20	15,992.00	0.0000
Q3	173,902.60	15,360.95	0.0000
Intercept	51,245.90	53,722.58	0.3470
Observations	40		
Period	Q4/2012 – Q3/2022		
R-Square	0.9101		
F-Stat	68.82		
P-Value	0.0000		

ขั้นตอนที่ 2: คาดประมาณรายรับภาษีของภาครัฐที่เพิ่มขึ้นอันเกิดจากการเพิ่มขึ้นของ GDP จากผลกระทบทางตรง ผลกระทบทางอ้อม และผลกระทบเชิงชักนำ โดยการนำเอา GDP ที่เพิ่มขึ้น (จากผลกระทบทางตรง ผลกระทบทางอ้อม และผลกระทบเชิงชักนำ) มาคูณกับค่าสัมประสิทธิ์d1

4) ขั้นตอนในการวิเคราะห์ความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา

ขั้นตอนสุดท้ายคือการประเมินความคุ้มค่าของการจัดการแข่งขันกีฬานำร่องที่สำคัญทั้ง 4 ชนิดกีฬา รวม 7 รายการ โดยจะมีตัวชี้วัด 2 ตัว ได้แก่ (1) อัตราผลตอบแทนจากการลงทุน และ (2) ตัวคูณทวีของรายจ่าย รายละเอียดมีดังนี้

(1) การคำนวณอัตราผลตอบแทนจากการลงทุน

อัตราผลตอบแทนจากการลงทุน (Return on Investment: ROI) เป็นค่าแสดงอัตราผลตอบแทนที่ได้รับจากการลงทุน เป็นชี้วัดประสิทธิภาพและความสามารถในการทำกำไรจากการลงทุน โดยมีสูตรคำนวณดังนี้

$$\text{ROI (\%)} = \frac{\text{Value of Investment} - \text{Cost of Investment}}{\text{Cost of Investment}} \times 100$$

กำหนดให้มูลค่าของการลงทุน (Value of Investment) ในที่นี้คือ GDP ที่เกิดขึ้นจากการจัดการแข่งขันกีฬา ในขณะที่ ต้นทุนของการลงทุน (Cost of Investment) คือค่าใช้จ่ายไว้ในการจัดการแข่งขัน โดยจะถือว่า การจัดการแข่งขันมีความคุ้มค่าหาก ROI มีค่าเป็นบวก

(2) การคำนวณตัวคูณทวีของรายจ่าย

ตัวคูณทวีของรายจ่าย (Spending Multiplier) ในที่นี้แสดงรายจ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้นเมื่อมีรายจ่ายทางตรงของการจัดการแข่งขันกีฬาเกิดขึ้น 1 บาท โดยรายจ่ายทั้งหมดประกอบด้วยรายจ่ายทางตรงซึ่งเกี่ยวข้องกับรายจ่ายเพื่อการจัดการแข่งขันกีฬา รายจ่ายทางอ้อมซึ่งเกี่ยวข้องกับรายจ่ายในสาขาที่ไม่เกี่ยวข้องกับกีฬาแต่เป็นห่วงโซ่อุปทานของการจัดการแข่งขันกีฬา และรายจ่ายเชิงชักนำ ซึ่งเกี่ยวข้องกับรายจ่ายเพื่อการบริโภคของประชาชนที่เกิดขึ้นอันเป็นผลมาจากการจัดการแข่งขันกีฬา สูตรคำนวณมีดังนี้

$$\text{Multiplier (เท่า)} = \frac{\text{Direct Spending} + \text{Indirect Spending} + \text{Induced Spending}}{\text{Direct Spending}}$$

ค่า Multiplier จะทำให้ทราบว่า ทุกการใช้จ่าย 1 บาท ที่เกิดขึ้นในการจัดการแข่งขัน (ทั้งค่าจัดการแข่งขันและค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วม) จะทำให้เกิดค่าใช้จ่ายโดยรวมในระบบเศรษฐกิจมากเท่าใด โดยจะถือว่าการจัดการแข่งขันมีความคุ้มค่าหากค่าตัวคูณทวีของรายจ่ายมีค่ามากกว่า 1.00

4.3.5 ผลการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา

ในส่วนนี้จะเป็นการนำเสนอกระบวนการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นจากการจัดการแข่งขันกีฬานำร่องที่สำคัญทั้ง 4 ชนิดกีฬา รวม 7 รายการ โดยสามารถสรุปได้ดังนี้

1) GDP ที่เกิดขึ้นจากการจัดการแข่งขันกีฬานำร่องที่สำคัญ

จากการคำนวณ GDP ที่เกิดขึ้นจากการจัดการแข่งขันกีฬานำร่องที่สำคัญทั้ง 4 ชนิดกีฬา รวม 7 รายการ พบว่าการแข่งขันกีฬาทั้ง 7 รายการ สามารถสร้าง GDP รวมกันได้มากถึง 3,564.47 ล้านบาท โดยเป็น GDP จากผลกระทบทางตรงถึง 2,104.08 ล้านบาท ในขณะที่มี GDP จากผลกระทบทางอ้อมและผลกระทบเชิงชักนำเท่ากับ 533.39 ล้านบาท และ 927.00 ล้านบาท ตามลำดับ เมื่อพิจารณาการแข่งขันกีฬาแต่ละรายการ พบว่าการแข่งขันฟุตบอลรายการไทยลีก มีบทบาทในการสร้าง GDP มากที่สุด โดยสามารถสร้าง GDP ได้ถึง 2,833.31 ล้านบาท ตามด้วยการแข่งขันฟุตบอลรายการเอฟ เอ คัพ

การแข่งขันกอล์ฟรายการออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์ และการแข่งขันวิ่งรายการวิ่งมาราธอนบางแสน 42 ซึ่งสามารถสร้าง GDP ได้เท่ากับ 296.92 ล้านบาท 223.43 ล้านบาท และ 107.72 ล้านบาท ตามลำดับ สำหรับรายการแข่งขันมวยทั้งสองรายการ ได้แก่ การแข่งขันมวยรายการไทยไฟท์ และ แม็กซ์มวยไทย พบว่ายังมีบทบาทในการสร้าง GDP ได้ไม่มากนัก โดยสร้าง GDP ได้เท่ากับ 58.14 ล้านบาท และ 19.15 ล้านบาท ตามลำดับ สำหรับรายการแข่งขันวิ่งเทรลรายการวิ่งอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022 พบว่าสร้าง GDP ได้เท่ากับ 25.77 ล้านบาท แสดงรายละเอียดดังตารางที่ 4-47

ตารางที่ 4-47: GDP จากการจัดกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ

รายการกีฬา	Direct GDP	Indirect GDP	Induced GDP	Total GDP
ไทยลีก	1,693.47	402.99	736.85	2,833.31
เอฟ เอ คัพ	176.29	43.42	77.22	296.92
ออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์	119.11	46.22	58.11	223.43
ไทยไฟท์	33.23	9.79	15.12	58.14
แม็กซ์มวยไทย	10.27	3.90	4.98	19.15
วิ่งมาราธอนบางแสน 42	58.54	21.17	28.02	107.72
วิ่งอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022	13.17	5.90	6.70	25.77
รวมทั้งหมด	**2,104.08**	**533.39**	**927.00**	**3,564.47**

หมายเหตุ: หน่วยเป็นล้านบาท

2) การจ้างงานที่เกิดขึ้นจากการจัดการแข่งขันกีฬานำร่องที่สำคัญ

จากการคำนวณจำนวนการจ้างงานอันเป็นผลมาจากการจัดการแข่งขันกีฬานำร่องทั้ง 4 ชนิดกีฬา พบว่าการแข่งขันฟุตบอลรายการไทยลีก สามารถสร้างการจ้างงานได้มากที่สุด เท่ากับ 5,158 คน อันเป็นผลมาจากการที่มีการจัดการแข่งขันมากถึง 240 นัดในระยะเวลา 1 ปี ในขณะที่การแข่งขันฟุตบอลรายการเอฟ เอ คัพ การแข่งขันกอล์ฟรายการออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์ และการแข่งขันวิ่งรายการวิ่งมาราธอนบางแสน 42 ซึ่งสามารถสร้างการจ้างงานได้เท่ากับ 537 คน 431 คน และ 206 คน ตามลำดับ นอกจากนี้ยังพบว่าการแข่งขันมวยรายการไทยไฟท์ การแข่งขันมวยรายการแม็กซ์มวยไทย และการแข่งขันวิ่งเทรลรายการอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022 สามารถสร้างการจ้างงานได้เท่ากับ 111 คน 36 คน และ 50 คน ตามลำดับ เมื่อพิจารณาการแข่งขันทั้ง 7 รายการ พบว่าสามารถสร้างการจ้างงานได้เท่ากับ 6,529 คน โดยเป็นการจ้างงานจากผลกระทบทางตรงเท่ากับ 3,894 คน และมีการจ้างงานจากผลกระทบทางอ้อมและผลกระทบเชิงชักนำเท่ากับ 893 คน และ 1,741 คน ตามลำดับ

อย่างไรก็ตาม จำนวนการจ้างงานที่นำเสนอในที่นี้มีหน่วยเป็น ปี-คน กล่าวคือ ที่ปรึกษาได้ทำการคาดประมาณการจ้างงานเป็นการจ้างงานต่อปี คิดเป็น 2,080 ชั่วโมงต่อปี (ทำงาน 8 ชั่วโมงต่อวัน 5 วันต่อสัปดาห์ รวม 52 สัปดาห์) ตัวอย่างเช่น การจ้างงานของการแข่งขันวิ่งเทรลรายการอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022 จะทำให้เกิดการจ้างงานเท่ากับ (50 x 2,080) 104,000 ชั่วโมง ดังนั้น การคำนวณจำนวนการจ้างงานที่แท้จริงที่เกิดจากการจัดการแข่งขันกีฬา จะต้องปรับระยะเวลาการจ้างงานให้สอดคล้องกับระยะเวลาการจัดการแข่งขันกีฬา ตัวอย่างเช่น หากการแข่งขันวิ่งเทรลมีระยะเวลาการดำเนินงาน ตั้งแต่การเตรียมงานจนกระทั่งงานแล้วเสร็จ 4 เดือน (16 สัปดาห์) หากกำหนดให้ทำงาน 8 ชั่วโมงต่อวัน 5 วันต่อสัปดาห์

จะเท่ากับว่ามีเวลาทำงาน 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หรือ 640 ชั่วโมงในช่วงระยะเวลา 4 เดือน ดังนั้น ในช่วงระยะเวลา 4 เดือนที่กำหนด จะต้องมีการจ้างแรงงานแบบเต็มเวลาทั้งสิ้น (104,000/640) 163 คน รายละเอียดดังตารางที่ 4-48

ตารางที่ 4-48: การจ้างงานจากการจัดกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ

รายการกีฬา	Direct Employment	Indirect Employment	Induced Employment	Total Employment
ไทยลีก	3,103	671	1,384	5,158
เอฟ เอ คัพ	321	72	145	537
ออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์	242	80	109	431
ไทยไฟท์	65	17	28	111
แม็กซ์มวยไทย	20	6	9	36
วิ่งมาราธอนบางแสน 42	116	37	53	206
วิ่งอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022	27	10	13	50
รวมทั้งหมด	**3,894**	**893**	**1,741**	**6,528**

หมายเหตุ: (1) หน่วยเป็นคน และ (2) การจ้างงานคาดประมาณเป็นการจ้างงานต่อปี คิดเป็น 2,080 ชั่วโมงต่อปี (ทำงาน 8 ชั่วโมงต่อวัน 5 วันต่อสัปดาห์ รวม 52 สัปดาห์ ตัวอย่างเช่น การจ้างงานของรายการ วิ่งอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022 จะทำให้เกิดการจ้างงาน 104,000 ชั่วโมง

3) รายรับภาษีของภาครัฐที่เกิดขึ้นจากการจัดการแข่งขันกีฬานำร่องที่สำคัญ

จากการคาดประมาณรายรับภาษีที่หน่วยงานหลักของประเทศ ได้แก่ กรมสรรพากร กรมสรรพสามิต และกรมศุลกากรจะสามารถจัดเก็บได้ พบว่าการจัดการแข่งขันกีฬานำร่องทั้ง 7 รายการ คาดว่าจะสามารถสร้างรายรับภาษีได้มากถึง 654.83 ล้านบาท โดยเป็นรายรับภาษีจากผลกระทบทางตรง เท่ากับ 386.55 ล้านบาท และมีรายรับภาษีจากผลกระทบทางอ้อมและผลกระทบเชิงชักนำเท่ากับ 97.99 ล้านบาท และ 170.31 ล้านบาท ตามลำดับ ทั้งนี้ การแข่งขันฟุตบอลไทยลีก สามารถสร้างรายรับภาษีได้มากที่สุด เท่ากับ 520.51 ล้านบาท ในขณะที่การแข่งขันมวย แม็กซ์มวยไทย สามารถสร้างรายรับภาษีได้น้อยที่สุด เท่ากับ 3.52 ล้านบาท สำหรับการแข่งขันกีฬารายการอื่นๆ พบว่าการแข่งขันฟุตบอลรายการเอฟ เอ คัพ การแข่งขันกอล์ฟรายการออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์ การแข่งขันวิ่ง วิ่งมาราธอนบางแสน 42 การแข่งขันมวยรายการไทยไฟท์ และการแข่งขันวิ่งเทรลรายการอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022 สามารถสร้างรายรับภาษีได้เท่ากับ 54.55 ล้านบาท 41.05 ล้านบาท 19.79 ล้านบาท 10.68 ล้านบาท และ 4.73 ล้านบาท ตามลำดับ

ตารางที่ 4-49: รายรับภาษีของภาครัฐจากการจัดกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ

รายการกีฬา	Direct Tax	Indirect Tax	Induced Tax	Total Tax
ไทยลีก	311.11	74.03	135.37	520.51
เอฟ เอ คัพ	32.39	7.98	14.19	54.55
ออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์	21.88	8.49	10.68	41.05
ไทยไฟท์	6.11	1.8	2.78	10.68
แม็กซ์มวยไทย	1.89	0.72	0.91	3.52
วิ่งมาราธอนบางแสน 42	10.75	3.89	5.15	19.79
วิ่งอัลตร้าเทรลเขาค้อ	2.42	1.08	1.23	4.73
รวมทั้งหมด	**386.55**	**97.99**	**170.31**	**654.83**

หมายเหตุ: หน่วยเป็นล้านบาท

4) รายจ่ายที่เกิดขึ้นจากการจัดการแข่งขันกีฬานำร่องที่สำคัญ

จากการคำนวณรายจ่ายที่เกิดขึ้นจากการจัดการแข่งขันกีฬานำร่องทั้ง 7 รายการ ได้แก่ (1) ค่าใช้จ่ายทางตรงซึ่งประกอบด้วยค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขันและค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วม ทั้งนักกีฬา บุคลากรกีฬา และผู้ชมกีฬา (2) ค่าใช้จ่ายทางอ้อม ซึ่งหมายถึงรายจ่ายที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่มิใช่อุตสาหกรรมกีฬา และ (3) ค่าใช้จ่ายเชิงชักนำ ซึ่งหมายถึงรายจ่ายเพื่อการบริโภคของภาคครัวเรือน อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากการผู้บริโภคมีรายได้เพิ่มขึ้นจากการที่มีการจัดการแข่งขันกีฬา พบว่าการจัดการแข่งขันกีฬาทั้ง 7 รายการ ทำให้เกิดค่าใช้จ่ายทั้งหมด 8,531.95 ล้านบาท โดยเป็นค่าใช้จ่ายจากผลกระทบทางตรงเท่ากับ 4,756.14 ล้านบาท และมีค่าใช้จ่ายจากผลกระทบทางอ้อมและผลกระทบเชิงชักนำเท่ากับ 1,526.00 และ 2,249.81 ล้านบาท ตามลำดับ

จากการศึกษาพบว่า การแข่งขันฟุตบอลไทยลีก สามารถสร้างการใช้จ่ายได้มากที่สุดจากการจัดการแข่งขัน 240 นัด โดยมีค่าใช้จ่ายรวมสูงถึง 6,697.13 ล้านบาท ทิ้งห่างอันดับที่ 2 และอันดับที่ 3 นั่นคือ การแข่งขันฟุตบอลรายการเอฟ เอ คัพ และการแข่งขันกอล์ฟรายการออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์ ซึ่งมีค่าใช้จ่ายรวมเท่ากับ 680.61 ล้านบาท และ 587.06 ล้านบาท สำหรับการแข่งขันวิ่งรายการวิ่งมาราธอนบางแสน 42 การแข่งขันมวยรายการไทยไฟท์ และการแข่งขันวิ่งเทรลอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022 พบว่าสามารถสร้างค่าใช้จ่ายได้เท่ากับ 285.06 ล้านบาท 160.66 ล้านบาท และ 69.58 ล้านบาท ตามลำดับ ทั้งนี้ การแข่งขันมวยรายการแม็กซ์มวยไทย สามารถสร้างค่าใช้จ่ายได้น้อยที่สุด เท่ากับ 51.85 ล้านบาท รายละเอียดทั้งหมดดังตารางที่ 4-50

ตารางที่ 4-50: ค่าใช้จ่ายจากการจัดกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ

รายการกีฬา	Direct Spending	Indirect Spending	Induced Spending	Total Spending
ไทยลีก	3,750.38	1,158.42	1,788.33	6,697.13
เอฟ เอ คัพ	369.25	123.95	187.41	680.61
ออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์	315.37	130.67	141.03	587.06
ไทยไฟท์	96.49	27.47	36.7	160.66
แม็กซ์มวยไทย	28.54	11.23	12.09	51.85
วิ่งมาราธอนบางแสน 42	159.12	57.94	67.99	285.06
วิ่งอัลตร้าเทรลเขาค้อ	36.99	16.32	16.26	69.58
รวมทั้งหมด	**4,756.14**	**1,526.00**	**2,249.81**	**8,531.95**

หมายเหตุ: หน่วยเป็นล้านบาท

ทั้งนี้ รายจ่ายที่เกิดขึ้นจากการจัดการแข่งขันจะเป็นค่าที่สะท้อนเงินหมุนเวียนและมูลค่าทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นในระบบเศรษฐกิจอันเป็นผลมาจากการจัดการแข่งขันกีฬานำร่องทั้ง7 รายการ โดยเงินหมุนเวียนที่เกิดขึ้นในระบบเศรษฐกิจจะวัดจากค่าใช้จ่ายทางตรง (Direct Spending) ซึ่งเป็นรายจ่ายที่เกิดขึ้นทันทีอันเป็นผลจากการจัดการแข่งขัน ประกอบด้วยเงินลงทุนจัดการแข่งขันและค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมแข่งขันและชมการแข่งขัน ในขณะที่มูลค่าทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นในระบบเศรษฐกิจจะวัดจากผลรวมของค่าใช้จ่ายทางตรง ค่าใช้จ่ายทางอ้อม (Indirect Spending) ซึ่งเป็นรายจ่ายที่เกิดขึ้นในกิจกรรมทางเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่เป็นห่วงโซ่อุปทานของอุตสาหกรรมกีฬา และค่าใช้จ่ายเชิงชักนำ (Induced Spending) ซึ่งเป็นรายจ่ายของภาคครัวเรือนอันเป็นผลสืบเนื่องมาจากการที่ผู้บริโภคมีรายได้จากการที่มีการจัดการแข่งขันกีฬาและนำเอารายได้นั้นไปใช้ในการบริโภคต่อไป

จากการคำนวณ พบว่าการจัดการแข่งขันกีฬานำร่องทั้ง 7 รายการ สามารถสร้างเงินหมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจได้เท่ากับ 4,756.14 ล้านบาท คิดเป็นมูลเศรษฐกิจโดยรวมเท่ากับ 8,531.95 ล้านบาท เมื่อพิจารณาการแข่งขันแต่ละรายการ พบว่าการแข่งขันฟุตบอลรายการไทยลีก สามารถสร้างเงินหมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจได้มากที่สุด โดยมีมูลค่ามากถึง 3,750.38 ล้านบาท และคิดเป็นมูลเศรษฐกิจโดยรวมเท่ากับ 6,697.13 ล้านบาท ตามด้วยการแข่งขันฟุตบอลรายการเอฟ เอ คัพ การแข่งขันกอล์ฟรายการออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์ การแข่งขันวิ่งรายการวิ่งมาราธอนบางแสน 42 ซึ่งสามารถสร้างเงินหมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจได้เท่ากับ 369.25 ล้านบาท 315.37 ล้านบาท และ 159.12 ล้านบาท คิดเป็นมูลเศรษฐกิจโดยรวมเท่ากับ 680.61 ล้านบาท 587.06 ล้านบาท และ 285.06 ล้านบาท ตามลำดับ สำหรับกีฬามวย ได้แก่ การแข่งขันมวยรายการไทยไฟท์ และ แม็กซ์มวยไทย พบว่าสร้างเงินหมุนเวียนได้เท่ากับ 96.49 ล้านบาท และ 28.54 ล้านบาท คิดเป็นมูลค่าทางเศรษฐกิจเท่ากับ 160.66 ล้านบาท และ 51.85 ล้านบาท ตามลำดับ ในขณะที่การแข่งขัยวิ่งเทรลรายการวิ่งอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022 พบว่า สามารถสร้างเงินหมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจได้เท่ากับ 36.99 ล้านบาท และคิดเป็นมูลค่าเศรษฐกิจโดยรวม 69.58 ล้านบาท รายละเอียดข้อมูลทั้งหมดดังตารางที่ 4-51

ตารางที่ 4-51: เงินหมุนเวียนและมูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดการแข่งขันกีฬานำร่อง

รายการกีฬา	เงินหมุนเวียน	มูลค่าทางเศรษฐกิจ
ไทยลีก	3,750.38	6,697.13
เอฟ เอ คัพ	369.25	680.61
ออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์	315.37	587.06
ไทยไฟท์	96.49	160.66
แม็กซ์มวยไทย	28.54	51.85
วิ่งมาราธอนบางแสน 42	159.12	285.06
วิ่งอัลตร้าเทรลเขาค้อ	36.99	69.58
รวมทั้งหมด	**4,756.14**	**8,531.95**

หมายเหตุ: หน่วยเป็นล้านบาท

5) ความคุ้มค่าของจัดการแข่งขันกีฬานำร่องที่สำคัญ

จากการศึกษาพบว่า การจัดการแข่งขันกีฬาทุกรายการล้วนมีค่า ROI เป็นบวกทั้งสิ้น สะท้อนว่าการจัดการแข่งขันกีฬาทั้ง 7 รายการมีความคุ้มค่าและช่วยสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยพบว่าการแข่งขันฟุตบอลรายการเอฟ เอ คัพ มีค่า ROI สูงถึงร้อยละ 2,714.41 เนื่องจากเป็นรายการแข่งขันระหว่างทีมฟุตบอลขนาดใหญ่และมีชื่อเสียง ทำให้มีผู้เข้าชมการแข่งขันเป็นจำนวนมาก เมื่อพิจารณาจากการแข่งขันเพียง 7 นัด อีกสองรายการที่มีค่า ROI สูงมาก คือการแข่งขันกอล์ฟ รายการออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์ ซึ่งมีค่า ROI เท่ากับร้อยละ 1,761.92 อันเป็นผลมาจากการที่ผู้เข้าร่วมการแข่งขันมีการใช้จ่ายเงินเป็นจำนวนมาก แม้จะมีผู้เข้าร่วมเป็นจำนวนน้อยก็ตาม และการแข่งขันวิ่งเทรลอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022 ซึ่งมีค่า ROI เท่ากับร้อยละ 1,618 อันเป็นผลมาจากการที่มีผู้เข้าร่วมทั้งผู้แข่งขันและนักกีฬาเป็นจำนวนมาก อีกทั้งยังจัด ณ จังหวัดเพชรบูรณ์ ทำให้ผู้เข้าร่วมมีการใช้จ่ายเงินเป็นจำนวนมาก

นอกจากนี้ยังพบว่า การแข่งขันฟุตบอลรายการไทยลีก และการแข่งขันวิ่งรายการวิ่งมาราธอนบางแสน 42 มีค่า ROI เท่ากับร้อยละ 434.59 และ 412.95 ตามลำดับ โดยเป็นผลมาจากการที่เป็นการแข่งขันกีฬาที่มีผู้เข้าร่วมเป็นจำนวนมากนั่นเอง สำหรับรายการอื่นๆ ได้แก่ การแข่งขันมวยรายการไทยไฟท์ และการแข่งขันมวยรายการแม็กซ์มวยไทย พบว่ามีค่า ROI เท่ากับร้อยละ 21.13 และ 173.57 ตามลำดับ และเมื่อพิจารณาแยกตามชนิดกีฬา พบว่าการแข่งขันกอล์ฟมี ROI สูงที่สุดเท่ากับร้อยละ 1,761.92 ตามด้วยการแข่งขันวิ่ง การแข่งขันฟุตบอล และการแข่งขันมวย ซึ่งมีค่า ROI เท่ากับร้อยละ 493.29, 479.08 และ 40.53 ตามลำดับ โดยพบว่าค่า ROI ภาพรวมของทุกรายการกีฬาเท่ากับร้อยละ 465.74

ในกรณีของตัวคูณทวีของรายจ่าย จากการศึกษาพบว่าการแข่งขันกีฬาทุกรายการมีค่าตัวคูณทวีของรายจ่ายมากกว่า 1.00 โดยมีค่าตัวคูณทวีของการแข่งขันกีฬาทุกรายการเท่ากับ 1.79 ทั้งนี้ การแข่งขันกอล์ฟเป็นการแข่งขันที่มีค่าตัวคูณทวีสูงที่สุดเท่ากับ 1.86 ตามมาด้วยการแข่งขันวิ่ง การแข่งขันฟุตบอล และการแข่งขันมวย ซึ่งมีค่าตัวคูณทวีของรายจ่ายโดยเฉลี่ยเท่ากับ 1.81 1.79 และ 1.70 สะท้อนว่า การใช้จ่ายที่เกิดขึ้น 1 ล้านบาท ในการแข่งขันกอล์ฟ การแข่งขันฟุตบอล การแข่งขันวิ่ง และการแข่งขันมวย จะทำให้เกิดการใช้จ่ายในระบบเศรษฐกิจได้ถึง 1.86 1.81 1.79 และ 1.70 ล้านบาท ตามลำดับ

หากแยกพิจารณาตามการแข่งขันกีฬาแต่ละรายการ จะพบว่าการแข่งขันวิ่งเทรลอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022 มีค่าตัวคูณทวีด้านรายจ่ายมากที่สุดเท่ากับ 1.88 ตามมาด้วยการแข่งขันกอล์ฟรายการออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์ การแข่งขันฟุตบอลรายการเอฟ เอ คัพ การแข่งขันมวยรายการแม็กซ์มวยไทย การแข่งขันวิ่งรายการวิ่งมาราธอนบางแสน 42 และการแข่งขันฟุตบอลรายการไทยลีก ซึ่งมีค่าตัวคูณทวีด้านรายจ่ายเท่ากับ 1.86 1.84 1.82 1.79 และ 1.79 ตามลำดับ ในขณะที่การแข่งขันมวยรายการไทยไฟท์ มีค่าตัวคูณทวีด้านรายจ่ายน้อยที่สุดเท่ากับ 1.67 รายละเอียดทั้งหมดแสดงดังตารางที่ 4-52

ตารางที่ 4-52: ROI และตัวคูณทวีของรายจ่ายของกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ

ที่	รายการกีฬา	ROI (%)	Multiplier (เท่า)
กีฬาฟุตบอล		**479.08**	**1.79**
1.	ไทยลีก	434.59	1.79
2.	เอฟ เอ คัพ	2,714.41	1.84
กีฬากอล์ฟ		**1,761.92**	**1.86**
.1.	ออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์	1,761.92	1.86
กีฬามวย		**40.53**	**1.70**
1.	ไทยไฟท์	21.13	1.67
2.	แม็กซ์มวยไทย	173.57	1.82
กีฬาวิ่ง		**493.29**	**1.81**
1.	วิ่งมาราธอนบางแสน 42	412.95	1.79
2.	วิ่งอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022	1,618.00	1.88
รวมทั้งหมด		**465.74**	**1.79**

ผลกระทบทางเศรษฐกิจและตัวชี้วัดความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมการแข่งขันกีฬานำร่องที่สำคัญสามารถสรุปได้ดังตารางที่ 4-53

ตารางที่ 4-53: สรุปผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ

รายการกีฬา	ค่าจัดการแข่งขัน (ล้านบาท)	ค่าใช้จ่ายผู้เข้าร่วม (ล้านบาท)	จำนวนผู้เข้าร่วม (คน)	การจ้างงาน (คน)	รายรับภาษี (ล้านบาท)
ไทยลีก	530.00	3,220.38	538,231	5,158	521.00
เอฟ เอ คัพ	10.55	358.70	59,951	537	54.55
ออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์	12.00	303.37	10,000	431	41.05
ไทยไฟท์	48.00	48.49	40,000	111	10.68
แม็กซ์มวยไทย	7.00	21.54	10,000	36	3.52
วิ่งมาราธอนบางแสน 42	21.00	138.12	22,000	206	19.79
วิ่งอัลตร้าเทรลเขาค้อ	1.50	35.49	5,567	50	4.73
รวมทั้งหมด	**630.05**	**4,126.09**	**685,749**	**6,528**	**654.83**

ตารางที่ 4-53: สรุปผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ (ต่อ)

รายการกีฬา	**GDP (ล้านบาท)**	**เงินหมุนเวียน (ล้านบาท)**	**มูลค่าทางเศรษฐกิจ (ล้านบาท)**	**ตัวคูณทวี (เท่า)**	**ROI (%)**
ไทยลีก	2,833.31	3,750.38	6,697.13	1.79	434.59
เอฟ เอ คัพ	296.92	369.25	680.61	1.84	2,714.41
ออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์	223.43	315.37	587.06	1.86	1,761.92
ไทยไฟท์	58.14	96.49	160.66	1.67	21.13
แม็กซ์มวยไทย	19.15	28.54	51.85	1.82	173.57
วิ่งมาราธอนบางแสน 42	107.72	159.72	285.06	1.79	412.95
วิ่งอัลตร้าเทรลเขาค้อ	25.77	36.99	69.58	1.88	1,618.00
รวมทั้งหมด	**3,564.47**	**4,756.14**	**8,531.95**	**1.79**	**465.74**

4.4 สื่อการนำเสนอในรูปแบบข้อมูลภาพของการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจของกิจกรรมกีฬาต่าง ๆ (Infographic)

1. กิจกรรมการแข่งขันฟุตบอลรายการไทยลีก พ.ศ. 2565

แผนภาพที่ 4-7: ข้อมูลภาพกิจกรรมการแข่งขันฟุตบอลรายการไทยลีก 2565



2. กิจกรรมการแข่งขันฟุตบอลรายการช้างเอฟ เอ คัพ ปี พ.ศ. 2565

แผนภาพที่ 4-8: ข้อมูลภาพกิจกรรมการแข่งขันฟุตบอลรายการช้างเอฟ เอ คัพ ปี พ.ศ. 2565



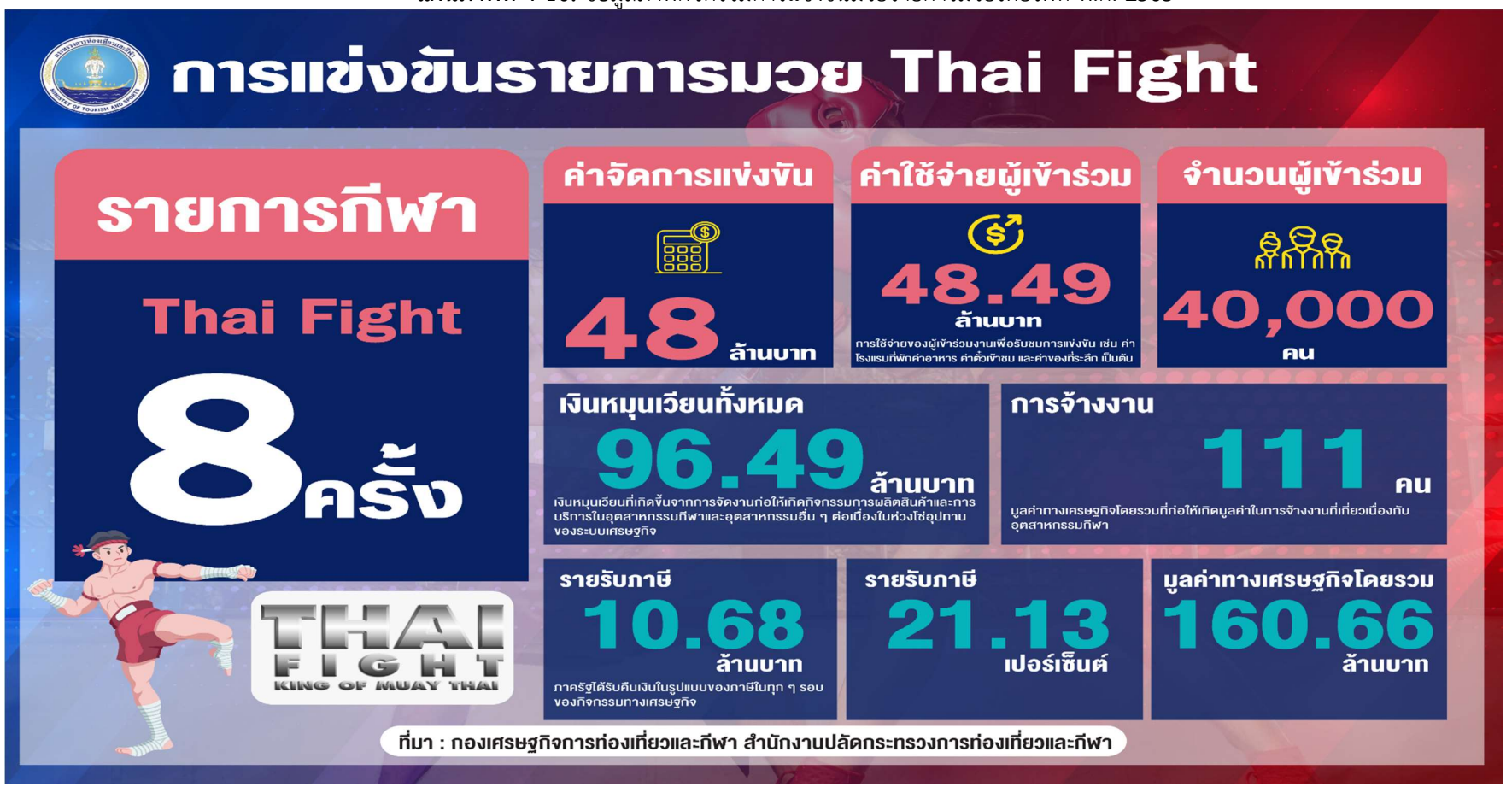
3. กิจกรรมการแข่งขันกอล์ฟรายการออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์ พ.ศ. 2565

แผนภาพที่ 4-9: ข้อมูลภาพกิจกรรมการแข่งขันกอล์ฟรายการออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์ พ.ศ. 2565



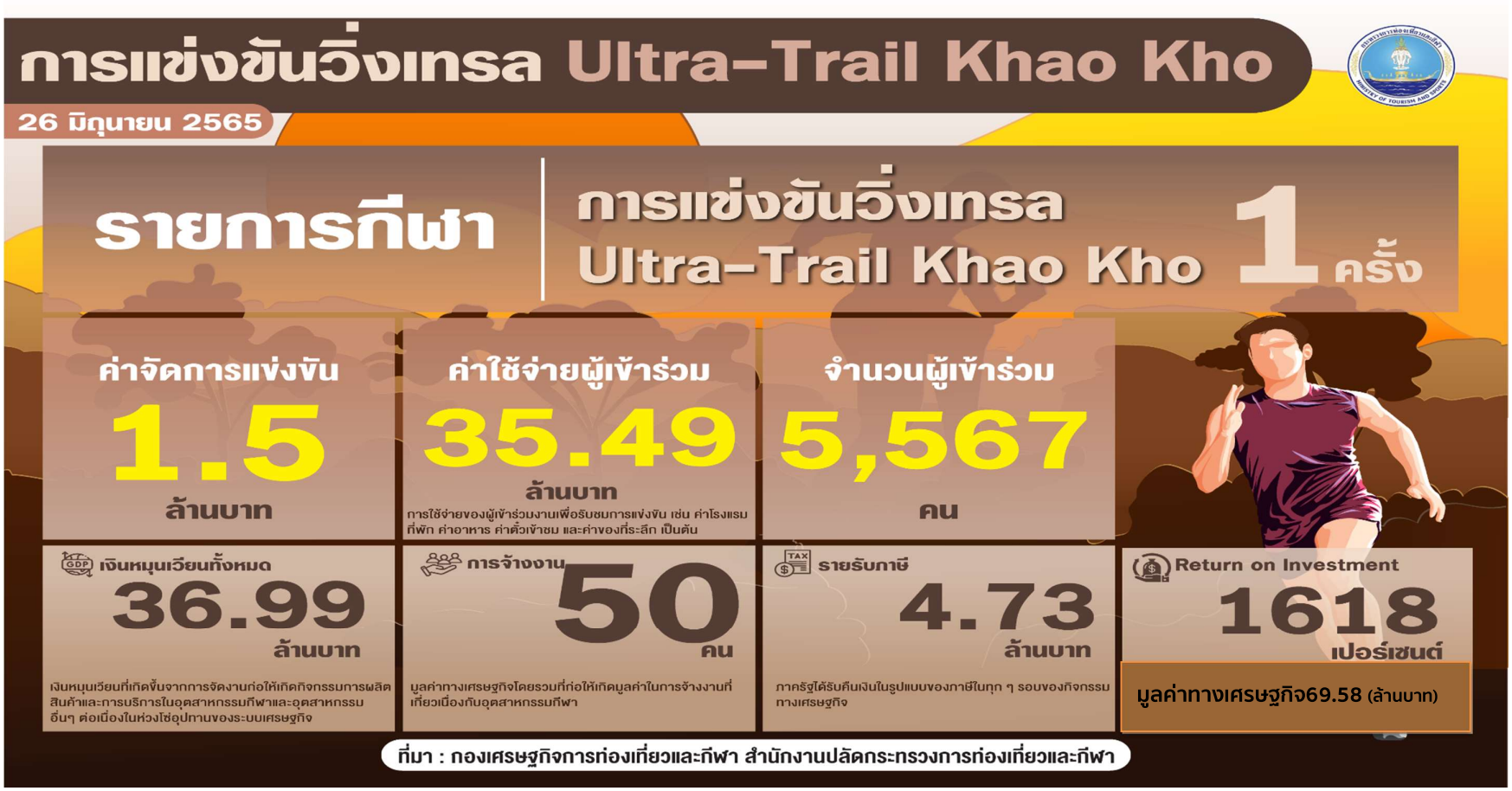
4. กิจกรรมการแข่งขันมวยรายการไทยไฟท์ พ.ศ. 2565

แผนภาพที่ 4-10: ข้อมูลภาพกิจกรรมการแข่งขันมวยรายการมวยไทยไฟท์ พ.ศ. 2565



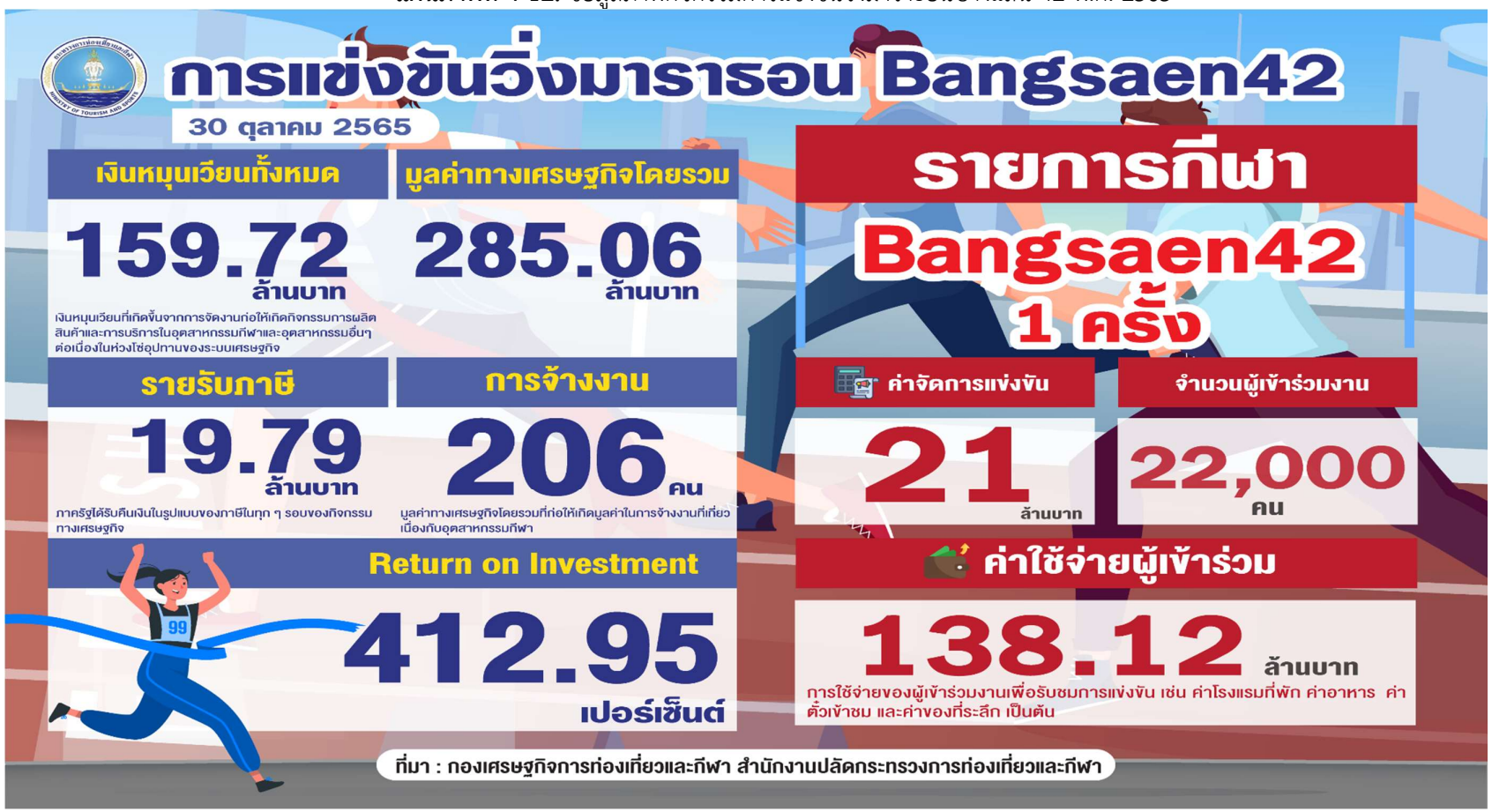
5. กิจกรรมการแข่งขันวิ่งเทรลรายการอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022

แผนภาพที่ 4-11: ข้อมูลภาพกิจกรรมการแข่งขันรายการวิ่งเทรลอัลตร้าเขาค้อ 2022



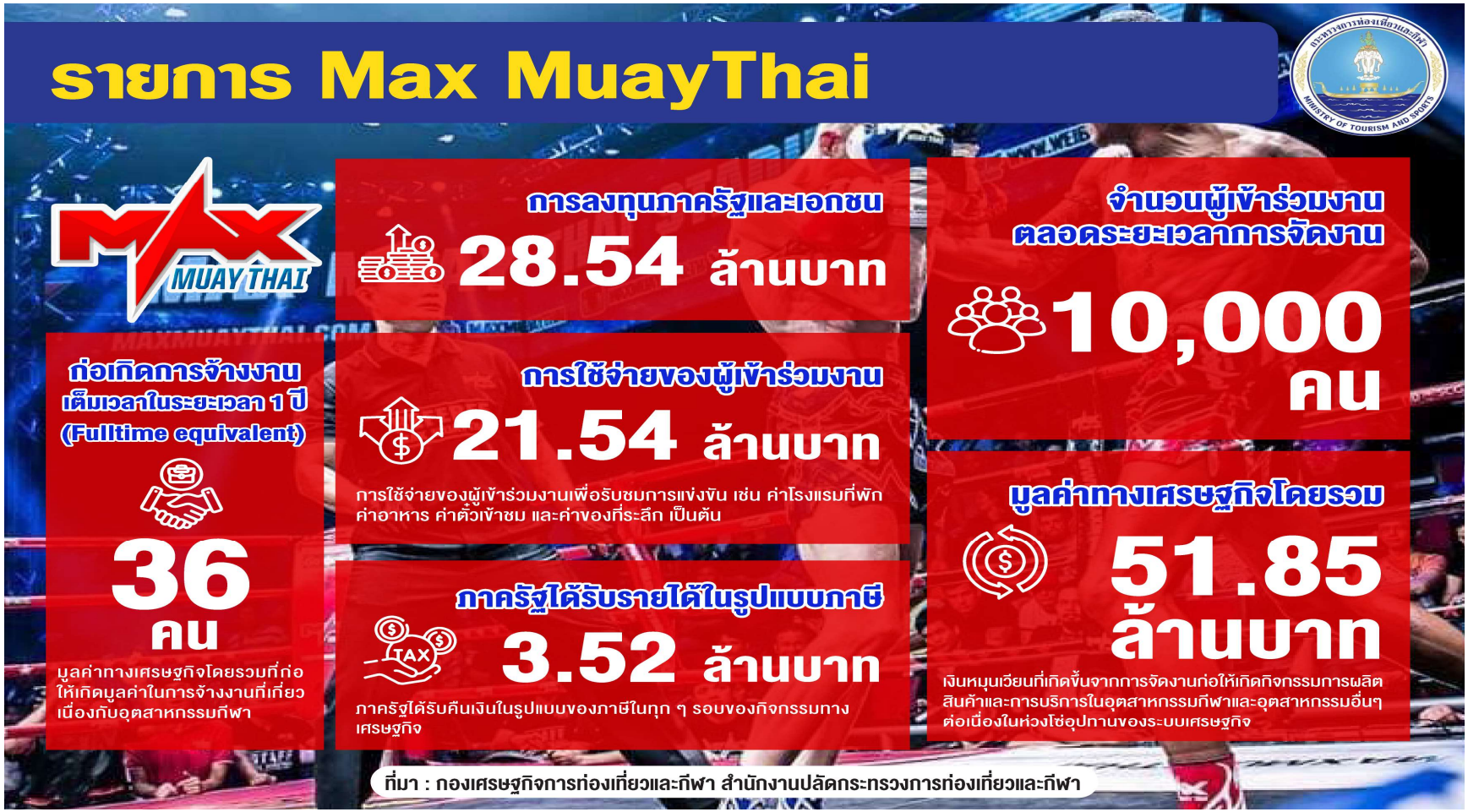
6. กิจกรรมการแข่งขันวิ่งรายการวิ่งมาราธอนบางแสน 42 พ.ศ. 2565

แผนภาพที่ 4-12: ข้อมูลภาพกิจกรรมการแข่งขันวิ่งมาราธอนบางแสน 42 พ.ศ. 2565



7. กิจกรรมการแข่งขันมวยรายการแม็กซ์มวยไทย พ.ศ. 2565

แผนภาพที่ 4-13: ข้อมูลภาพกิจกรรมการแข่งขันมวยรายการแม็กซ์มวยไทย พ.ศ. 2565



4.5 ผลกระทบทางเศรษฐกิจของการแข่งขันรายการ MOTO GP 2022 รายการ โออาร์ไทยแลนด์ กรังด์ปรีซ์ 2022 (OR Thailand Grand Prix)-65

ที่ปรึกษาได้เสนอจัดเก็บข้อมูลการแข่งขันรายการ MOTO GP 2022 รายการ โออาร์ไทยแลนด์ กรังด์ปรีซ์ 2022 (OR Thailand Grand Prix)-65 เพิ่มเติมนอกเหนือจาก 4 ชนิดกีฬานำร่อง เนื่องจากเป็นรายการที่มีผลกระทบทางเศรษฐกิจสูงและมีความสำคัญในการเป็นรายการแข่งขันเพื่อการกีฬาและการท่องเที่ยว (Sport Tourism) ที่ลงทุนโดยภาครัฐภาพรวมด้านเศรษฐกิจของการจัดการแข่งขันโมโตจีพี เป็นการแสดงให้เห็นถึงมูลค่าทางเศรษฐกิจโดยรวมที่เกิดขึ้นจากการจัดการแข่งขัน ซึ่งจะประกอบด้วย มูลค่าการใช้จ่ายของผู้เข้าชมงาน เงินทุนหมุนเวียนทั้งหมด มูลค่าเพิ่มที่เกิดจากการจัดงาน การจ้างงาน เป็นต้น ซึ่งมีรายละเอียดที่สำคัญ ดังนี้

1) จำนวนผู้เข้าร่วมชมงาน ผู้เข้าชมการแข่งขันโมโตจีพีตลอดทั้ง 3 วัน ตั้งแจ่วันที่ 30 กันยายน ถึงวันที่ 2 ตุลาคม 2565 มีจำนวนทั้งหมด 178,463 คน แบ่งเป็นผู้เข้าชมที่มาจากจังหวัดอื่น ๆ ร้อยละ 91.20 และ ผู้ที่มีถิ่นพำนักในบุรีรัมย์ ร้อยละ 8.80 แสดงข้อมูล ดังแผนภาพที่ 4-7

แผนภาพที่ 4-14: แสดงจำนวนผู้เข้าชมจำแนกตาม ผู้ที่มาจากจังหวัดอื่นและผู้ที่พำนักในบุรีรัมย์



2) การลงทุนภาครัฐและเอกชน ประมาณ 456 ล้านบาท

3) การใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงาน มูลค่าการใช้จ่ายของผู้เข้าชมงานจะแสดงให้เห็นถึงมูลค่าการใช้จ่ายที่เกิดขึ้นทั้งหมดของทั้งผู้เข้าชมงานชาวไทยและผู้เข้าชมงานชาวต่างชาติ ซึ่งประมวลผลจากข้อมูลต่าง ๆ อาทิ ค่าโรงแรมที่พัก ค่าอาหาร ค่าตั๋วเข้าชม และค่าของที่ระลึก มีมูลค่าทั้งสิ้นประมาณ 3,592 ล้านบาท

4) มูลค่าทางเศรษฐกิจโดยรวม มูลค่าของเงินหมุนเวียนที่เกิดขึ้นจากการจัดงานก่อให้เกิดกิจกรรมการผลิตสินค้าและการบริการในอุตสาหกรรมกีฬาและอุตสาหกรรมอื่น ๆ ต่อเนื่องในห่วงโซ่อุปทานของระบบเศรษฐกิจ มีมูลค่าทั้งสิ้นประมาณ 4,048 ล้านบาท

5) รายได้ของภาครัฐ ภาครัฐได้รับรายได้ในรูปแบบภาษีซึ่งได้รับในทุก ๆ รอบของกิจกรรมทางเศรษฐกิจ มีมูลค่าทั้งสิ้นประมาณ 173 ล้านบาท

6) การจ้างงานเต็มเวลาในระยะเวลา 1 ปี (Fulltime equivalent) มูลค่าทางเศรษฐกิจโดยรวมที่ก่อให้เกิดมูลค่าในการจ้างงานที่เกี่ยวเนื่องกับอุตสาหกรรมกีฬา จำนวนทั้งสิ้นประมาณ 3,800 ตำแหน่งงาน

แผนภาพที่ 4-15: ข้อมูลภาพกิจกรรมการแข่งขันรายการ MOTO GP 2022 รายการ โออาร์ไทยแลนด์กรังด์ปรีซ์ 2022 (OR Thailand Grand Prix)



4.6 ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการแข่งขันรายการ Buriram Marathon 2022

ในการศึกษาครั้งนี้ได้มีการศึกษาข้อมูลผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการแข่งขันรายการ Buriram Marathon 2022 จากการทบทวนวรรณกรรมในงานศึกษาของกองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและการกีฬา สำนักปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา โดยได้ทำการศึกษากิจกรรมดังกล่าวภายใต้โครงการ ค่าใช้จ่ายโครงการสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการท่องเที่ยว เมื่อวันที่ 21 - 22 มกราคม 2565 ซึ่งทำการสำรวจกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม 700 ราย ได้ผลการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจซึ่งรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) จำนวนผู้เข้าร่วมงาน การจัดการแข่งขัน Buriram Marathon 2022 มีนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขัน 27,000 คน

2) เงินหมุนเวียนที่เกิดขึ้นจากการจัดงาน มีมูลค่าร่วม 195.14 ล้านบาท ในจำนวนนี้ ประกอบด้วย

(1) งบประมาณจัดการแข่งขัน หน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้จัดสรรงบประมาณการจัดการแข่งขัน จำนวน 11 ล้านบาท และงบประมาณสนับสนุนจากภาคเอกชน 26 ล้านบาท รวมงบประมาณในการจัดการแข่งขัน 37 ล้านบาท

(2) มูลค่าการใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงาน นักกีฬาและผู้ติดตามนักกีฬามีมูลค่าการใช้จ่ายเพื่อเข้าร่วมงานรวม 158.14 ล้านบาท การจัดการแข่งขันกระตุ้นการเดินทางท่องเที่ยว และธุรกิจเชื่อมโยง เช่น โรงแรม ร้านอาหาร สปา ร้านจำหน่ายสินค้าและของที่ระลึก เป็นต้น

3) ผลกระทบด้านเศรษฐกิจจากการจัดงาน เงินหมุนเวียนที่เกิดขึ้นจากการจัดงานก่อให้เกิดผลกระทบด้านเศรษฐกิจในลักษณะต่าง ๆ เช่น เงินหมุนเวียนโดยรวม การจ้างงาน และรายได้จากภาษี โดยมีรายละเอียด ดังนี้

(1) มูลค่าทางเศรษฐกิจโดยรวม เงินหมุนเวียนที่เกิดขึ้นจากการจัดงานก่อให้เกิดกิจกรรมการผลิตสินค้าและบริการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและอุตสาหกรรมอื่น ๆ ในห่วงโซ่อุปทาน รวมถึงยังก่อให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจต่อเนื่องในทุก ๆ รอบของระบบเศรษฐกิจ คิดเป็นมูลค่ารวม 480.94 ล้านบาท

(2) การจ้างงาน มูลค่าทางเศรษฐกิจโดยรวมที่เกิดขึ้น ก่อให้เกิดการจ้างงานที่เกี่ยวข้องในช่วงระยะเวลาการจัดงาน 5,030 คน

(3) รายได้จากภาษีมูลค่าเพิ่มและภาษีการผลิตอื่น ๆ ภาครัฐได้รับเงินในรูปแบบภาษีในทุก ๆ รอบของกิจกรรมการผลิต คิดเป็นมูลค่า 19.77 ล้านบาท

ที่มา: กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา 2565

แผนภาพที่ 4-16: ข้อมูลภาพกิจกรรมการแข่งขันรายการ BuriramMarathon 2022



บทที่ 5

รายงานผลการประเมินผลกระทบต่อสังคมและพฤติกรรมการออกกำลังกายและการใช้จ่ายด้านการกีฬา และการกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวของประชาชน

บทที่ 5
รายงานผลการประเมินผลกระทบต่อสังคมและพฤติกรรมการออกกำลังกาย และการใช้จ่ายด้านการกีฬา และการกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวของประชาชน

บทนี้จะนำเสนอรายงานการประเมินผลกระทบต่อสังคมและพฤติกรรมการออกกำลังกาย และการใช้จ่ายด้านการกีฬาและการกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวของประชาชน โดยรายละเอียดมีดังนี้

5.1 ผลกระทบต่อสังคมและพฤติกรรมการออกกำลังกาย

กีฬาเป็นกิจกรรมทางสังคมอย่างหนึ่งและอยู่คู่มนุษย์มาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน แนวคิดและมุมมองของคนในสังคมที่มีต่อกีฬาแปรเปลี่ยนไปตามยุคสมัย และเกี่ยวข้องกับการส่งเสริมกีฬา หรือแม้แต่การจำกัดควบคุมกิจกรรมกีฬา ในยุคโบราณการเล่นกีฬาถูกใช้เพื่อการเฉลิมฉลองบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ การส่งเสริมกีฬาเพื่อความพร้อมของทหารในกองทัพ การเล่นกีฬาของประชาชนเพื่อความสนุกสนาน มาจนถึงชนชั้นสูงที่จัดการแข่งขันกีฬาเพื่อความบันเทิงของประชาชน ในยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมในยุโรปเกิดการเติบโตของสโมสรกีฬา สมาคมกีฬา สหพันธ์กีฬาตลอดจนกิจกรรมกีฬาระดับนานาชาติในเชิงของกีฬาเพื่อความเป็นเลิศเพื่อนำความภาคภูมิใจมาสู่คนในชาติและท้องถิ่น ในช่วง 60 ปีที่ผ่านมากีฬาได้รับการส่งเสริมเป็นกีฬาอาชีพเพื่อการสร้างงานให้แก่ผู้เกี่ยวข้องทั้งนักกีฬา ผู้ฝึกสอน เจ้าหน้าที่ ผู้จัดการแข่งขันและสื่อมวลชน

ในยุคการสื่อสารไร้พรมแดนรายการกีฬาระดับนานาชาติขนาดใหญ่ที่มีผู้ชมจำนวนมาก ณ สนามแข่งขัน หรือการชมผ่านสื่อช่องทางที่หลากหลายทำให้กีฬาสามารถถูกเข้าถึงจากผู้คนทั่วโลกอย่างไร้พรมแดน มีการบริหารจัดการลิขสิทธิ์เข้ามาเกี่ยวข้องจนกลายเป็นธุรกิจขนาดใหญ่ที่มีผู้ผลิตและผู้ให้บริการที่ประกอบเป็นอาชีพ เกิดการสร้างงาน อาชีพ และก่อให้เกิดการลงทุนในการพัฒนาบุคลากรทั้งนักกีฬาและผู้เกี่ยวข้องจนอาชีพที่เกี่ยวข้องกับกีฬาเป็นหนึ่งในอาชีพที่ผู้ปกครองส่งเสริมบุตรหลาน

กิจกรรมกีฬายังเชื่อมโยงกับการออกกำลังกายของประชาชนทั่วไปเพื่อสุขภาพและความเพลิดเพลินสนุกสนาน ประชาชนให้ความสนใจในการรักษาสุขภาพเพื่อชีวิตที่ยืนยาวและคุณภาพชีวิตที่ดี มีสุขภาพดีและสามารถใช้ชีวิตในการทำกิจกรรมสังคม เดินทางท่องเที่ยวเพื่อความบันเทิงเพิ่มมากขึ้น ในปัจจุบันการส่งเสริมกีฬาเพื่อมวลชนหรือการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพจึงเป็นบริการขั้นพื้นฐานที่สังคมคาดหวังจากภาครัฐในแต่ละประเทศ เมื่อมีความต้องการในการออกกำลังกายเพิ่มมากขึ้น ผู้ประกอบการกีฬาเพื่อสุขภาพ เช่น ศูนย์ฟิตเนส โยคะ เป็นต้น รายการแข่งขันกีฬาเพื่อสุขภาพ เช่น แข่งขันวิ่ง จักรยาน ไตรกีฬา เป็นต้น ก็เริ่มได้รับความนิยมมากขึ้นตามลำดับ การส่งเสริมการกีฬาสามารถสร้างผลกระทบทางสังคมต่าง ๆ ได้เป็น 7 ประเด็นดังต่อไปนี้

5.1.1 กระตุ้นและส่งเสริมให้ประชาชนสนใจกีฬา เล่นกีฬาเพื่อการออกกำลังกายรักษาสุขภาพให้สมบูรณ์แข็งแรง

การประชาสัมพันธ์กิจกรรมกีฬาและการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพที่แข็งแรงจะก่อให้เกิดการรับรู้และความตระหนักแก่ประชาชนให้เห็นความสำคัญต่อการมีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง โดยภาครัฐและภาคเอกชดำเนินการจัดกิจกรรมประชาสัมพันธ์ การสร้างสถานที่เล่นกีฬาและออกกำลังกายให้ประชาชนสามารถเข้าถึงบริการขั้นพื้นฐาน รวมไปถึงภาคเอกชนที่จัดบริการที่มีความสะดวกสบาย

มากขึ้น การส่งเสริมการเล่นกีฬาและการออกกำลังกายส่งผลโดยตรงต่อสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง ของประชาชน ลดค่าใช้จ่ายการรักษาโรค มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง พร้อมที่จะทำงานเพื่อช่วยพัฒนาประเทศ

การส่งเสริมให้เกิดการจัดกิจกรรมกีฬาในท้องถิ่นที่เพิ่มมากขึ้นในปัจจุบันสามารถกระตุ้นให้ประชาชนและเยาวชนรู้สึกเกิดความอยากในการออกกำลังกายการเข้าร่วมกิจกรรมในชุมชน และถ้ามีกิจกรรมอย่างต่อเนื่องเป็นประจำในพื้นที่ก็จะทำให้เกิดแรงจูงใจที่จะพัฒนาและออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอเพื่อเตรียมพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรมครั้งต่อ ๆ ไปในพื้นที่ ดังเช่นที่กระทรวงมหาดไทยได้ประกาศระเบียบการเบิกค่าใช้จ่ายในการจัดงาน การจัดกิจกรรมสาธารณะ การส่งเสริมกีฬาและการจัดการแข่งขันกีฬาขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น พ.ศ. 2564 ซึ่งเปิดโอกาสให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นสามารถนำงบประมาณมาสนับสนุนการจัดกิจกรรมกีฬาภายในท้องถิ่น และร่วมกับองค์กรอื่น ๆ เพื่อการออกกำลังกาย และการพัฒนากีฬาเพื่อความเป็นเลิศได้มากขึ้น

5.1.2 กีฬาสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว มิตรสหายกลุ่มคนภายในและระหว่างองค์กร

กีฬายังเป็นกิจกรรมระหว่างสมาชิกในครอบครัว เช่น พ่อแม่ลูก ญาติสนิท คู่รัก รวมไปถึงระหว่างเพื่อนสนิท มิตรสหาย ที่ใช้เวลาว่างเพื่อการออกกำลังกาย เป็นต้น กระชับความสัมพันธ์ เนื่องจากกีฬาและการออกกำลังกายมีความสนุกสนาน ก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน ก่อให้เกิดบรรยากาศที่ดีภายในครอบครัว เสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว เช่น กิจกรรมการวิ่งมาราธอน ซึ่งปัจจุบันผู้จัดการแข่งขันมักมีการประเภทรุ่นครอบครัว ไม่เพียงแค่ผู้ปกครองที่สนใจการวิ่งแต่ยังได้พาครอบครัวมาร่วมกิจกรรม ผนวกกับการเดินทางไปท่องเที่ยวเป็นครอบครัว นอกจากนี้อาจจะเป็นคู่รัก กลุ่มเพื่อนสนิท ชมรม หรือแม้แต่สมาชิกภายในหน่วยงานเดียวกัน กิจกรรมกีฬาก็ก่อให้เกิดความสัมพันธ์อันดี เป็นต้น

5.1.3 กีฬาสร้างความสมานฉันท์และก่อให้เกิดความเข้าใจอันดีระหว่างกลุ่มคน

กีฬายังเป็นเวทีในการสร้างความสัมพันธ์อันดี และความสมานฉันท์ระหว่างกลุ่มบุคคลที่มาจากพื้นฐานที่แตกต่างกัน ด้วยการเล่นกีฬาซึ่งมีกฎกติกาที่เป็นสากล ได้เรียนรู้ความแตกต่างของกลุ่มต่าง ๆ ที่มาร่วมทำกิจกรรมกีฬา โดยอาจจะมีพื้นฐานที่แตกต่างกัน เช่น พื้นที่ วัฒนธรรม ฐานะทางสังคม รายได้ ศาสนา เพศ และความเชื่อ เป็นต้น ทำให้รู้จักเพื่อนใหม่ที่มาจากต่างพื้นที่ต่างวัฒนธรรม มีความเข้าใจในกลุ่มคนต่างกลุ่ม ก่อให้เกิดความเข้าใจอันดีและป้องกันความขัดแย้งที่จะเกิดขึ้นในสังคม

5.1.4 กีฬาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาค่านิยมและส่งเสริมคุณค่าที่ดีให้แก่เยาวชน รวมทั้งพัฒนาทักษะในการทำงานของเยาวชน

กีฬายังถูกใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ดังคำขวัญที่ติดหูคนกีฬารุ่นเก่าคือ “กีฬาสร้างคน คนสร้างชาติ” กีฬาคือการสร้างสปิริต น้ำใจนักกีฬาเป็นพื้นฐาน ให้กีฬาเป็นสื่อในการสอนกติกา ระเบียบวินัย คุณค่าแห่งความมุ่งมั่นความพยายาม การยอมรับผลการแข่งขัน การทำงานเป็นทีม รู้จักหน้าที่บทบาท การไม่เอารัดเอาเปรียบผู้อื่น เรียนรู้ที่จะยอมรับความผิดหวังซึ่งจะเป็นภูมิคุ้มกันสำคัญที่จะนำไปปรับใช้กับด้านอื่น ๆ ในชีวิต เช่น ชีวิตการทำงาน ชีวิตครอบครัว เป็นต้น นอกจากนี้กีฬาจะช่วยให้เยาวชนและประชาชนใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ไม่รวมกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมที่ไม่ดี หรือเข้าหาอบายมุข ดังเช่น โครงการลานกีฬาต้านยาเสพติดของกระทรวงและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต่าง ๆ เป็นต้น

การจัดกิจกรรมกีฬาในหลายครั้งได้เปิดโอกาสให้เยาวชนและประชาชนในพื้นที่มาร่วมเป็นอาสาสมัครปฏิบัติหน้าที่ต่าง ๆ ในการจัดการแข่งขัน เช่น การจัดการแข่งขันวิ่งมาราธอนในท้องถิ่นมีเยาวชนและประชาชนในพื้นที่เป็นเจ้าหน้าที่จุดให้น้ำ เจ้าหน้าที่จุดเช็คอิน เจ้าหน้าที่ดูแลความปลอดภัย ซึ่งกิจกรรมงานวิ่งนอกจากจะทำให้เกิดบรรยากาศที่สนุกสนาน คึกคักและสามารถกระตุ้นให้เยาวชนหันมาออกกำลังกายเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมการจัดการแข่งขันวิ่งมาราธอนระยะต่าง ๆ จะส่งผลให้เยาวชนได้ใช้เวลาให้เกิดประโยชน์ทั้งในรูปแบบของอาสาสมัครหรือเจ้าหน้าที่ช่วยจัดการแข่งขัน ซึ่งเยาวชนจะใช้เวลาในวันเสาร์อาทิตย์มาร่วมกิจกรรมได้ฝึกทักษะต่าง ๆ ในการทำงานที่จะเป็นประโยชน์ต่อตัวเยาวชน เช่น การฝึกการทำงานเป็นทีม การรู้จักบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบ การตรงต่อเวลา การรู้จักอดทน เนื่องจากต้องปฏิบัติงานตั้งแต่เช้ามืด ได้ฝึกการสื่อสารการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้จัดงานรวมไปถึงนักวิ่งซึ่งเป็นลูกค้า เป็นแขกบ้านแขกเมือง และในบางครั้งถ้ามีนักวิ่งจากต่างประเทศทำให้มีโอกาสในการฝึกใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตจริง

5.1.5 การจัดกิจกรรมกีฬาเพื่อการประชาสัมพันธ์พื้นที่และองค์กรผู้สนับสนุน

กิจกรรมกีฬาขนาดใหญ่มีผู้สนใจจำนวนมาก รวมทั้งมีการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ในวงกว้างทำให้เกิดประโยชน์ต่อการประชาสัมพันธ์พื้นที่ที่จัดงาน ทำให้สถานที่สำคัญหรือแหล่งท่องเที่ยวทั้งทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และสถานที่อื่น ๆ ที่น่าสนใจในพื้นที่เป็นที่จดจำ เกิดการรับรู้และบอกต่ออันเป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมการท่องเที่ยว และนำรายได้จากภายนอกเข้าสู่พื้นที่

การจัดการนักวิ่งหรือนักท่องเที่ยวเดินทางเข้าไปยังพื้นที่ก็จะเป็นการประชาสัมพันธ์ให้คนภายนอกรู้จักกับสิ่งดี ๆ ต่าง ๆ ในพื้นที่มากยิ่งขึ้น ทั้งสถานที่ท่องเที่ยวใกล้เคียง ร้านอาหาร ที่พัก วัฒนธรรมท้องถิ่น ของดีและของฝากภายในท้องถิ่น รวมไปถึงประวัติศาสตร์ ความเป็นมาของชุมชนที่น่าสนใจจุดนี้การจัดการแข่งขันกีฬาจะเป็นสื่อให้คนภายนอกที่อาจจะไม่ได้รู้จักกับชุมชนได้เข้าไปรู้จักชุมชนในมิติอื่น ๆ มากยิ่งขึ้นในหลาย ๆ รายการแข่งขันวิ่งมาราธอนมักจะเชื่อมโยงรายการแข่งขันกับประวัติของพื้นที่ ของดีในพื้นที่ หรือแม้กระทั่งสัตว์ที่มีความโดดเด่น เป็นสัญลักษณ์ของพื้นที่ก็มักจะได้รับการนำมาออกแบบในเสื้อแข่งขัน หรือเหรียญรางวัล เช่น การวิ่งเพื่ออนุรักษ์เต่าทะเลในเขตพื้นที่ชายทะเล หรืองานวิ่งกินผลไม้ในจังหวัดจันทบุรีที่มีสวนผลไม้ที่มีชื่อเสียง การวิ่งผ่านเมืองเก่าที่มีเอกลักษณ์ เป็นต้น ล้วนเป็นสร้างสีสันและสามารถประชาสัมพันธ์ผ่านกิจกรรมกีฬาได้เป็นอย่างดี ในการจัดการแข่งขันมักจะมีการนำอาหารที่เป็นของดีประจำท้องถิ่นมาบริการนักวิ่งให้ได้ลิ้มลองเป็นการส่งเสริมของดีในแต่ละชุมชนให้มีโอกาสในการประชาสัมพันธ์สู่นักท่องเที่ยว ซึ่งอาจจะสามารถกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวมีความสนใจที่จะเดินทางไปยังชุมชนนั้น ๆ เพื่อลิ้มลองอาหารที่เป็นต้นฉบับในพื้นที่จริง ๆ หลังจากการจัดการแข่งขัน

นอกจากการประชาสัมพันธ์พื้นที่แล้วการจัดการแข่งขันกีฬายังสร้างประสบการณ์ให้แก่คนในพื้นที่ได้มีประสบการณ์ในการดำเนินงานการจัดการแข่งขัน การเป็นเจ้าภาพ การร่วมต้อนรับแขกบ้านแขกเมือง ซึ่งจะเป็นบันไดสำคัญในการจัดรายการแข่งขันอย่างต่อเนื่องรวมไปถึงการเสนอจัดการแข่งขันที่มีขนาดใหญ่มากขึ้น มีผู้เข้าร่วมมากยิ่งขึ้น ก็จะทำให้ชุมชนสามารถสร้างรายได้ และขอรับงบประมาณเพื่อสร้างประโยชน์ให้แก่ท้องถิ่นเพิ่มเติม

การเข้าไปสนับสนุนกิจกรรมกีฬาหรือนักกีฬา ทีมนักกีฬาโดยผู้สนับสนุนภาคเอกชนยังก่อให้เกิดภาพลักษณ์ที่ดีของเอกชนในการคืนกำไรให้กับสังคม ทำให้ภาคประชาชนรับรู้ถึงกิจกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมของผู้สนับสนุนที่กิจการของตนอาจจะส่งผลต่อการทำลายสุขภาพ หรือการใช้

ทรัพยากรธรรมชาติ การนำผลกำไรมาสนับสนุนกิจกรรมกีฬา สนับสนุนเยาวชน หรือมอบความสุขกลับสู่ประชาชน ทำให้เกิดบรรยากาศที่ดีในสังคม

5.1.6 การพัฒนาสิ่งอำนวยความสะดวกด้านการกีฬาและออกกำลังกายในพื้นที่

การส่งเสริมกีฬาผ่านการจัดกิจกรรมกีฬาขนาดใหญ่ เช่น มหกรรมกีฬาระดับชาติและนานาชาติ นอกจากจะเป็นการสร้างผลกระทบทางเศรษฐกิจแล้วยังเป็นโอกาสในการได้รับการสนับสนุนจากภาคส่วนต่าง ๆ ในการบูรณะซ่อมแซมสิ่งอำนวยความสะดวกทางด้านการกีฬา เช่น สนามกีฬา รวมไปถึงสิ่งก่อสร้าง เช่น ถนน ไฟฟ้าส่องสว่าง ห้องน้ำ หอพัก เป็นต้น มรดกที่หลงเหลือจากการจัดการแข่งขันกีฬานี้จะเป็นประโยชน์ต่อสาธารณชนต่อไป ทั้งการออกกำลังกาย การเดินทางที่สะดวกปลอดภัยเพิ่มมากขึ้น

การมีกิจกรรมเข้าไปในพื้นที่อย่างต่อเนื่องจะทำให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นสามารถจัดสรรงบประมาณลงมาดูแล บำรุงรักษาพื้นที่ให้มีสภาพดีน่าอยู่พร้อมสำหรับการใช้งาน และอาจจะมีการสร้างสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ เพื่อให้รองรับผู้มาใช้บริการในพื้นที่เป็นประจำด้วย ด้วยเหตุนี้การจัดกิจกรรมกีฬารายการต่าง ๆ ไม่ว่าจะรายการเล็ก กลาง หรือใหญ่จะช่วยให้มีการใช้งานสนามกีฬาสถานที่ต่าง ๆ อยู่เสมอ สามารถหารายได้ และงบประมาณมาบำรุงรักษาให้พื้นที่มีความน่าอยู่ประชาชนมีคุณภาพชีวิตที่ดี ทั้งการเดินทางการขนส่ง การมีไฟส่องสว่าง ประชาชนในพื้นที่จะได้ประโยชน์ในการใช้พื้นที่ในชีวิตประจำวันด้วย

5.1.7 เกิดอาชีพและการจ้างงานทั้งงานประจำและงานชั่วคราวในช่วงจัดการแข่งขัน

การจ้างงานซึ่งเป็นตัวชี้วัดสำคัญในการพัฒนาเมืองพัฒนาชุมชนเป็นผลพลอยได้อย่างหนึ่งของการจัดกิจกรรมในพื้นที่ซึ่งแบ่งออกเป็นการจ้างงานในช่วงจัดการแข่งขันและการเกิดงานประจำ เช่นการมีศูนย์กีฬาก็จะทำให้มีตำแหน่งงานส่วนหนึ่งเกิดขึ้น เพื่อดูแลบำรุงรักษาและจัดกิจกรรมในศูนย์กีฬาแต่ในส่วนของกิจกรรมการแข่งขันกีฬา โดยเฉพาะกิจกรรมกีฬาขนาดเล็กและขนาดกลางส่วนใหญ่จะเกิดการจ้างงานเพียงแค่ช่วงการจัดการแข่งขัน ซึ่งเจ้าหน้าที่จะได้รับค่าตอบแทนเพียงเล็กน้อยซึ่งนับว่าเป็นรายได้เสริมเล็กๆ น้อยๆ เท่านั้น ยกเว้นว่าการจัดการแข่งขันจะมีเป็นประจำก็จะเกิดตัวแทนจัดหาอุปกรณ์ ตัวแทนที่คอยประสานงานในพื้นที่ ซึ่งในหลายพื้นที่มีจำนวนรายการแข่งขันเป็นประจำจนสามารถประกอบเป็นอาชีพตัวแทนประสานในการช่วยจัดการแข่งขัน ในกรณีของบริษัทผู้จัดการแข่งขันเมื่อมีจำนวนรายการแข่งเพิ่มมากขึ้น มีรายได้จากการจัดการแข่งขันก็สามารถจ้างพนักงานประจำเพื่อรองรับงานกีฬาที่มีการขยายตัวเพิ่มมากขึ้น ซึ่งการจ้างงานนี้ก็จะเกิดตำแหน่งงานเพิ่มมากขึ้นเป็นการส่งเสริมให้เกิดผู้จัดการแข่งขันในพื้นที่ต่างจังหวัด สร้างรายการแข่งขันที่สามารถสร้างรายได้ประจำให้แก่ผู้จัดการแข่งขันในพื้นที่จนสามารถสร้างงานประจำให้แก่คนในพื้นที่ได้ ก็จะลดการเคลื่อนย้ายแรงงานเข้าสู่เมืองใหญ่

ในส่วนของกีฬาเพื่อความเป็นเลิศและกีฬาอาชีพก็เกิดอาชีพ ทั้งนักกีฬาและบุคลากรทางการกีฬา เช่น ผู้ฝึกสอน นักวิทยาศาสตร์การกีฬา ผู้จัดการการแข่งขัน เจ้าหน้าที่ และสื่อมวลชน เป็นต้น นอกจากนี้ยังส่งผลต่อสถาบันผู้ผลิตบุคลากรทางการกีฬา เช่น สถานศึกษาด้านการกีฬาสถาบันสอนกีฬา ชมรม สโมสรที่พัฒนานักกีฬา เป็นต้น

5.2 พฤติกรรมการชมและเล่นกีฬาและการใช้จ่ายด้านการกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวของประชาชน

กลุ่มตัวอย่างสำหรับการสำรวจพฤติกรรมการชมและเล่นกีฬาของกลุ่มประชาชนทั่วไปจะแบ่งออกเป็น 6 ภูมิภาค ได้แก่ กรุงเทพมหานครและปริมณฑล ภาคกลาง (ไม่รวมกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล) ภาคเหนือ ภาคตะวันออก ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้

5.2.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบ

การสำรวจนี้ได้เก็บจากกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปตามเป้าหมายทั้งหมดรวม 20,355 ราย โดยแบ่งออกเป็นการจากเก็บแบ่งตามภูมิภาค โดยเก็บข้อมูลได้จากกรุงเทพและปริมณฑลสำรวจได้ 3,414 รายคิดเป็นร้อยละ 16.77 ของกลุ่มตัวอย่างที่สำรวจได้ทั้งหมด ภาคกลาง (สุพรรณบุรี ราชบุรี พระนครศรีอยุธยา) สำรวจได้ 1,717 ราย คิดเป็นร้อยละ 8.43 ของกลุ่มตัวอย่างที่สำรวจได้ทั้งหมด ภาคตะวันออก (จันทบุรี ระยอง ชลบุรี) สำรวจได้ 1,963 ราย คิดเป็นร้อยละ 9.64 ของจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่สำรวจได้ทั้งหมด ภาคเหนือ (เชียงใหม่ เชียงราย นครสวรรค์) สำรวจได้ 3,646 ราย คิดเป็นร้อยละ 17.91ของกลุ่มตัวอย่างที่สำรวจได้ทั้งหมด ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (บุรีรัมย์ ศรีสะเกษ อุดรธานี) เป็นพื้นที่มีกลุ่มตัวอย่างที่สำรวจได้มากที่สุดคิดเป็น 6,795 ราย หรือร้อยละ 33.38% ของที่สำรวจได้ทั้งหมด และภาคใต้ (กระบี่ ภูเก็ต สงขลา) สำรวจได้ 2,820 ราย คิดเป็น ร้อยละ 13.85 ของกลุ่มตัวอย่างที่สำรวจได้ทั้งหมด ดังตารางที่ 5-1

ตารางที่ 5-1: จำนวนตัวอย่างกลุ่มประชาชนทั่วไปแยกตามภูมิภาค

ภูมิภาค	จำนวนตัวอย่าง	สำรวจได้
กรุงเทพและปริมณฑล	**3,367**	**3,414**
- กรุงเทพมหานคร	2,318	2,352
- สมุทรปราการ	558	562
- ปทุมธานี	491	500
ภาคกลาง	**1,706**	**1,717**
- สุพรรณบุรี	558	563
- ราชบุรี	563	566
- พระนครศรีอยุธยา	585	588
ภาคตะวันออก	**1,941**	**1,963**
- จันทบุรี	352	356
- ระยอง	512	525
- ชลบุรี	1,077	1,082
ภาคเหนือ	**3,626**	**3,646**
- เชียงใหม่	1,544	1,548
- เชียงราย	1,099	1,104
- นครสวรรค์	983	994
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	**6,768**	**6,795**
- บุรีรัมย์	2,312	2,320
- ศรีสะเกษ	2,148	2,164
- อุดรธานี	2,308	2,311
ภาคใต้	**2,792**	**2,820**
- กระบี่	565	570
- ภูเก็ต	493	498
- สงขลา	1,734	1,752
รวม	**20,200**	**20,355**

จากการรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามเพศได้ดังนี้ แบ่งเป็นเพศชาย 9,795 ราย คิดเป็นร้อยละ 48.1 เพศหญิง 10,230 คิดเป็นร้อยละ 50.3 และ LGBTQIA+ 330 ราย คิดเป็นร้อยละ 1.6 ดังตารางที่ 5-2

ตารางที่ 5-2: จำนวนตัวอย่างกลุ่มประชาชนทั่วไปแยกตามเพศ

เพศ	ภูมิภาค						รวม
	กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
ชาย	1,652	825	954	1,724	3,281	1,359	9,795
ร้อยละ	(48.4)	(48.0)	(48.6)	(47.3)	(48.3)	(48.2)	(48.1)
หญิง	1,689	878	989	1,828	3,422	1,424	10,230
ร้อยละ	(49.5)	(51.1)	(50.4)	(50.1)	(50.4)	(50.5)	(50.3)
LGBTQIA+	73	14	20	94	92	37	330
ร้อยละ	(2.1)	(0.8)	(1.0)	(2.6)	(1.4)	(1.3)	(1.6)
รวม	3,414	1,717	1,963	3,646	6,795	2,820	20,355
ร้อยละ	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)

การเป็นข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปจำแนกตามอาชีพ โดยจากการเก็บข้อมูลกลุ่มอาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัวมี 4,715 ราย คิดเป็นร้อยละ 23.2 พนักงานบริษัทเอกชนมี 3,769 ราย คิดเป็นร้อยละ 18.5 อาชีพอิสระ/รับจ้างมี 3,433 ราย คิดเป็นร้อยละ 16.9 ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ/พนักงานของรัฐมี 2,936 ราย คิดเป็นร้อยละ 12.6 นักเรียน/นักศึกษา 2,081 ราย คิดเป็นร้อยละ 10.2 ว่างงาน 1,252 ราย คิดเป็นร้อยละ 6.2 เกษตรกร 1,090 ราย คิดเป็นร้อยละ 5.4 อาชีพอื่น ๆ (เกษียณ, ฯลฯ) 625 ราย คิดเป็นร้อยละ 3.1 และอาชีพเฉพาะ 427 ราย คิดเป็นร้อยละ 2.1 เรียงตามลำดับมากไปหาน้อย ดังตารางที่ 5-3

ตารางที่ 5-3: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและอายุ

อายุ	ภูมิภาค						รวม
	กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
20-30 ปี	984	441	467	1,432	2,075	655	6,054
ร้อยละ	(28.8)	(25.7)	(23.8)	(39.3)	(30.5)	(23.2)	(29.7)
31-40 ปี	932	389	520	600	1,371	562	4,374
ร้อยละ	(27.3)	(22.7)	(26.5)	(16.5)	(20.2)	(19.9)	(21.5)
41-50 ปี	647	329	417	571	1,232	538	3,734
ร้อยละ	(19.0)	(19.2)	(21.2)	(15.7)	(18.1)	(19.1)	(18.3)
51-60 ปี	479	266	324	566	1,065	512	3,212
ร้อยละ	(12.0)	(15.5)	(16.5)	(15.5)	(15.7)	(18.2)	(15.8)

ตารางที่ 5-3: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและอายุ (ต่อ)

อายุ	กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	กรุงเทพและปริมณฑล	รวม
61 ปีขึ้นไป	372	292	235	477	1,052	553	2,981
ร้อยละ	(10.9)	(17.0)	(12.0)	(13.1)	(15.5)	(19.6)	(12.6)
รวม	**3,414**	**1,717**	**1,963**	**3,646**	**6,795**	**2,820**	**20,355**
ร้อยละ	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0	(100.0)	(100.0)	(100.0)

การเป็นข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปจำแนกตามอาชีพ โดยจากการเก็บข้อมูลกลุ่มอาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัวมี 4,715 ราย คิดเป็นร้อยละ 23.2 พนักงานบริษัทเอกชนมี 3,769 ราย คิดเป็นร้อยละ 18.5 อาชีพอิสระ/รับจ้างมี 3,433 ราย คิดเป็นร้อยละ 16.9 ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ/พนักงานของรัฐมี 2,936 ราย คิดเป็นร้อยละ 12.6 นักเรียน/นักศึกษา 2,081 ราย คิดเป็นร้อยละ 10.2 ว่างงาน 1,252 ราย คิดเป็นร้อยละ 6.2 เกษตรกร 1,090 ราย คิดเป็นร้อยละ 5.4 อาชีพอื่น ๆ (เกษียณ, ฯลฯ) 625 ราย คิดเป็นร้อยละ 3.1 และอาชีพเฉพาะ 427 ราย คิดเป็นร้อยละ 2.1 เรียงตามลำดับมากไปหาน้อย ดังตารางที่ 5-4

ตารางที่ 5-4: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและอาชีพ

อาชีพ	ภูมิภาค						รวม
	กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
นักเรียน / นักศึกษา	294	85	117	558	827	200	2,081
ร้อยละ	(8.6)	(5.0)	(6.0)	(15.3)	(12.2)	(7.1)	(10.2)
ข้าราชการ/ พนักงาน รัฐวิสาหกิจ/ พนักงานของรัฐ	545	192	216	616	1,019	375	2,963
ร้อยละ	(16.0)	(11.2)	(11.0)	(16.9)	(15.0)	(13.3)	(12.6)
พนักงาน บริษัทเอกชน	793	361	520	510	1,090	495	3,769
ร้อยละ	(23.2)	(21.0)	(26.5)	(12.0)	(16.0)	(17.6)	(18.5)
ค้าขาย/ธุรกิจ ส่วนตัว	782	527	536	889	1,418	563	4,715
ร้อยละ	(22.9)	(30.7)	(27.3)	(22.4)	(20.9)	(20.0)	(23.2)
อาชีพอิสระ/ รับจ้าง	612	256	315	516	1,057	677	3,433
ร้อยละ	(17.9)	(12.9)	(16.0)	(12.2)	(15.6)	(22.0)	(16.9)

ตารางที่ 5-4: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและอาชีพ (ต่อ)

อาชีพ	ภูมิภาค						รวม
	กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
อาชีพเฉพาะ	69	35	33	82	163	45	427
ร้อยละ	(2.0)	(2.0)	(1.7)	(2.2)	(2.4)	(1.6)	(2.1)
เกษตรกร	40	96	52	130	692	80	1,090
ร้อยละ	(1.2)	(5.6)	(2.6)	(3.6)	(10.2)	(2.8)	(5.4)
ว่างงาน	210	146	140	294	383	79	1,252
ร้อยละ	(6.2)	(8.5)	(7.1)	(8.1)	(5.6)	(2.8)	(6.2)
***อาชีพอื่น ๆ**	69	19	34	51	146	306	625
ร้อยละ	(2.0)	(1.1)	(1.7)	(1.4)	(2.1)	(10.9)	(3.1)
รวม	3,414	1,717	1,963	3,646	6,795	2,820	20,355
ร้อยละ	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)

หมายเหตุ: *อาชีพอื่น ๆ (เกษียณ,ฯลฯ)

การเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามระดับการศึกษา ปริญญาตรีหรือ เทียบเท่า 7,782 ราย คิดเป็นร้อยละ 38.1 มัธยมศึกษาตอนปลาย ปวช. หรือเทียบเท่า 4,846 ราย คิดเป็นร้อยละ 23.8 ปวส. อนุปริญญาหรือเทียบเท่า 2,830 ราย คิดเป็นร้อยละ 13.9 มัธยมศึกษาตอนต้นหรือเทียบเท่า 2,263 ราย คิดเป็นร้อยละ 11.1 ประถมศึกษาเทียบเท่าหรือต่ำกว่า 2129 ราย คิดเป็นร้อยละ 10.5 ปริญญาโท 505 ราย คิดเป็นร้อยละ 2.5 และ ปริญญาเอก 30 ราย คิดเป็นร้อยละ 0.1 เรียงตามลำดับ ดังตารางที่ 5-5

ตารางที่ 5-5: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	ภูมิภาค						รวม
	กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
ประถมศึกษาเทียบเท่าหรือต่ำกว่า	230	263	197	370	917	152	2,129
ร้อยละ	(6.7)	(15.3)	(10.0)	(10.1)	(13.5)	(5.4)	(10.5)
มัธยมศึกษาต้นหรือเทียบเท่า	357	235	230	377	805	259	2,263
ร้อยละ	(10.5)	(13.7)	(11.7)	(10.3)	(11.8)	(9.2)	(11.1)
มัธยมศึกษาปลาย ปวช. หรือเทียบเท่า	793	412	465	894	1,675	607	4,846
ร้อยละ	(23.2)	(22.0)	(23.7)	(22.5)	(22.7)	(21.5)	(23.8)

ตารางที่ 5-5: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและระดับการศึกษา (ต่อ)

ระดับการศึกษา	ภูมิภาค						รวม
	กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
ปวส. อนุปริญญา หรือเทียบเท่า	554	231	272	471	906	396	2,830
ร้อยละ	(16.2)	(13.5)	(13.9)	(12.9)	(13.3)	(12.0)	(13.9)
ปริญญาตรี หรือ เทียบเท่า	1,376	547	759	1,431	2,336	1,303	7,752
ร้อยละ	(40.3)	(31.9)	(38.7)	(39.2)	(32.4)	(46.2)	(38.1)
ปริญญาโท	93	28	39	98	149	98	505
ร้อยละ	(2.7)	(1.6)	(2.0)	(2.7)	(2.2)	(3.5)	(2.5)
ปริญญาเอก	11	1	1	5	7	5	30
ร้อยละ	(0.3)	(0.1)	(0.1)	(0.1)	(0.1)	(0.2)	(0.1)
รวม	3,414	1,717	1,963	3,646	6,795	2,820	20,355
ร้อยละ	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)

จากการสำรวจและเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปในหมวดของรายได้ พบว่า กลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปประเภทผู้ที่ไม่มีรายได้มีจำนวนทั้งหมด 2,537 ราย คิดเป็นร้อยละ 12.5 กลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปที่มีรายได้ไม่เกิน 10,000 บาท มีจำนวนทั้งหมด 2,821 ราย คิดเป็นร้อยละ 13.9 กลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปผู้ที่มีรายได้ 10,001 – 20,000 บาท มีจำนวนทั้งหมด 6,945 ราย คิดเป็นร้อยละ 32.1 กลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปที่มีรายได้ระหว่าง 20,001 – 30,000 บาท มีจำนวนทั้งหมด 4,267 ราย คิดเป็นร้อยละ 21 กลุ่มตัวอย่างประชาชนที่มีรายได้ระหว่าง 30,001 – 40,000 บาท มีจำนวนทั้งหมด 2,734 ราย คิดเป็นร้อยละ 13.4 กลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปที่มีรายได้ 40,001 – 50,000 บาท มีจำนวนทั้งหมด 683 ราย คิดเป็นร้อยละ 3.4 และกลุ่มตัวอย่างประชาชนที่มีรายได้ 50,001 บาท ขึ้นไป มีจำนวนทั้งหมด 368 รายคิดเป็นร้อยละ 1.8 ดังตารางที่ 5-6

ตารางที่ 5-6: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและรายได้ต่อเดือน

รายได้	ภูมิภาค						รวม
	กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
ไม่มีรายได้	333	186	190	633	1,025	170	2,537
ร้อยละ	(9.8)	(10.8)	(9.7)	(17.4)	(15.1)	(6.0)	(12.5)
ไม่เกิน 10,000 บาท	291	258	175	623	1,273	201	2,821
ร้อยละ	(8.5)	(15.0)	(8.9)	(17.1)	(18.7)	(7.1)	(13.9)

ตารางที่ 5-6: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและรายได้ต่อเดือน (ต่อ)

รายได้	ภูมิภาค						รวม
	กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
10,001 – 20,000 บาท	1,192	676	713	1,221	2,242	901	6,945
ร้อยละ	(32.9)	(39.4)	(36.3)	(33.5)	(33.0)	(32.0)	(32.1)
20,001 – 30,000 บาท	894	312	523	621	1,304	613	4,267
ร้อยละ	(26.2)	(18.2)	(26.6)	(17.0)	(19.2)	(21.7)	(21.0)
30,001 – 40,000 บาท	436	197	260	409	716	716	2,734
ร้อยละ	(12.8)	(11.5)	(13.2)	(11.2)	(10.5)	(25.4)	(13.4)
40,001 – 50,000 บาท	161	60	52	96	149	165	683
ร้อยละ	(2.7)	(3.5)	(2.6)	(2.6)	(2.2)	(5.9)	(3.4)
50,001 บาทขึ้นไป	107	28	50	43	86	54	368
ร้อยละ	(3.1)	(1.6)	(2.5)	(1.2)	(1.3)	(1.9)	(1.8)
รวม	3,414	1,717	1,963	3,646	6,795	2,820	20,355
ร้อยละ	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)

5.2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับการชมกีฬา และค่าใช้จ่ายในการชมกีฬา

การเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามการชมการแข่งขันกีฬา แบ่งเป็นประประชาชนทั่วไปที่ชมกีฬา 15,384 ราย คิดเป็นร้อยละ 75.6 และที่ไม่ชม 4,971 ราย คิดเป็นร้อยละ 22.4 จากกลุ่มตัวอย่าง 20,355 ราย ดังตารางที่ 5-7

ตารางที่ 5-7: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและการชมการแข่งขัน

ชมการแข่งขัน	ภูมิภาค						รวม
	กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
ชมกีฬา	2,410	1,183	1,300	2,600	5,474	2,417	15,384
ร้อยละ	(70.6)	(68.9)	66.2	71.3	80.6	85.7	75.6
ไม่ชมกีฬา	1,004	534	663	1,046	1,321	403	4,971
ร้อยละ	(29.4)	(31.1)	33.8	28.7	19.4	12.3	22.4
รวม	3,414	1,717	1,963	3,646	6,795	2,820	20,355
ร้อยละ	(100.0)	(100.0)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

การเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปในหมวดของประเภทการชมการแข่งขันกีฬา สามารถแบ่งออกเป็น กลุ่มประชาชนที่รับชมการแข่งขันกีฬาอาชีพจำนวนทั้งสิ้น 10,871 ราย และประชาชนทั่วไปที่รับชมการแข่งขันกีฬาเพื่อความเป็นเลิศจำนวน 8,164 ราย ดังตารางที่ 5-8

ตารางที่ 5-8: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปเฉพาะผู้ที่ชมกีฬา จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและประเภทการแข่นขันกีฬาที่ชม

ประเภทการแข่งขัน	ภูมิภาค						รวม
	กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
การแข่งขันกีฬาอาชีพ	1,405	591	815	1,738	4,414	1,908	10,871
ร้อยละ	(58.3)	(50.0)	(62.7)	(66.8)	(80.6)	(78.9)	(70.7)
การแข่งขันกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ	887	654	487	1,853	2,771	1,512	8,164
ร้อยละ	(36.8)	(55.3)	(37.5)	(71.3)	(50.6)	(62.6)	(53.1)

จากการสำรวจข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปเฉพาะผู้ที่ชมกีฬาจำแนกตามประเภทกีฬาที่ชมพบว่า ประเภทของกีฬาที่ประชาชนทั่วไปนิยมชมการแข่งขัน ได้แก่ กีฬาฟุตบอล มีจำนวนทั้งสิ้น 10,790 ราย คิดเป็นร้อยละ 70.1 กีฬาวอลเลย์บอล มีจำนวนทั้งสิ้น 9,459 ราย คิดเป็นร้อยละ 61.5 กีฬามวยไทย มีจำนวนทั้งสิ้น 3,406 ราย คิดเป็นร้อยละ 22.1 กีฬาแบดมินตัน 3,275 ราย มีจำนวนทั้งสิ้น คิดเป็นร้อยละ 21.3 มวยสากล มีจำนวนทั้งสิ้น 2,677 ราย คิดเป็นร้อยละ 17.4 ทั้งนี้กีฬาทั้ง 5 ชนิดดังกล่าวได้รับความนิยมในกลุ่มประชาชนทั่วไปในการชมกีฬา 5 อันดับแรก จำนวนทั้งสิ้น 15,384 ราย ตามตารางที่ 5-9

ตารางที่ 5-9: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปเฉพาะผู้ที่ชมกีฬา จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและชนิดกีฬาที่ชม

ลำดับที่	ชนิดกีฬา	ภูมิภาค						จำนวนและร้อยละ
		กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
1	**ฟุตบอล**	1,684	817	949	1,786	3,722	1,832	10,790
	ร้อยละ	-69.9	-69.1	-73	-68.7	-68	-75.8	-70.1
2	**กอล์ฟ**	117	43	63	100	188	126	637
	ร้อยละ	-2.9	-3.6	-2.8	-3.8	-3.4	-5.2	-2.1
3	**เจ็ทสกี**	80	16	22	32	75	36	261
	ร้อยละ	-3.3	-1.4	-1.7	-1.2	-1.4	-1.5	-1.7
4	**วอลเลย์บอล**	1,495	777	769	1,562	3,213	1,643	9,459
	ร้อยละ	-62	-65.7	-59.2	-60.1	-58.7	-68	-61.5

ตารางที่ 5-9: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปเฉพาะผู้ที่ชมกีฬา จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและชนิดกีฬาที่ชม (ต่อ)

ลำดับที่	ชนิดกีฬา	ภูมิภาค						จำนวนและร้อยละ
		กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
5	**ตะกร้อ**	305	119	192	415	770	582	2,383
	ร้อยละ	-12.7	-10.1	-12.8	-16	12.1	-22.1	-15.5
6	**โบว์ลิ่ง**	29	7	8	23	48	37	152
	ร้อยละ	-1.2	-0.6	-0.6	-0.9	-0.9	-1.5	-1
7	**จักรยานยนต์**	99	13	35	74	139	101	461
	ร้อยละ	-2.1	-1.1	-2.7	-2.8	-2.5	-2.2	-3
8	**จักรยาน**	112	22	45	117	174	149	619
	ร้อยละ	-2.6	-1.9	-3.5	-2.5	-3.2	-6.2	-2
9	**รถยนต์**	68	15	42	76	127	54	382
	ร้อยละ	-2.8	-1.3	-3.2	-2.9	-2.3	-2.2	-2.5
10	**สนุกเกอร์**	144	52	82	139	285	299	1,001
	ร้อยละ	-6	-2.4	-6.3	-5.3	-5.2	-12.4	-6.5
11	**แบดมินตัน**	456	195	222	549	1,091	762	3,275
	ร้อยละ	-18.9	-16.5	-17.1	-21.1	-19.9	-31.5	-21.3
12	**เทนนิส**	191	71	99	199	404	495	1,459
	ร้อยละ	-7.9	-6	-7.6	-7.7	-7.4	-20.5	-9.5
13	**บาสเกตบอล**	256	91	165	446	544	482	1,984
	ร้อยละ	-10.6	-7.7	-12.7	-17.2	-9.9	-19.9	-12.9
14	**อีสปอร์ต**	120	42	69	209	391	110	941
	ร้อยละ	-5	-3.6	-5.3	-8	-7.1	-2.6	-6.1
15	**ฟุตซอล**	348	126	204	488	855	534	2,555
	ร้อยละ	-12.4	-10.7	-15.7	-18.8	-15.6	-22.1	-16.6
16	**มวยไทย**	432	258	307	566	1,248	595	3,406
	ร้อยละ	-17.9	-21.8	-23.6	-21.8	-22.8	-22.6	-22.1
17	**มวยสากล**	340	209	248	405	971	504	2,677
	ร้อยละ	-12.1	-17.7	-19.1	-15.6	-17.7	-20.9	-17.4
18	**วิ่งถนน**	90	40	37	118	156	90	531
	ร้อยละ	-3.7	-3.4	-2.8	-2.5	-2.8	-3.7	-3.5
19	**วิ่งเทรล**	46	16	16	65	72	33	248
	ร้อยละ	-1.9	-1.4	-1.2	-2.5	-1.3	-1.4	-1.6
20	**วิ่งลู่/กรีฑา**	200	84	63	154	264	226	991
	ร้อยละ	-8.3	-7.1	-2.8	-5.9	-2.8	-9.4	-6.4

ตารางที่ 5-9: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปเฉพาะผู้ที่ชมกีฬา จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและชนิดกีฬาที่ชม (ต่อ)

ลำดับที่	ชนิดกีฬา	ภูมิภาค						จำนวนและร้อยละ
		กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
21	**มอเตอร์สปอร์ต**	85	21	52	60	131	64	413
	ร้อยละ	-3.5	-1.8	-2	-2.3	-2.4	-2.6	-2.7
22	**ว่ายน้ำ**	256	76	132	264	458	376	1,562
	ร้อยละ	-10.6	-6.4	-10.2	-10.2	-8.4	-15.6	-10.2
23	**ยิมนาสติก**	110	28	34	78	168	111	529
	ร้อยละ	-2.6	-2.4	-2.6	-3	-3.1	-2.6	-3.4
24	**สเกตน้ำแข็ง**	29	9	9	33	56	50	186
	ร้อยละ	-1.2	-0.8	-0.7	-1.3	-1	-2.1	-1.2
25	**ฮอกกี้น้ำแข็ง**	9	3	5	8	9	9	43
	ร้อยละ	-0.4	-0.3	-0.4	-0.3	-0.2	-0.4	-0.3
26	**เบสบอล**	22	12	13	43	50	35	175
	ร้อยละ	-0.9	1.0)	-1	-1.7	-0.9	-1.4	-1.1
27	**เทควันโด**	116	51	63	109	215	311	865
	ร้อยละ	-2.8	-2.3	-2.8	-2.2	-3.9	-12.9	-5.6
28	**ยูโด**	62	18	18	40	67	28	233
	ร้อยละ	-2.6	-1.5	-1.4	-1.5	-1.2	-1.2	-1.5
29	**คาราเต้**	22	8	8	21	35	17	111
	ร้อยละ	-0.9	-0.7	-0.6	-0.8	-0.6	-0.7	-0.7
30	**รักบี้ฟุตบอล**	10	2	5	16	23	15	71
	ร้อยละ	-0.4	-0.2	-0.4	-0.6	-0.4	-0.6	-0.5
31	**สควอช**	8	2	2	8	12	2	34
	ร้อยละ	-0.3	-0.2	-0.2	-0.3	-0.2	-0.1	-0.2
32	**ยกน้ำหนัก**	56	20	23	78	118	158	453
	ร้อยละ	-2.3	-1.7	-1.8	-3	-2.2	-6.5	-2.9
33	**เรือใบ**	30	4	7	19	32	10	102
	ร้อยละ	-1.2	-0.3	-0.5	-0.7	-0.6	-0.4	-0.7
34	**ยิงปืน**	66	10	17	54	86	56	289
	ร้อยละ	-2.7	-0.8	-1.3	-2.1	-1.6	-2.3	-1.9
35	**ยิงธนู**	35	9	10	34	54	37	179
	ร้อยละ	-1.5	-0.8	-0.8	-1.3	-1	-1.5	-1.2
36	**ขี่ม้า**	23	6	7	19	52	18	125
	ร้อยละ	-1	-0.5	-0.5	-0.7	-0.9	-0.7	-0.8

ตารางที่ 5-9: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปเฉพาะผู้ที่ชมกีฬา จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและชนิดกีฬาที่ชม (ต่อ)

ลำดับที่	ชนิดกีฬา	ภูมิภาค						จำนวนและร้อยละ
		กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
37	**ฟันดาบ**	20	6	6	28	36	22	118
	ร้อยละ	-0.8	-0.5	-0.5	-1.1	-0.7	-0.9	-0.8
38	**ปีนหน้าผา**	17	3	4	19	22	12	77
	ร้อยละ	-0.7	-0.3	-0.3	-0.7	-0.4	-0.5	-0.5
39	**ศิลปะการต่อสู้**	53	10	18	49	65	45	240
	ร้อยละ	-2.2	-0.8	-1.4	-1.9	-1.2	-1.9	-1.6
40	***อื่น ๆ**	18	4	6	22	27	61	138
	ร้อยละ	-0.7	-0.3	-0.5	-0.8	-0.5	-2.5	-0.9
	รวมทั้งสิ้น	**2,410**	**1,183**	**1,300**	**2,600**	**5,474**	**2,417**	**15,384**

จากการสำรวจกลุ่มตัวอย่างประเภทประชาชนทั่วไปเกี่ยวกับความถี่ในการรับชมการแข่งขันกีฬาผ่านโทรทัศน์/สมาร์ทโฟน/คอมพิวเตอร์/แทบเล็ต/อื่น ๆ แบบไม่มีค่าสมาชิก พบว่า ประชาชนทั่วไปที่มีความถี่ในการรับชม 1-2 วัน/สัปดาห์ มีจำนวนทั้งสิ้น 9,489 ราย คิดเป็นร้อยละ 65.6 ประชาชนทั่วไปที่มีความถี่ในการรับชม 3-4 ครั้ง/สัปดาห์ มีจำนวนทั้งสิ้น 3,402 ราย คิดเป็นร้อยละ 23.5 ประชาชนทั่วไปที่มีความถี่ในการรับชม 5-6 ครั้ง/สัปดาห์ มีจำนวนทั้งสิ้น 809 ราย คิดเป็นร้อยละ 5.6 และประชาชนทั่วไปที่มีความถี่ในการรับชมการกีฬาทุกวัน มีจำนวนทั้งสิ้น 757 ราย คิดเป็นร้อยละ 5.2 จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 15,384 คน ดังตารางที่ 5-10

ตารางที่ 5-10: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและความถี่ในการชมกีฬาผ่านโทรทัศน์/สมาร์ทโฟน/คอมพิวเตอร์/แทบเล็ต/อื่น ๆ แบบไม่มีค่าสมาชิก

ความถี่ในการชมการแข่งขัน	ภูมิภาค						รวม
	กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
1 - 2 วัน/สัปดาห์	1,663	954	845	1,572	3,089	1,366	9,489
ร้อยละ	71.1	81.7	66.3	63.2	62.9	59.9	65.6
3 - 4 วัน/สัปดาห์	519	148	283	550	1,137	765	3,402
ร้อยละ	22.2	12.7	22.2	22.1	23.2	33.6	23.5
5 - 6 วัน/สัปดาห์	79	44	70	211	328	77	809
ร้อยละ	3.4	3.8	5.5	8.5	6.7	3.4	5.6

ตารางที่ 5-10: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและความถี่ในการชมกีฬาผ่านโทรทัศน์/สมาร์ทโฟน/คอมพิวเตอร์/แทบเล็ต/อื่น ๆ แบบไม่มีค่าสมาชิก (ต่อ)

ความถี่ในการชมการแข่งขัน	ภูมิภาค						รวม
	กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
ทุกวัน	78	21	77	153	356	72	757
ร้อยละ	3.3	1.8	6.0	6.2	7.3	3.2	5.2
รวม	**2,410**	**1,183**	**1,300**	**2,600**	**5,474**	**2,417**	**15,384**
ร้อยละ	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

จากการสำรวจข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปเกี่ยวกับจำนวนชั่วโมงในการรับชมกีฬาผ่านโทรทัศน์/สมาร์ทโฟน/คอมพิวเตอร์/แทบเล็ต/อื่น ๆ แบบไม่มีค่าสมาชิกพบว่าประชาชนทั่วไปที่ชมไม่เกิน 1 ชั่วโมง มีจำนวนทั้งสิ้น 3,020 ราย คิดเป็นร้อยละ 20.9 ประชาชนทั่วไปที่รับการแข่งขันกีฬามากกว่า 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง มีจำนวนทั้งสิ้น 8,208 ราย คิดเป็นร้อยละ 56.8 ประชาชนทั่วไปที่รับชมการแข่งขันกีฬามากกว่า 2 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 3 ชั่วโมง มีจำนวนทั้งสิ้น 2,716 ราย คิดเป็นร้อยละ 18.8 และประชาชนทั่วไปที่รับชมเกิน 3 ชั่วโมง มีจำนวนทั้งสิ้น 513 ราย คิดเป็นร้อยละ 3.5 โดยสำรวจจากกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปที่รับชมการแข่งขันกีฬาจำนวนทั้งสิ้น 14,457 ราย ดังตารางที่ 5-11

ตารางที่ 5-11: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและจำนวนชั่วโมงในการชมกีฬาผ่านโทรทัศน์/สมาร์ทโฟน/คอมพิวเตอร์/ อื่น ๆ ในแต่ละครั้ง แบบไม่มีค่าสมาชิก

จำนวนชั่วโมงชมการแข่งขัน	ภูมิภาค						รวม
	กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
ไม่เกิน 1 ชั่วโมง	273	104	150	429	1182	882	3020
ร้อยละ	11.7	8.9	11.8	17.3	22.1	38.7	20.9
มากกว่า 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง	1,420	816	771	1,450	2,632	1,119	8,208
ร้อยละ	60.7	69.9	60.5	58.3	53.6	49.1	56.8
มากกว่า 2 ชั่วโมง แต่ไม่เกิน 3 ชั่วโมง	550	224	319	471	944	208	2,716
ร้อยละ	23.5	19.2	25.0	18.9	19.2	9.1	18.8

ตารางที่ 5-11: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและจำนวนชั่วโมงการชมกีฬาผ่านโทรทัศน์/สมาร์ทโฟน/คอมพิวเตอร์/อื่น ๆ ในแต่ละครั้ง แบบไม่มีค่าสมาชิก (ต่อ)

จำนวนชั่วโมงชมการแข่งขัน	ภูมิภาค						รวม
	กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
มากกว่า 3 ชั่วโมง	96	23	35	136	152	71	513
ร้อยละ	2.1	2.0	2.7	5.5	3.1	3.1	3.5
รวม	**2,339**	**1,167**	**1,275**	**2,486**	**4,910**	**2,280**	**14,457**
ร้อยละ	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

จากการสำรวจข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปเกี่ยวกับความถี่ในการรับชมกีฬาผ่านโทรทัศน์/สมาร์ทโฟน/คอมพิวเตอร์/แทบเล็ต/อื่น ๆ แบบมีค่าสมาชิก พบว่า ประชาชนทั่วไปที่มีความถี่ในการรับชม 1-2/สัปดาห์ มีจำนวนทั้งสิ้น 947 ราย คิดเป็นร้อยละ 42.4 ประชาชนทั่วไปที่มีความถี่ในการรับชม 3-4 ครั้ง/สัปดาห์ มีจำนวนทั้งสิ้น 824 ราย คิดเป็นร้อยละ 38.6 ประชาชนทั่วไปที่มีความถี่ในการรับชม 5-6 ครั้ง/สัปดาห์ มีจำนวนทั้งสิ้น 184 ราย คิดเป็นร้อยละ 8.6 และประชาชนทั่วไปที่รับชมทุกวันรวมมีจำนวนทั้งสิ้น 177 ราย คิดเป็นร้อยละ 8.3 โดยสำรวจจากกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปที่รับชมการแข่งขันกีฬาจำนวน 2,132 ราย ดังตารางที่ 5-12

ตารางที่ 5-12: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและความถี่ในการชมกีฬาผ่านโทรทัศน์/สมาร์ทโฟน/คอมพิวเตอร์/แทบเล็ต/อื่น ๆ แบบมีค่าสมาชิก

ความถี่ในการชมการแข่งขัน	ภูมิภาค						รวม
	กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
1 - 2 วัน/สัปดาห์	166	51	80	112	279	259	947
ร้อยละ	62.6	67.1	33.5	52.1	42.0	36.4	42.4
3 - 4 วัน/สัปดาห์	41	16	78	50	214	425	824
ร้อยละ	15.5	21.1	32.6	22.2	33.8	59.8	38.6
5 - 6 วัน/สัปดาห์	28	7	39	25	68	17	184
ร้อยละ	10.6	9.2	16.3	12.1	10.7	2.4	8.6
ทุกวัน	30	2	42	20	73	10	177
ร้อยละ	11.3	2.6	17.6	9.7	11.5	1.4	8.3
รวม	**265**	**76**	**239**	**207**	**634**	**711**	**2,132**
ร้อยละ	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

จากการสำรวจข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปเกี่ยวกับระยะเวลาในการรับชมกีฬาในแต่ละครั้งผ่านโทรทัศน์/สมาร์ทโฟน/คอมพิวเตอร์/แทบเล็ต/อื่น ๆ แบบมีค่าสมาชิกจำนวน 2,132 ราย พบว่ามีกลุ่มผู้ที่รับชมกีฬาไม่เกินหนึ่งชั่วโมงจำนวนทั้งสิ้น 754 ราย คิดเป็นร้อยละ 35.4 ผู้ที่รับชมกีฬามากกว่า 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมงรวมจำนวนทั้งสิ้น 965 ราย คิดเป็นร้อยละ 45.3 ผู้ที่รับชมกีฬาเกิน 2 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 3 ชั่วโมง จำนวนทั้งสิ้น 338 ราย คิดเป็นร้อยละ 15.9 และรับชมกีฬามากกว่า 3 ชั่วโมง จำนวนทั้งสิ้น 75 ราย คิดเป็นร้อยละ 3.5 ดังตารางที่ 5-13

ตารางที่ 5-13: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและจำนวนชั่วโมงในการชมกีฬาผ่านโทรทัศน์/สมาร์ทโฟน/คอมพิวเตอร์/แทบเล็ต/อื่น ๆ ในแต่ละครั้ง โดยเฉลี่ยแบบมีค่าสมาชิก

จำนวนชั่วโมงชมการแข่งขัน	**ภูมิภาค**						**รวม**
	กรุงเทพและปริมณฑล	**ภาคกลาง**	**ภาคตะวันออก**	**ภาคเหนือ**	**ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ**	**ภาคใต้**	
ไม่เกิน 1 ชั่วโมง	89	10	43	23	121	468	754
ร้อยละ	33.6	13.2	18.0	11.1	19.1	65.8	35.4
มากกว่า 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง	100	35	138	124	355	213	965
ร้อยละ	37.7	46.1	57.7	59.9	56.0	30.0	45.3
มากกว่า 2 ชั่วโมง แต่ไม่เกิน 3 ชั่วโมง	64	31	48	52	127	16	338
ร้อยละ	22.2	40.8	20.1	25.1	20.0	2.3	15.9
มากกว่า 3 ชั่วโมง	12	0	10	8	31	14	75
ร้อยละ	2.5	-	2.2	3.9	2.9	2.0	3.5
รวม	**265**	**76**	**239**	**207**	**634**	**711**	**2,132**
ร้อยละ	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

จากการสำรวจกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปจำนวน 20,355 ราย เกี่ยวกับการชมการแข่งขันหรือการเล่นกีฬา สามารถแบ่งประเภทของกลุ่มตัวอย่างออกเป็นกลุ่มผู้ที่เล่น/แข่งขันกีฬา จำนวนทั้งสิ้น 11,884 ราย คิดเป็นร้อยละ 58.34 และ กลุ่มผู้ที่ไม่เล่น/ไม่แข่งขันกีฬา จำนวนทั้งสิ้น 8,471 ราย คิดเป็นร้อยละ 41.6 ดังตารางที่ 5-14

ตารางที่ 5-14: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและการแข่ง/เล่นกีฬา

กิจกรรม	ภูมิภาค						รวม
	กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
แข่ง / เล่นกีฬา	2,008	878	1,133	2,005	3,455	2,405	11,884
ร้อยละ	58.8	51.1	57.7	55.0	50.8	85.3	58.4
ไม่แข่ง / ไม่เล่นกีฬา	1,406	839	830	1,641	3,340	415	8,471
ร้อยละ	41.2	48.9	42.3	45.0	49.2	12.7	41.6
รวม	**3,414**	**1,717**	**1,963**	**3,646**	**6,795**	**2,820**	**20,355**
ร้อยละ	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

จากการสำรวจกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปในกลุ่มที่แข่งขัน/เล่นกีฬาเกี่ยวกับประเภทการแข่งขันกีฬาที่เข้าแข่งขัน / เล่น จำนวน 11,884 ราย พบว่า ผู้ที่แข่งขันกีฬาอาชีพมีจำนวนทั้งสิ้น 727 ราย คิดเป็นร้อยละ 6.1 ผู้ที่เล่น/แข่งขันกีฬาเพื่อความเป็นเลิศมีจำนวนทั้งสิ้น 2,137 ราย คิดเป็นร้อยละ 18 ผู้ที่เล่น/แข่งขันกีฬามวลชนมีจำนวนทั้งสิ้น 1,647 ราย คิดเป็นร้อยละ 13.9 และผู้ที่เล่น/แข่งขันพื้นฐานมีจำนวนทั้งสิ้น 8,131 ราย คิดเป็นร้อยละ 68.4 ซึ่งเป็นประเภทที่มีผู้ที่เล่น/เข้าแข่งขันคิดเป็นสัดส่วนที่มากที่สุด (เป็นการสำรวจที่สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) ดังตารางที่ 5-15

ตารางที่ 5-15: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปเฉพาะกลุ่มที่แข่งขันหรือเล่นกีฬาจำแนกตามภูมิภาค ที่พำนักและประเภทการแข่งขันกีฬาที่เข้าแข่งขัน / เล่น

กิจกรรม	ภูมิภาค						รวม
	กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
การแข่งขันกีฬาอาชีพ	92	34	80	138	225	175	727
ร้อยละ	2.6	3.9	7.1	6.9	6.5	7.3	6.1
การแข่งขันกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ	256	116	176	495	581	636	2,137
ร้อยละ	12.7	13.2	15.5	22.7	16.8	26.4	18.0
การแข่งขันกีฬากีฬามวลชน	198	78	150	260	510	553	1,647
ร้อยละ	9.9	8.9	13.2	13.0	12.8	23.0	13.9

ตารางที่ 5-15: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปเฉพาะกลุ่มที่แข่งขันหรือเล่นกีฬาจำแนกตามภูมิภาค ที่พำนักและประเภทการแข่งขันกีฬาที่เข้าแข่งขัน / เล่น (ต่อ)

กิจกรรม	ภูมิภาค						รวม
	กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
การแข่งขันกีฬาพื้นฐาน	1,482	687	740	1,281	2,323	2,166	8,131
ร้อยละ	73.8	78.2	65.3	63.9	67.2	90.1	68.4
จำนวนผู้ตอบ	2,008	878	1,133	2,005	3,455	2,405	11,884

จากการสำรวจกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปในกลุ่มที่แข่งขัน/เล่นกีฬา เกี่ยวกับลักษณะกิจกรรมกีฬา/การแข่งขันกีฬาที่แข่งขัน/เล่น พบว่า ประชาชนทั่วไปในกลุ่มที่แข่งขัน/เล่นกีฬา ส่วนใหญ่มีการเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาที่จัดประจำ จำนวนทั้งสิ้น 8,320 ราย คิดเป็นร้อยละ 70 และประชาชนทั่วไปที่มีการเข้าร่วมการแข่งขันที่จัดเป็นโอกาสพิเศษ จำนวนทั้งสิ้น 3,929 ราย คิดเป็นร้อยละ 33.1 (เป็นการสำรวจที่สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) ดังตารางที่ 5-16

ตารางที่ 5-16: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและลักษณะกิจกรรมกีฬา/การแข่งขันกีฬาที่แข่งขัน

กิจกรรม	ภูมิภาค						รวม
	กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
การแข่งขันที่จัดเป็นประจำ	1,407	587	773	1,307	2,267	1,979	8,320
ร้อยละ	70.1	66.9	68.2	65.2	65.6	82.3	70.0
การแข่งขันที่จัดเป็นโอกาสพิเศษ	609	347	340	918	1,319	396	3,929
ร้อยละ	30.3	39.5	30.0	45.8	38.2	16.5	33.1
จำนวนผู้ตอบ	2,008	878	1,133	2,005	3,455	2,405	11,884

จากการสำรวจกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปเฉพาะผู้ที่แข่งขันกีฬา/เล่นกีฬาจำแนกตามประเภทกีฬาที่แข่งขัน พบว่า ประชาชนทั่วไปในกลุ่มผู้ที่แข่งขันกีฬา/เล่นกีฬาส่วนใหญ่เข้าร่วมการแข่งขันประเภทวิ่ง รวมทั้งสิ้น 6,930 ราย คิดเป็นร้อยละ 58.3 ลำดับรองลงมาคือกีฬาฟุตบอล รวมทั้งสิ้น 3,934 ราย คิดเป็นร้อยละ 33.1 ลำดับที่สาม คือ กีฬาแบดมินตันรวมทั้งสิ้น 1,819 ราย คิดเป็นร้อยละ 15.3 ลำดับที่สี่ คือ กีฬาวอลเลย์บอล รวมทั้งสิ้น 1,604 ราย คิดเป็นร้อยละ 13.5 และอื่น ๆ (เดินเร็ว, เต้นแอโรบิค, ลีลาศ, กระโดดเชือก, เปตอง ฯลฯ) 1,314 ราย คิดเป็นร้อยละ 11.3 โดยประเภทกีฬาดังกล่าวเป็น 5 อันดับที่แรกที่นิยมในกลุ่มประชาชนทั่วไป ดังตารางที่ 5-17

ตารางที่ 5-17: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปเฉพาะผู้ที่แข่ง/เล่นกีฬา จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและประเภทกีฬาที่ชม

ลำดับที่	ชนิดกีฬา	ภูมิภาค						จำนวนและร้อยละ
		กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
1	**ฟุตบอล**	685	277	378	618	1,151	825	3,934
	ร้อยละ	32.1	31.5	33.4	30.8	33.3	32.3	33.1
2	**กอล์ฟ**	23	8	9	22	42	19	123
	ร้อยละ	1.1	0.9	0.8	1.1	1.2	0.8	1
3	**เจ็ทสกี**	4	1	3	4	10	4	26
	ร้อยละ	0.2	0.1	0.3	0.2	0.3	0.2	0.2
4	**วอลเลย์บอล**	172	68	108	293	532	431	1,604
	ร้อยละ	8.6	7.7	9.5	12.6	15.4	17.9	13.5
5	**ตะกร้อ**	61	27	29	142	213	368	840
	ร้อยละ	3	3.1	2.6	7.1	6.2	15.3	7.1
6	**โบว์ลิ่ง**	12	3	3	9	25	17	69
	ร้อยละ	0.6	0.3	0.3	0.4	0.7	0.7	0.6
7	**จักรยานยนต์**	16	3	5	21	36	15	96
	ร้อยละ	0.8	0.3	0.4	1	1	0.6	0.8
8	**จักรยาน**	80	12	53	114	229	147	635
	ร้อยละ	2	1.4	2.7	5.7	6.6	6.1	5.3
9	**รถยนต์**	7	2	3	5	17	3	37
	ร้อยละ	0.3	0.2	0.3	0.2	0.5	0.1	0.3
10	**สนุกเกอร์**	24	9	17	39	69	111	269
	ร้อยละ	1.2	1	1.5	1.9	2	2.6	2.3
11	**แบดมินตัน**	211	103	102	296	407	700	1,819
	ร้อยละ	10.5	11.7	9	12.8	11.8	29.1	15.3
12	**เทนนิส**	39	2	11	27	61	413	553
	ร้อยละ	1.9	0.2	1	1.3	1.8	17.2	2.7
13	**บาสเกตบอล**	44	38	45	162	141	275	705
	ร้อยละ	2.2	2.3	2	8.1	2.1	11.4	5.9
14	**อีสปอร์ต**	14	5	13	33	58	22	145
	ร้อยละ	0.7	0.6	1.1	1.6	1.7	0.9	1.2
15	**ฟุตซอล**	85	32	34	188	325	254	918
	ร้อยละ	2.2	3.6	3	9.4	9.4	10.6	7.7
16	**มวยไทย**	36	6	23	40	136	105	346
	ร้อยละ	1.8	0.7	2	2	3.9	2.4	2.9
17	**มวยสากล**	12	2	2	22	19	57	114
	ร้อยละ	0.6	0.2	0.2	1.1	0.5	2.4	1

ตารางที่ 5-17: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปเฉพาะผู้ที่แข่ง/เล่นกีฬา จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและประเภทกีฬาที่ชม (ต่อ)

ลำดับที่	ชนิดกีฬา	ภูมิภาค						จำนวนและร้อยละ
		กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
18	**วิ่งถนน**	1,427	691	929	899	1,949	1,035	6,930
	ร้อยละ	71.1	78.7	82	42.8	56.4	43	58.3
19	**วิ่งเทรล**	16	11	15	28	59	66	195
	ร้อยละ	0.8	1.3	1.3	1.4	1.7	2.7	1.6
20	**วิ่งลู่/กรีฑา**	121	91	68	274	369	265	1,188
	ร้อยละ	6	10.4	6	13.7	10.7	11	10
21	**มอเตอร์สปอร์ต**	97	29	37	121	164	319	767
	ร้อยละ	2.8	3.3	3.3	6	2.7	13.3	6.5
22	**ว่ายน้ำ**	4	3	4	8	8	9	36
	ร้อยละ	0.2	0.3	0.4	0.4	0.2	0.4	0.3
23	**ยิมนาสติก**	6	-	3	9	2	3	23
	ร้อยละ	0.3	0	0.3	0.4	0.1	0.1	0.2
24	**สเกตน้ำแข็ง**	1	2	-	2	4	-	9
	ร้อยละ	0	0.2	0	0.1	0.1	0	0.1
25	**ฮอกกี้น้ำแข็ง**	1	1	4	3	4	4	17
	ร้อยละ	0	0.1	0.4	0.1	0.1	0.2	0.1
26	**เบสบอล**	3	-	2	7	7	1	20
	ร้อยละ	0.1	0	0.2	0.3	0.2	0	0.2
27	**เทควันโด**	5	2	-	12	5	16	40
	ร้อยละ	0.2	0.2	0	0.6	0.1	0.7	0.3
28	**ยูโด**	8	5	3	9	7	3	35
	ร้อยละ	0.4	0.6	0.3	0.4	0.2	0.1	0.3
29	**คาราเต้**	-	-	-	3	3	3	9
	ร้อยละ	0	0	0	0.1	0.1	0.1	0.1
30	**รักบี้ฟุตบอล**	2	1	-	1	3	8	15
	ร้อยละ	0.1	0.1	0	0	0.1	0.3	0.1
31	**สควอช**	4	1	1	3	6	-	15
	ร้อยละ	0.2	0.1	0.1	0.1	0.2	0	0.1
32	**ยกน้ำหนัก**	3	2	2	11	6	2	26
	ร้อยละ	0.1	0.2	0.2	0.5	0.2	0.1	0.2
33	**เรือใบ**	3	-	1	-	1	2	7
	ร้อยละ	0.1	0	0.1	0	0	0.1	0.1
34	**ยิงปืน**	8	-	3	8	17	7	43
	ร้อยละ	0.4	0	0.3	0.4	0.5	0.3	0.4

ตารางที่ 5-17: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปเฉพาะผู้ที่แข่ง/เล่นกีฬา จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและประเภทกีฬาที่ชม (ต่อ)

ลำดับที่	ชนิดกีฬา	ภูมิภาค						จำนวนและร้อยละ
		กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
35	**ยิงธนู**	-	-	-	6	6	4	16
	ร้อยละ	0	0	0	0.3	0.2	0.2	0.1
36	**ขี่ม้า**	6	3	-	4	12	-	25
	ร้อยละ	0.3	0.3	0	0.2	0.3	0	0.2
37	**ฟันดาบ**	7	1	1	9	8	-	26
	ร้อยละ	0.3	0.1	0.1	0.4	0.2	0	0.2
38	**ปีนหน้าผา**	2	-	-	-	15	-	17
	ร้อยละ	0.1	0	0	0	0.4	0	0.1
39	**ศิลปะการต่อสู้**	2	2	-	11	7	2	24
	ร้อยละ	0.1	0.2	0	0.5	0.2	0.1	0.2
40	***อื่น ๆ**	171	70	113	229	297	461	1,341
	ร้อยละ	8.5	8	10	11.4	8.6	19.2	11.3
	รวมทั้งสิ้น	**2,008**	**878**	**1,133**	**2,005**	**3,455**	**2,405**	**11,884**

หมายเหตุ: *อื่น ๆ (เดินเร็ว, เต้นแอโรบิค, ลีลาศ, กระโดดเชือก, เปตอง ฯลฯ)

จากการสำรวจกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปเฉพาะผู้ที่แข่งขันกีฬา/เล่นกีฬา เกี่ยวกับความถี่ในการแข่งขัน/เล่น ต่อปี พบว่า ประชาชนทั่วไปในกลุ่มผู้ที่แข่งขันกีฬา/เล่นกีฬามีความถี่ในการแข่งขัน/เล่นกีฬา ประมาณ 113 ครั้งต่อปี ดังตารางที่ 5-18

ตารางที่ 5-18: ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป จำแนกตามภูมิภาคที่พำนักและความถี่ในการแข่งขัน / เล่น โดยเฉลี่ย (ครั้ง/ปี)

จำนวน	ภูมิภาค						รวม
	กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
จำนวน (ครั้ง/ปี)	127.1	106.0	118.3	98.4	100.9	129.3	112.3
จำนวนผู้ตอบ	2,008	878	1,133	2,005	3,455	2,405	11,884

จากการสำรวจกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไป เกี่ยวกับการใช้จ่ายด้านกีฬาและที่เกี่ยวข้องกับกีฬาที่เกิดจากการเล่นกีฬา การชมกีฬา การแข่งขันกีฬา พบว่า ค่าใช่จ่ายที่สูงสุด 7 อันดับแรกคือ ค่ารองเท้ากีฬา คิดเป็นมูลค่า 1,961.97 บาท ค่าอาหารและเครื่องดื่ม คิดเป็นมูลค่า 1249.1 บาท ค่าอุปกรณ์กีฬา คิดเป็นมูลค่า 1,072.75 บาท ค่าเสื้อและกางเกงกีฬา/ชุดกีฬา คิดเป็นมูลค่า 939.61 บาท ค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปชมกีฬา / แข่งขันกีฬา คิดเป็นมูลค่า 753.76 บาท ค่าตั๋ว/บัตรเข้าชม คิดเป็นมูลค่า 586.35 บาท และค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา คิดเป็นมูลค่า 378.11 บาท โดยค่าเฉลี่ยสำหรับค่าใช่จ่ายด้านกีฬาและที่เกี่ยวข้องกับกีฬาที่เกิดจากการเล่นกีฬา การชมกีฬา การแข่งขันกีฬาต่อปีมีมูลค่าทั้งสิ้น 8,508.21 บาท/ปี รายละเอียดดังตารางที่ 5-19

ตารางที่ 5-19: การใช้จ่ายด้านกีฬาและที่เกี่ยวข้องกับกีฬา ที่เกิดจากการเล่นกีฬา การชมกีฬา การแข่งขันกีฬา (รวมค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นก่อนและหลังการเล่นกีฬา การชมกีฬา การแข่งขันกีฬาที่เกิดขึ้นในครั้งเดียวกัน) ตลอดทั้งปี

รายการใช้จ่าย	จำนวนเฉลี่ย (บาท)
ค่าตั๋ว/บัตรเข้าชม	586.35
ค่าอุปกรณ์กีฬา	1,072.75
ค่ายานพาหนะที่ใช้ในการแข่งขันกีฬา	256.03
ค่าสัตว์ที่ใช้ในการกีฬา และค่าใช้จ่ายในการเลี้ยง	18.49
ค่าเสื้อและกางเกงกีฬา/ชุดกีฬา	939.61
ค่ารองเท้ากีฬา	1,961.97
ค่าของที่ระลึกที่เกี่ยวกับกิจกรรมกีฬา	69.24
ค่าอาหารเสริมสำหรับนักกีฬา / เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา / อื่น ๆ	237.09
ค่ายารักษา ค่าวัสดุอุปกรณ์การแพทย์ และอื่น ๆ ที่เกิดจากการเล่นกีฬา	112.54
ค่าเรียนกีฬา / ค่าอบรมด้านกีฬา / อื่น ๆ	127.69
ค่าซ่อมแซม / ค่าบำรุงรักษาอุปกรณ์กีฬา / ซ่อมรองเท้า / อื่น ๆ	51.27
ค่าเช่าอุปกรณ์กีฬา / ค่าเช่ายานพาหนะสำหรับแข่งกีฬา	36.69
ค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปชมกีฬา / แข่งขันกีฬา	753.76
ค่าวัสดุสิ้นเปลืองอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา	41.09
ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา	378.11
ค่าสินค้าที่ไม่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกีฬา	22.52
ค่าโรงแรม / ค่าที่พัก	323.73
ค่าอาหารและเครื่องดื่ม	1,249.10
ค่ากิจกรรมท่องเที่ยวและบันเทิง	92.26
ค่าใช้จ่ายสำหรับการป้องกันโรคไวรัส Covid 19	130.23
ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับกีฬา	43.68
รวม	**8,508.21**

5.3 พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาของประชาชน

การท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sport Tourism) หมายถึง การท่องเที่ยวที่ใช้กิจกรรมการกีฬาเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยมีองค์ประกอบสำคัญ คือการเดินทางออกจากสถานที่อยู่ตามปกติเพื่อการเข้าร่วมกิจกรรมหรือสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา ทั้งนี้ การท่องเที่ยวเชิงกีฬาสามารถแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

1) การท่องเที่ยวงานหรือมหกรรมกีฬา (Sport Event Tourism) เกี่ยวข้องกับการเข้าร่วมชมการแข่งขันกีฬาหรือกิจกรรมกีฬาต่าง ๆ

2) การท่องเที่ยวเพื่อเล่น/แข่งกีฬา (Active Sport Tourism) เกี่ยวข้องกับการเข้าร่วมเล่น/แข่งขันกีฬาหรือกิจกรรมกีฬาต่าง ๆ

3) การท่องเที่ยวเชิงกีฬาเพื่อความทรงจำ (Nostalgia Sport Tourism) เกี่ยวข้องกับการเดินทางท่องเที่ยวในสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา เช่น การเที่ยวชมสนามกีฬาและพิพิธภัณฑ์กีฬา การเข้าร่วมกิจกรรมพบปะนักกีฬา เป็นต้น

จากการสำรวจข้อมูลจากประชาชนกลุ่มตัวอย่างทั่วประเทศไทยจำนวน 20,355 คน พบว่ามีกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 27.88 ของทั้งหมดที่มีการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนาม โดยภูมิภาคที่ประชาชนมีการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนามได้แก่ภาคใต้ โดยมีประชาชนร้อยละ 43.97 ที่เดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนาม ตามมาด้วยภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคเหนือ ซึ่งมีประชาชนร้อยละ 38.60 และ 27.07 ที่เดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนาม สำหรับประชาชนในกรุงเทพและปริมณฑล ภาคกลาง และภาคตะวันออก พบว่ามีการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนามค่อนข้างน้อย โดยมีสัดส่วนเพียงร้อยละ 11.1, 12.23 และ 11.87 ตามลำดับ รายละเอียดดังตารางที่ 5-20

ตารางที่ 5-20: พฤติกรรมการเดินทางไปชมการแข่นขันกีฬาที่สนามของประชาชนทั่วไป

พาหนะ	ภูมิภาค						รวม
	กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
เดินทาง	382	210	233	987	2,623	1,240	5,675
ร้อยละ	11.19	12.23	11.87	27.07	38.60	43.97	27.88
ไม่เดินทาง	3,032	1,507	1,730	2,659	4,172	1,580	14,680
ร้อยละ	88.81	87.77	88.13	72.93	61.40	56.03	72.12
รวม	**3,414**	**1,717**	**1,963**	**3,646**	**6,795**	**2,820**	**20,355**
ร้อยละ	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00

เมื่อพิจารณายานพาหนะที่ใช้ในการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนาม พบว่ารถยนต์ส่วนตัวเป็นยานพาหนะที่ได้รับความนิยมมากที่สุด นั่นคือ พบว่าร้อยละ 69.52 ใช้รถยนต์ส่วนตัวเพื่อเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนาม โดยประชาชนในภาคใต้มีการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาโดยรถยนต์ส่วนตัวมากที่สุดเท่ากับร้อยละ 76.13 ในทางกลับมาพบว่ามีประชาชนเพียงจำนวนน้อยที่เดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนามโดยอาศัยรถสาธารณะ โดยมีสัดส่วนเพียงร้อยละ 3.77 ทั้งนี้ ประชาชนในกรุงเทพและปริมณฑลมีการเดินทางโดยรถสาธารณะมากที่สุดเท่ากับร้อยละ 15.45 เนื่องจากมีระบบการขนส่งสาธารณะที่ทั่วถึงและสะดวกสบายมากกว่าภูมิภาคอื่น ๆ อย่างไรก็ตาม ข้อค้นพบที่น่าสนใจอยู่ที่

การเดินทางโดยเครื่องบิน นั่นคือ หากพิจารณาในภาพรวมจะพบว่ามีประชาชนเพียงร้อยละ 0.86 เท่านั้นที่เดินทางมาชมการแข่งขันกีฬาที่สนามโดยใช้เครื่องบิน แต่ประชาชนในภาคใต้ที่เดินทางมาชมการแข่งขันกีฬาโดยเครื่องบินกลับมีสัดส่วนมากถึงร้อยละ 1.53 สะท้อนให้เห็นว่า ประชาชนในภาคใต้มีแนวโน้มที่จะเดินทางระยะไกลเพื่อชมการแข่งขันกีฬามากกว่าภูมิภาคอื่น ๆ รายละเอียดดังตารางที่ 5-21

ตารางที่ 5-21: ประชาชนทั่วไปที่มีการเดินทางไปชมการแข่นขันกีฬาที่สนามจำแนกตามยานพาหนะ

พาหนะ	ภูมิภาค						รวม
	กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
รถยนต์ส่วนตัว	249	141	163	665	1,783	944	3,945
ร้อยละ	65.18	67.14	69.96	67.38	67.98	76.13	69.52
รถสาธารณะ	59	3	10	32	77	33	214
ร้อยละ	15.45	1.43	4.29	3.24	2.94	2.66	3.77
รถจักรยานยนต์	67	63	57	275	735	236	1,433
ร้อยละ	17.54	30.00	24.46	27.86	28.02	19.03	25.25
เครื่องบิน	4	1	2	8	15	19	49
ร้อยละ	1.05	0.48	0.86	0.81	0.57	1.53	0.86
อื่น ๆ	3	2	1	7	13	8	34
ร้อยละ	0.79	0.95	0.43	0.71	0.50	0.65	0.60
รวม	**382**	**210**	**233**	**987**	**2623**	**1240**	**5,675**
ร้อยละ	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00

หมายเหตุ: อื่น ๆ เช่น จักรยาน เดิน ฯลฯ

จากการสำรวจพบว่าประชาชนในภาคตะวันออกมีความถี่ในการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนามมากกว่าภูมิภาคอื่น ๆ อย่างชัดเจน โดยมีจำนวนครั้งในการเดินทางโดยเฉลี่ยมากถึง 10.04 ครั้งต่อปี ตามมาด้วยภาคกลาง ภาคเหนือ และภาคใต้ ซึ่งมีจำนวนครั้งในการเดินทางโดยเฉลี่ยมากถึง 6.94 5.80 และ 5.41 ครั้งต่อปี ตามลำดับ สำหรับภูมิภาคที่ประชาชนมีการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนามน้อยที่สุด ได้แก่ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยมีจำนวนครั้งในการเดินทางโดยเฉลี่ยเท่ากับ 5.07 ครั้งต่อไป และโดยภาพรวมพบว่าประชาชนกลุ่มตัวอย่างมีการดำเนินไปทางไปชมการแข่งขันกีฬาโดยเฉลี่ยเท่ากับ 5.54 ครั้งต่อปี และเมื่อพิจารณาระยะเวลาที่ใช้ในการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนาม พบว่าโดยเฉลี่ยแล้วใช้เวลาเท่ากับ 126 นาที หรือ 2 ชั่วโมง 6 นาที โดยประชาชนจากภาคใต้เป็นกลุ่มที่ใช้เวลาในการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาโดยเฉลี่ยมากที่สุด เท่ากับ 132 นาที นอกจากนี้พบว่า ประชาชนในกรุงเทพและปริมณฑล ภาคตะวันออก ภาคเหนือ และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ใช้เวลาในการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาโดยเฉลี่ยใกล้เคียงกัน โดยอยู่ระหว่าง 122 – 129 นาที ในขณะที่ประชาชนในภาคกลางใช้เวลาในการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาโดยเฉลี่ยน้อยที่สุด เพียง 117 นาทีเท่านั้น

อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาจำนวนผู้ร่วมเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬา จะเห็นได้ว่าประชาชนในกรุงเทพและปริมณฑลและภาคกลางมีแนวโน้มเดินทางเป็นกลุ่มใหญ่มากกว่าภูมิภาคอื่น ๆ กล่าวคือ ในการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนามแต่ละครั้ง ประชาชนในกรุงเทพและปริมณฑลและภาคกลางมีผู้ร่วมเดินทางโดยเฉลี่ยเท่ากับ 5.08 และ 5.01 คน ตามลำดับ ตามด้วยประชาชนจากภาคตะวันออก

ซึ่งมีผู้ร่วมเดินทางโดยเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 คน ในขณะที่ประชาชนในภูมิภาคอื่น ๆ ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ มีผู้ร่วมเดินทางโดยเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.31 – 3.78 คน ตามลำดับ และมีค่าเฉลี่ยของภาพรวมเท่ากับ 3.78 คน และเมื่อพิจารณาค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนาม พบว่าโดยเฉลี่ยแล้วประชาชนทั่วไปมีค่าใช้จ่ายเท่ากับ 913.9 บาท ในการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนาม 1 ครั้ง ทั้งนี้ ประชาชนในภาคใต้มีค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากับ 1,401.3 บาท ตามมาด้วยภาคกลาง กรุงเทพและปริมณฑล และภาคเหนือ ซึ่งมีค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยเท่ากับ 987.7 929.2 และ 814.6 บาท ตามลำดับ ในขณะที่ประชาชนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคตะวันออก พบว่ามีค่าใช้ในการเดินทางไปชมการแข่งขันกีฬาที่สนามค่อนข้างน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 742.7 และ 652.6 บาท ตามลำดับ รายละเอียดดังตารางที่ 5-22

ตารางที่ 5-22: ค่าสถิติของประชาชนทั่วไปที่มีการเดินทางไปชมการแข่นขันกีฬาที่สนาม

	ภูมิภาค						รวม
	กรุงเทพและปริมณฑล	ภาคกลาง	ภาคตะวันออก	ภาคเหนือ	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	
จำนวนผู้เดินทาง (คน)	382	210	233	987	2623	1,240	5,675
จำนวน (ครั้ง/ปี)	5.15	6.94	10.04	5.80	5.07	5.41	5.54
ระยะเวลา (นาที)	129	117	122	125	123	132	126
ผู้ร่วมเดินทาง (คน)	5.08	5.01	4.03	3.31	3.78	3.57	3.78
ค่าใช้จ่าย (บาท)	929.2	987.7	652.6	814.6	742.7	1,401.3	913.9

จากการสำรวจพบว่าประชาชนกลุ่มตัวอย่างมีค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยเฉลี่ยเท่ากับ 8,508.21 บาท แบ่งเป็นค่าใช้จ่ายทางตรงด้านการกีฬาเท่ากับ 6,021.15 บาท คิดเป็นร้อยละ 70.77 ของค่าใช้จ่ายทั้งหมด และเป็นค่าใช้จ่ายการท่องเที่ยวเชิงกีฬา 2,487.05 บาท คิดเป็นร้อยละ 29.23 ของค่าใช้จ่ายทั้งหมด ซึ่งครอบคลุมค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปชมกีฬา / แข่งขันกีฬา ค่าโรงแรม / ค่าที่พัก ค่าอาหารและเครื่องดื่ม ค่ากิจกรรมท่องเที่ยวและบันเทิง ค่าช้อปปิ้งสินค้าที่ไม่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกีฬา และค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับกีฬา และเมื่อพิจารณาตามรายการใช้จ่าย พบว่าค่าอาหารและเครื่องดื่มถือเป็นค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ของการท่องเที่ยวเชิงกีฬา โดยมีมูลค่าเท่ากับ 1,249.10 บาท คิดเป็นร้อยละ 14.68 ของค่าใช้จ่ายทั้งหมด ตามมาด้วยค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปชมกีฬา/แข่งขันกีฬา และค่าโรงแรม/ค่าที่พัก ซึ่งมีมูลค่าเท่ากับ 753.76 และ 323.73 บาท (ต่อคนต่อปี) คิดเป็นร้อยละ 8.86 และ 3.80 ตามลำดับ รายละเอียดดังตารางที่ 5-23

ตารางที่ 5-23: ค่าใช้จ่ายเพื่อการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและค่าใช้จ่าด้านการกีฬาโดยรวม

รายการใช้จ่าย	**จำนวน (บาท)**	สัดส่วน (%)
ค่าตั๋ว/บัตรเข้าชม	586.35	6.89
ค่าอุปกรณ์กีฬา	1,072.75	12.61
ค่ายานพาหนะที่ใช้ในการแข่งขันกีฬา	256.03	3.01
ค่าสัตว์ที่ใช้ในการกีฬา และค่าใช้จ่ายในการเลี้ยง	18.49	0.22
ค่าเสื้อและกางเกงกีฬา/ชุดกีฬา	939.61	11.04
ค่ารองเท้ากีฬา	1,961.97	23.06
ค่าของที่ระลึกที่เกี่ยวกับกิจกรรมกีฬา	69.24	0.81
ค่าอาหารเสริมสำหรับนักกีฬา / เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา / อื่น ๆ	237.09	2.79
ค่ายารักษา ค่าวัสดุอุปกรณ์การแพทย์ และอื่น ๆ ที่เกิดจากการเล่นกีฬา	114.54	1.35
ค่าเรียนกีฬา / ค่าอบรมด้านกีฬา / อื่น ๆ	127.69	1.50
ค่าซ่อมแซม / ค่าบำรุงรักษาอุปกรณ์กีฬา / ซ่อมรองเท้า / อื่น ๆ	51.27	0.60
ค่าเช่าอุปกรณ์กีฬา / ค่าเช่ายานพาหนะสำหรับแข่งกีฬา	36.69	0.43
ค่าวัสดุสิ้นเปลืองอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา	41.09	0.48
ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา	378.11	4.44
ค่าใช้จ่ายสำหรับการป้องกันโรคไวรัส Covid 19	130.23	1.53
ค่าใช้จ่ายทางตรงด้านการกีฬา	**6,021.15**	**70.77**
ค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปชมกีฬา / แข่งขันกีฬา	753.76	8.86
ค่าโรงแรม / ค่าที่พัก	323.73	3.80
ค่าอาหารและเครื่องดื่ม	1,249.10	14.68
ค่ากิจกรรมท่องเที่ยวและบันเทิง	92.26	1.08
ค่าช้อปปิ้งสินค้าที่ไม่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกีฬา	24.52	0.29
ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับกีฬา	43.68	0.51
ค่าใช้จ่ายการท่องเที่ยวเชิงกีฬา	**2,487.05**	**29.23**
รวม	**8,508.21**	**100.00**

ทั้งนี้ พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาของประชาชนทั่วไปจะเห็นได้ชัดเจนมากขึ้นเมื่อพิจารณาจากการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาต่าง ๆ ในการศึกษาครั้งนี้ได้ทำการลงพื้นที่เพื่อสำรวจการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬานำร่องที่สำคัญ 4 ชนิดกีฬา รวม 5 รายการ พบว่า การจัดกิจกรรมการแข่งขันกีฬาจะช่วยขับเคลื่อนการท่องเที่ยวเชิงกีฬาได้ โดยกิจกรรมการแข่งขันกีฬาที่สามารถสร้างการท่องเที่ยวเชิงกีฬาได้เป็นอย่างดี ได้แก่ การแข่งขันวิ่ง ทั้งรายการวิ่งมาราธอนบางแสน 42 ณ จังหวัดชลบุรี และรายการวิ่งอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022 ณ จังหวัดเพชรบูรณ์ กล่าวคือ การจัดการแข่งขันสามารถดึงดูดผู้เข้าร่วมจากนอกพื้นที่จังหวัดที่จัดงานได้มากถึงร้อยละ 65.18 และ 89.22 ตามลำดับ นอกจากนั้นยังมีการแข่งขันกอล์ฟรายการออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์ ณ จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งสามารถดึงดูดผู้เข้าร่วมจากนอกพื้นที่จังหวัดที่จัดงานได้ร้อยละ 61.11 ในขณะที่การแข่งขันฟุตบอลรายการไทยลีกและการแข่งขันมวยรายการไทยไฟท์ กลับสามารถดึงดูดผู้เข้าร่วมจากนอกพื้นที่จังหวัดจัดงานได้เพียงร้อยละ 16.82 และ 17.31 ตามลำดับ

ข้อค้นพบข้างต้นสะท้อนว่าการจัดกิจกรรมการแข่งขันกีฬาในต่างจังหวัดมีศักยภาพในการสร้างการท่องเที่ยวเชิงกีฬาได้เป็นอย่างดี แต่ต้องเป็นกิจกรรมที่น่าความน่าสนใจและมีนัยสำคัญสำหรับชนิดกีฬานั้น ๆ กล่าวคือ การแข่งขันฟุตบอลไทยลีก ณ จังหวัดขอนแก่น สามารถดึงดูดผู้เข้าร่วมกิจกรรมจากนอกพื้นที่จังหวัดจัดงานได้น้อยมีสาเหตุมาจากการที่การแข่งขันฟุตบอลไทยลีกมีการแข่งขันหลายนัดและมีการแข่งขันแบบเหย้าเยือน ทำให้แฟนฟุตบอลมักเข้าชมการแข่งขันในนัดที่เป็นทีมเหย้า (ทีมที่เป็นผู้จัดการแข่งขัน) มากกว่าที่จะตามไปชมในต่างพื้นที่ อีกทั้งจำนวนผู้เข้าชมการแข่งขันฟุตบอลไทยลีกขึ้นอยู่กับความนิยมของทีมฟุตบอลเป็นอย่างสูงอีกด้วย รายละเอียดดังตารางที่ 5-24

ตารางที่ 5-24: สถิติผู้เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาที่มาจากนอกจังหวัดที่จัดงาน

รายการแข่งขันกีฬา	ไทยลีก	ออลไทยแลนด์กอล์ฟ	ไทยไฟท์	วิ่งบางแสน 42	อัลตร้าเทรลเขาค้อ
จังหวัดที่จัดงาน	ขอนแก่น	เชียงใหม่	กรุงเทพ	ชลบุรี	เพชรบูรณ์
จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด (คน)	4,200	1,000	5,000	22,000	1,416
จำนวนผู้เข้าร่วมจากนอกจังหวัด (คน)	706	611	865	14,339	1,263
% ผู้เข้าร่วมจากนอกจังหวัด	16.82	61.11	17.31	65.18	89.22

เมื่อพิจารณาด้านค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการท่องเที่ยวเชิงกีฬา จะได้อย่างชัดเจนว่ากิจกรรมการแข่งขันกีฬาเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนการท่องเที่ยวเชิงกีฬา โดยเป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิดการเดินทาง การใช้จ่ายเกี่ยวกับที่พักและอาหาร การช้อปปิ้ง การท่องเที่ยวและนันทนาการ จากการสำรวจการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬานำร่องที่สำคัญ 4 ชนิดกีฬาที่ทางที่ปรึกษาได้มีการลงพื้นที่สำรวจ รวม 5 รายการ เพื่อสำรวจเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรม พบว่าการจัดการแข่งขันกีฬาทั้ง 5 รายการ ได้สร้างให้เกิดค่าใช้จ่ายการท่องเที่ยวเชิงกีฬามากกว่าค่าใช้จ่ายทางด้านกีฬาโดยตรงเป็นอย่างมาก ในกรณีของผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬาในพื้นที่จังหวัดจัดการแข่งขัน การแข่งขันไทยลีกสามารถสร้างการใช้จ่ายการท่องเที่ยวเชิงกีฬาได้เท่ากับ 4,955.33 บาท ต่อคน สำหรับจัดแข่งขันกีฬาที่สามารถสร้างค่าใช้จ่ายการท่องเที่ยวเชิงกีฬาต่อคนได้มากที่สุดคือ การแข่งขันกอล์ฟออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์ โดยสามารถสร้างการใช้จ่ายการท่องเที่ยวเชิงกีฬาได้เท่ากับ 11,947.61 บาทต่อคน สำหรับการแข่งขันวิ่งมาราธอนบางแสน 42 และการแข่งขันวิ่งเทรลอัลตร้าเทรลเขาค้อ สามารถสร้างการใช้จ่ายการท่องเที่ยวเชิงกีฬาได้เท่ากับ 1,759.77 และ 1,861.70 บาท ต่อคน ในขณะที่การแข่งขันไทยไฟท์ สามารถสร้างการใช้จ่ายการท่องเที่ยวเชิงกีฬาได้เท่ากับ 913.34 บาท ต่อคน รายละเอียดดังตารางที่ 5-25

ตารางที่ 5-25: ค่าใช้จ่ายการท่องเที่ยวเชิงกีฬากรณีผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬาในพื้นที่จังหวัดจัดการแข่งขัน

รายการค่าใช้จ่าย	ไทยลีก	ออลไทยแลนด์กอล์ฟ	ไทยไฟท์	วิ่งบางแสน 42	อัลตร้าเทรลเขาค้อ
ค่าใช้จ่ายทางด้านกีฬาโดยตรง	**0.00**	**2,500.00**	**0.00**	**1,116.41**	**714.89**
1. ค่าสมัครเข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขัน	0.00	2,500.00	0.00	1,116.41	714.89
ค่าใช้จ่ายการท่องเที่ยวเชิงกีฬา	**4,955.33**	**11,947.61**	**913.34**	**1,759.77**	**1,861.70**
ในช่วงเวลาการแข่งขัน	**4,530.33**	**11,772.61**	**838.99**	**1,636.96**	**1,817.01**
1. ค่าโรงแรมที่พัก	0.00	5,000.00	0.00	190.77	480.85
2. ค่าอาหารและเครื่องดื่ม	240.90	868.42	364.25	428.00	590.21
3. ค่าเดินทางระหว่างจังหวัด	100.00	4,000.00	0.00	69.61	0.00
4. ค่าเดินทางในจังหวัด	255.66	454.19	178.01	285.97	360.85
5. ค่าช้อปปิ้งทั่วไป	503.89	400.00	145.22	269.95	117.02
6. ค่าช้อปปิ้งที่เกี่ยวกับกีฬาและการแข่งขัน	837.60	0.00	88.44	214.21	214.89
7. ค่ากิจกรรมนันทนาการ/บันเทิง/สปา/นวด	2,442.86	50.00	9.95	56.92	0.00
8. ค่าใช้จ่ายแหล่งท่องเที่ยว	149.43	1,000.00	0.00	108.72	42.55
9. ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	0.00	0.00	53.13	12.81	10.64
นอกช่วงเวลาการแข่งขัน	**425.00**	**175.00**	**74.36**	**122.81**	**44.69**
1. ค่าโรงแรมที่พัก	0.00	0.00	0.00	11.28	0.00
2. ค่าอาหารและเครื่องดื่ม	425.00	125.00	13.70	39.74	12.77
3. ค่าเดินทางระหว่างจังหวัด	0.00	50.00	0.00	51.28	0.00
4. ค่าเดินทางในจังหวัด	0.00	0.00	6.00	8.72	10.64
5. ค่าช้อปปิ้งทั่วไป	0.00	0.00	6.20	9.23	21.28
6. ค่าช้อปปิ้งที่เกี่ยวกับกีฬาและการแข่งขัน	0.00	0.00	0.26	2.56	0.00
7. ค่ากิจกรรมนันทนาการ/บันเทิง/สปา/นวด	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
8. ค่าใช้จ่ายแหล่งท่องเที่ยว	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
9. ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	0.00	0.00	48.21	0.00	0.00

เมื่อพิจารณากรณีของผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬาที่มาจากนอกพื้นที่จังหวัดจัดการแข่งขัน จะเห็นได้ว่ากิจกรรมการแข่งขันกีฬาสามารถสร้างค่าใช้จ่ายการท่องเที่ยวเชิงกีฬาได้เป็นอย่างมาก โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันที่มีจากนอกพื้นที่มีค่าใช้จ่ายเพื่อการท่องเที่ยวเชิงกีฬามากกว่าผู้ที่อยู่ในพื้นที่ในทุกรายการใช้จ่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งค่าโรงแรมที่พัก ทั้งนี้พบว่า การแข่งขันกอล์ฟออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์สามารถสร้างการใช้จ่ายการท่องเที่ยวเชิงกีฬาได้มากที่สุด เท่ากับ 37,821.91 บาท ต่อคน ตามด้วยการแข่งขันไทยไฟท์ ซึ่งสามารถสร้างการใช้จ่ายการท่องเที่ยวเชิงกีฬาได้เท่ากับ 11,066.58 บาท ต่อคน สำหรับการแข่งขันวิ่งมาราธอนบางแสน 42 และการแข่งขันวิ่งเทรลอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022 พบว่าสามารถสร้างการใช้จ่ายการท่องเที่ยวเชิงกีฬาได้เท่ากับ 6,698.74 บาท และ 5,678.81 บาท ต่อคน ตามลำดับ ในขณะที่การแข่งขันไทยไฟท์ สามารถสร้างการใช้จ่ายการท่องเที่ยวเชิงกีฬาได้น้อยที่สุด เท่ากับ 2,640.79 บาท ต่อคน

ตารางที่ 5-26: ค่าใช้จ่ายการท่องเที่ยวเชิงกีฬากรณีผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬาที่มาจากนอกพื้นที่จังหวัดที่จัดการแข่งขัน

รายการค่าใช้จ่าย	ไทยลีก	ออลไทยแลนด์ กอล์ฟ	ไทยไฟท์	วิ่งบางแสน 42	อัลตร้าเทรล เขาค้อ
ค่าใช้จ่ายทางด้านกีฬาโดยตรง	**0.00**	**2,622.95**	**0.00**	**1,396.85**	**980.72**
1. ค่าสมัครเข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขัน	0.00	2,622.95	0.00	1,396.85	980.72
ค่าใช้จ่ายการท่องเที่ยวเชิงกีฬา	**11,066.58**	**37,821.91**	**2,640.79**	**6,698.74**	**5,678.81**
ในช่วงเวลาการแข่งขัน	**6,937.64**	**26,493.82**	**1,862.33**	**5,927.63**	**5,496.29**
1. ค่าโรงแรมที่พัก	848.44	6,099.52	351.24	1,705.34	1,482.03
2. ค่าอาหารและเครื่องดื่ม	561.14	4,643.08	583.58	1,288.63	1,313.24
3. ค่าเดินทางระหว่างจังหวัด	1,060.00	3,964.67	673.46	1,165.34	1,834.01
4. ค่าเดินทางในจังหวัด	582.35	1,463.04	30.25	286.63	155.78
5. ค่าช้อปปิ้งทั่วไป	802.00	1,404.76	99.99	631.07	201.03
6. ค่าช้อปปิ้งที่เกี่ยวกับกีฬาและการแข่งขัน	1,059.39	0.00	99.14	452.82	381.13
7. ค่ากิจกรรมนันทนาการ/บันเทิง/สปา/นวด	1,300.00	2,358.33	0.00	134.79	3.86
8. ค่าใช้จ่ายแหล่งท่องเที่ยว	224.31	1,893.75	0.00	194.52	105.93
9. ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	500.00	4,666.67	24.69	68.49	19.28
นอกช่วงเวลาการแข่งขัน	**4,128.95**	**11,328.09**	**778.45**	**771.11**	**182.52**
1. ค่าโรงแรมที่พัก	1,016.67	1,561.43	81.48	126.58	46.02
2. ค่าอาหารและเครื่องดื่ม	878.95	1,675.00	291.98	258.77	44.47
3. ค่าเดินทางระหว่างจังหวัด	850.00	2,333.33	198.77	316.44	75.58
4. ค่าเดินทางในจังหวัด	400.00	883.33	32.10	9.32	1.80
5. ค่าช้อปปิ้งทั่วไป	883.33	875.00	55.56	41.92	3.08
6. ค่าช้อปปิ้งที่เกี่ยวกับกีฬาและการแข่งขัน	0.00	2,000.00	70.37	6.85	0.00
7. ค่ากิจกรรมนันทนาการ/บันเทิง/สปา/นวด	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
8. ค่าใช้จ่ายแหล่งท่องเที่ยว	100.00	2,000.00	0.00	11.23	11.57
9. ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	0	0	48.205	0	0

บทที่ 6

รายงานสถานการณ์กีฬา และภาวะเศรษฐกิจการกีฬาเบื้องต้น

บทที่ 6
รายงานสถานการณ์กีฬา และภาวะเศรษฐกิจการกีฬาเบื้องต้น

ในบทนี้จะเป็นการรายงานถึงสถานการณ์กีฬา และภาวะเศรษฐกิจการกีฬาเบื้องต้น ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

6.1 คำนิยามและขอบเขตของอุตสาหกรรมกีฬา

คำนิยมของอุตสาหกรรมกีฬา (Sports Industry) นั้นมีคำให้คำนิยามที่มีความหลายหลาย ในภาพรวมจะหมายถึงกลุ่มกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับ สินค้าและบริการทั้งหลายที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาทั้งทางตรงและทางอ้อม Brenda Pitts (2008) ได้ให้คำจำกัดความอุตสาหกรรมกีฬาว่าครอบคลุมถึงผลิตภัณฑ์ และบริการด้านการกีฬา การออกกำลังกายและนันทนาการ ซึ่งในส่วนนี้รวมถึงกิจกรรม สินค้า บริการ บุคลากร สถานที่ Arpit Aggarwal (2014) ได้ให้คำจำกัดความของเศรษฐกิจกีฬา (Sport Economy) ว่ากีฬาเป็นส่วนสำคัญของการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ โดยผลกระทบของกีฬาต่อเศรษฐกิจและสังคมมีหลายมิติ เช่น การจัดการแข่งขันกีฬาจะก่อให้เกิดการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน การจ้างงาน การสร้างผู้เล่นและนักกีฬา รวมถึงการเติบโตของธุรกิจการกีฬา ดังนั้น อุตสาหกรรมกีฬาจึงมีความครอบคลุมทั้งในส่วนของธุรกิจการผลิตและการให้บริการ รวมถึงอุตสาหกรรมสนับสนุนอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

ในส่วนของประเทศไทยนั้น สภาปฏิรูปแห่งชาติ ได้เล็งความสำคัญของการสนับสนุนอุตสาหกรรมกีฬาจึงได้มีการบรรจุเป็นวาระปฏิรูป โดยได้นำแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 เรื่องการส่งเสริมอุตสาหกรรมการกีฬามาเป็นกรอบแนวทาง และอุตสาหกรรมกีฬาออกเป็น 12 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 กลุ่มสถานที่บริการออกกำลังกาย
กลุ่มที่ 2 กลุ่มสโมสรกีฬาสมัครเล่น
กลุ่มที่ 3 กลุ่มสื่อสารมวลชน กิจกรรมการตลาดและโฆษณา การประชาสัมพันธ์ทางการกีฬา
กลุ่มที่ 4 กลุ่มการจัดการสิทธิประโยชน์และลิขสิทธิ์ทางการกีฬา กลุ่มการจัดการแข่งขันกีฬา
กลุ่มที่ 5 กลุ่มกีฬาอาชีพ อาทิ นักกีฬา บุคลากรทางการกีฬาอาชีพ
กลุ่มที่ 6 กลุ่มการบริการทางวิทยาศาสตร์การกีฬา
กลุ่มที่ 7 กลุ่มสถาบันการศึกษาผู้ผลิตบุคลากรด้านการกีฬา
กลุ่มที่ 8 กลุ่มการจัดการกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวและนันทนาการ
กลุ่มที่ 9 กลุ่มการจัดการแข่งขันกีฬา
กลุ่มที่ 10 กลุ่มผู้ค้าปลีกและค้าส่งอุปกรณ์กีฬา อาทิ ชุดกีฬา รองเท้ากีฬา เครื่องกีฬา
กลุ่มที่ 11 กลุ่มผู้ผลิตอุปกรณ์กีฬา อาทิ ชุดกีฬา รองเท้ากีฬา เครื่องกีฬา
กลุ่มที่ 12 กลุ่มผู้นำเข้าและส่งออกทางการกีฬา (เพื่อการฝึกซ้อมและการแข่งขันกีฬา)

ทั้งนี้การแบ่งกลุ่มอุตสาหกรรมดังกล่าว สะท้อนให้เห็นรูปแบบของรายได้จากอุตสาหกรรมกีฬาซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น (1) รายได้จากกีฬาเพื่อการอาชีพ (Professional Sports Revenue) และ (2) รายได้จากกีฬาเพื่อความบันเทิงและนันทนาการ (Recreational Sports Revenue) โดยในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570) และร่างแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ

ฉบับที่ 7 (พ.ศ. 2566 - 2570) ได้มีการกล่าวถึงแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาในมุมของการพัฒนาบุคลากรด้านการกีฬาและนันทนาการเพื่อรองรับการเติบโตของอุตสาหกรรมกีฬา การพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาเพื่อเป็นส่วนสำคัญในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ โดยมีแนวทางในการส่งเสริมทั้งในรูปแบบการเสริมสร้างบรรยากาศการลงทุนและการพัฒนาอุตสาหกรรมและธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับกีฬาและการพัฒนากีฬาเพื่อการท่องเที่ยวและนันทนาการ เช่น การผลักดันให้มีการจัดการแข่งขันกีฬาเพื่อขยายผลกระทบทางเศรษฐกิจทั้งในรูปแบบมูลค่าเพิ่ม และการจ้างงาน

6.2 สถานการณ์ด้านอุตสาหกรรมกีฬาของโลก

จากการแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา (COVID-19) ตั้งแต่ต้นปี 2563 เป็นต้นมา ส่งผลให้รัฐบาลทั่วโลกใช้มาตรการประกาศพื้นที่ควบคุมโรค การปิดพื้นที่หรือล็อกดาวน์ รวมถึงการเว้นระยะห่างทางสังคม ซึ่งส่งผลต่ออุตสาหกรรมกีฬาทั่วโลกเป็นอย่างมาก นับตั้งแต่การเลื่อนและยกเลิกการแข่งขันกีฬาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2563 ซึ่งรวมถึงมหกรรมกีฬาโอลิมปิกและพาราลิมปิกที่ประเทศญี่ปุ่นที่มีการเลื่อนการจัดงานจากปี พ.ศ. 2563 เป็นปี พ.ศ. 2564 และมีการแข่งขันกีฬาอีกหลายรายการที่ถูกระงับหรือเลื่อนการจัดการแข่งขันออกไปอย่างไม่มีกำหนด (IOC, 2020; Bas, Martin, Pollack and Venne, 2020) ซึ่งเหตุการณ์ดังกล่าวส่งผลกระทบทางเศรษฐกิจต่ออุตสาหกรรมกีฬาเป็นอย่างมาก

ข้อมูลจากบริษัท Two Circles ผู้เชี่ยวชาญด้านเศรษฐกิจกีฬาได้สรุปการวิเคราะห์การเติบโตของอุตสาหกรรมกีฬาทั่วโลกช่วงก่อนสถานการณ์ COVID-19 ตั้งแต่ปี 2557 – 2561 ว่ามีอัตราการเติบโตของอุตสาหกรรมกีฬาต่อปี (CAGR) ที่ระดับ 4.1% โดยมีมูลค่าประมาณ 129.0 พันล้านเหรียญสหรัฐฯ ในปี 2562 อย่างไรก็ดีสถานการณ์ COVID-19 ส่งผลให้ตารางการแข่งขันไม่เป็นไปตามเป้าหมาย โดยในปี 2563 มีการจัดงานที่เกี่ยวข้องกับกีฬาเพียง 53% จากที่กำหนดไว้ ซึ่งส่งผลให้รายได้ของอุตสาหกรรมกีฬาลดลงถึง 61.6 พันล้านเหรียญสหรัฐฯ เหลือรายได้ของอุตสาหกรรมกีฬาในปี 2563 เพียง 73.7 พันล้านเหรียญฯ สหรัฐ

ทั้งนี้สถานการณ์ COVID-19 นั้นส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของทุกธุรกิจทั่วโลก รวมถึงอุตสาหกรรมกีฬา โดยสถานการณ์ COVID-19 เปรียบเสมือนปัจจัยในการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ในโครงสร้างกีฬา พฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นกีฬาและการดูกีฬา ดังจะเห็นได้จากมีการพัฒนาทางด้านดิจิทัลแพลตฟอร์มสำหรับทางด้านกีฬามากขึ้นและมีเจ้าของธุรกิจกีฬารายใหม่ที่ก้าวขึ้นมาเป็นผู้นำของอุตสาหกรรมกีฬา ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของห่วงโซ่คุณค่าของอุตสาหกรรมกีฬา นอกจากนี้การยกเลิก/เลื่อนการจัดการแข่งขันในช่วงสถานการณ์ COVID-19 ส่งผลต่อปฏิทินการจัดการแข่งขันในช่วงหลังสถานการณ์ COVID-19 เป็นอย่างมาก เช่น การแข่งขัน NBA 2019/2020 ได้ถูกเลื่อนไปจัดในช่วงเดียวกับฤดูกาลแข่งขันของ MLB 2020/2021 รวมถึงการเลื่อนการจัดการแข่งขันมหกรรมกีฬาโอลิมปิกจากปี 2563 เป็นปี 2564 ส่งผลให้การจัดการแข่งขันกรีฑาชิงแชมป์โลกซึ่งเดิมมีกำหนดการจัดขึ้นในช่วงฤดูร้อนปี 2564 ต้องเลื่อนไปเป็นในช่วงฤดูร้อนปี 2565 เนื่องด้วยนักกีฬาที่เข้าร่วมแข่งขันจะได้มีโอกาสเข้าร่วมได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

Mckinsey (2022) สรุปสถานการณ์ของอุตสาหกรรมกีฬาในปี 2565 ว่ามีแนวโน้มที่ปรับตัวเพิ่มขึ้นในทางบวก แม้ว่าจะมีข่าวเรื่องการระบาดของไวรัส COVID-19 สายพันธุ์ใหม่ (Omicron) และการปรับใช้มาตรการเข้มงวดอีกครั้ง แต่ในภาพรวมนั้น ตลาดสินค้าที่เกี่ยวข้องกับกีฬาคาดว่าจะมีการเติบโตสูงขึ้น 8-10% ต่อปี จนถึงปี 2568 โดยคาดว่าจะมีมูลค่าตลาดเพิ่มขึ้นจากปี 2564 ที่ 295 พันล้านยูโร เป็น 395

พันล้านยูโร ทั้งนี้ Mckinsey คาดการณ์แนวโน้มของอุตสาหกรรมกีฬาหลังสถานการณ์ COVID-19 จะประกอบด้วย 5 มิติหลัก ดังนี้

1) พฤติกรรมผู้บริโภค: ภายหลังสถานการณ์ COVID-19 ผู้บริโภคมีแนวโน้มที่จะมีสนใจสุขภาพมากยิ่งขึ้น โดยอาจจะมีความตระหนักรู้และความมุ่งมั่นในการออกกำลังกายมากยิ่งขึ้น โดยกลุ่มคนรุ่นใหม่ในประเทศอินเดีย ประเทศจีน และประเทศสหรัฐอเมริกาจะเป็นกำลังซื้อที่สำคัญของตลาดอุตสาหกรรมกีฬา

2) การขายผ่านช่องทางดิจิทัลและสื่อโซเชียลมีเดีย: โฆษณาบนสื่อโซเชียลมีเดียยังคงเติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยอิทธิพลของการซื้อขายผ่านสื่อโซเชียลมีเดียนั้นเกิดขึ้นครั้งแรกในทวีปเอเชีย และได้รับการถ่ายทอดไปยังทั่วโลก นอกจากนี้ปัจจุบันยังมีด้านการซื้อขายผ่าน Metaverse ซึ่งเป็นอีกช่องทางที่จะช่วยขยายตลาดการค้าของอุตสาหกรรมกีฬาให้เข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคมากขึ้น

3) ความยั่งยืนภายหลังสถานการณ์ COVID-19 และการประชุม COP 26 เกี่ยวกับปัญหาเรื่องการเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศ ส่งผลให้ผู้บริโภค และธุรกิจความตระหนักด้านความยั่งยืนและสนใจด้านการบริโภคที่ยั่งยืน เศรษฐกิจหมุนเวียนมากยิ่งขึ้น

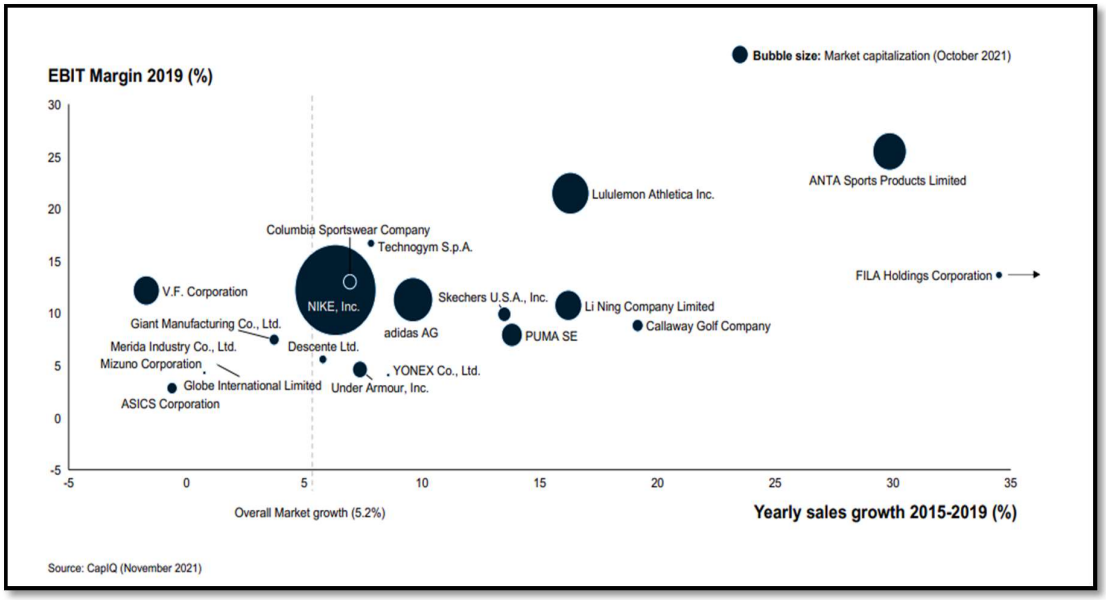
4) การยกระดับของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมกีฬา: ภายหลังสถานการณ์ COVID-19 ธุรกิจในอุตสาหกรรมกีฬาต่างมุ่งเป้าไปยังวิธีที่สามารถเข้าถึงผู้บริโภคโดยตรง ไม่ว่าจะผ่านทางช่องทางออนไลน์ หรือการสร้างความร่วมมือกับธุรกิจค้าปลีก โดยอาจจะเน้นทั้งช่องทางออนไลน์ และออฟไลน์ (Omni Channel)

5) การเปลี่ยนแปลงของธุรกิจในห่วงโซ่อุปทาน สถานการณ์ COVID-19 ก่อให้เกิดการผันผวนของอุปสงค์ การเพิ่มขึ้นของราคาวัตถุดิบ และค่าขนส่งซึ่งส่งผลต่อการอยู่รอดของธุรกิจในอุตสาหกรรมกีฬา

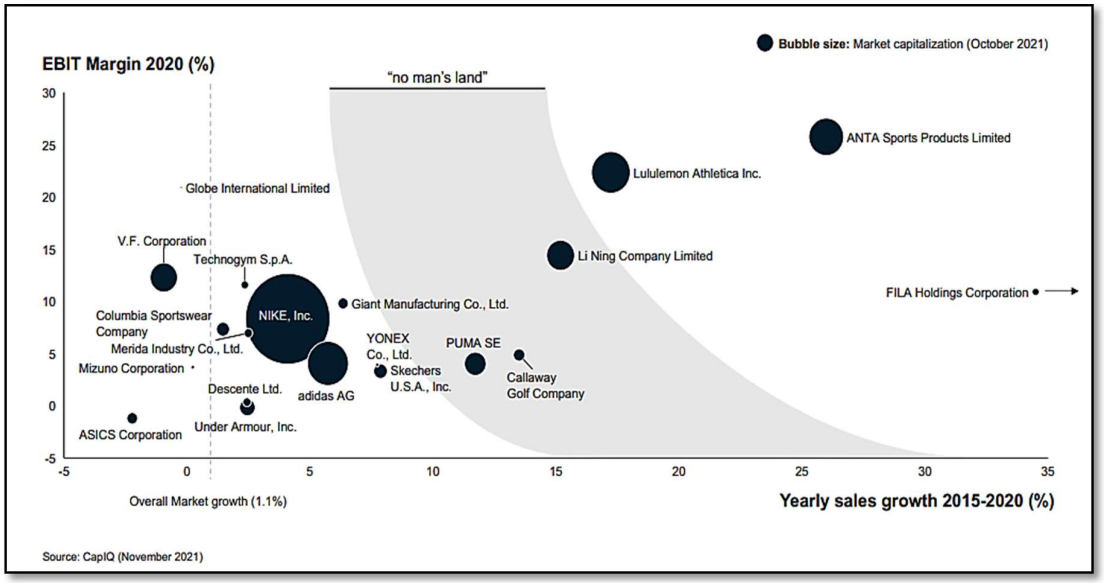
6) นอกจากนี้ Mckinsey (2022) ยังรายงานว่าตลาดเสื้อผ้ากีฬามีนั้นมีกำลังกลับเข้าสู่ช่วงก่อนเกิดสถานการณ์ COVID-19 โดยมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยปีละ 8.8% และจะมีมูลค่าตลาดประมาณ 400 พันล้านเหรียญสหรัฐฯ ภายในปี 2025 ทั้งนี้ Mckinsey (2022) คาดว่าตลาดเสื้อผ้ากีฬาน่าจะกลับมาสู่ปกติ หรือราวๆ 98% ของมูลค่าตลาดในช่วงก่อนเกิดสถานการณ์ COVID-19 โดยอัตราการเติบโตในปี พ.ศ. 2564 เทียบกับปี พ.ศ. 2563 นั้นจะมีอัตราการเติบโตที่สูงขึ้นอย่างเห็นได้ชัดโดยเฉลี่ยราว ๆ 8-10% ในขณะที่ประเทศจีน และประเทศสหรัฐอเมริกาจะมีอัตราการเติบโตที่สูงเป็นพิเศษที่ 23% และ 15% ตามลำดับ

นอกจากนี้มีมุมของอัตราส่วนที่บ่งบอกความสามารถในการทำกำไรของธุรกิจในกลุ่มอุตสาหกรรมเสื้อผ้ากีฬาพบว่าในช่วงก่อนสถานการณ์ COVID-19 ธุรกิจในกลุ่มอุตสาหกรรมเสื้อผ้ากีฬานั้นมีอัตราความสามารถในการทำกำไร และอัตราการขยายตัวของยอดขายอยู่ที่ 8-15% และ 5-10% ตามลำดับ ดังแผนภาพที่ 6-1

แผนภาพที่ 6-1: อัตราส่วนที่บ่งบอกถึงความสามารถในการทำกำไรก่อนหักดอกเบี้ยจ่ายและภาษีของธุรกิจอุตสาหกรรมเสื้อผ้ากีฬาในช่วงก่อนสถานการณ์ COVID-19



แผนภาพที่ 6-2: อัตราส่วนที่บ่งบอกถึงความสามารถในการทำกำไรก่อนหักดอกเบี้ยจ่ายและภาษีของธุรกิจอุตสาหกรรมเสื้อผ้ากีฬาในช่วงหลังสถานการณ์ COVID-19



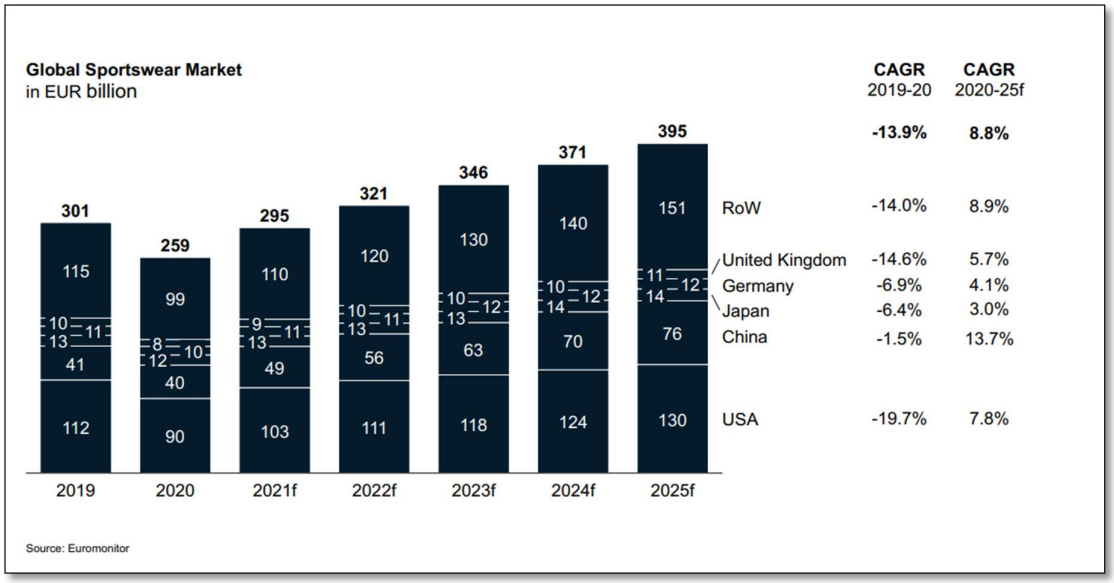
สถานการณ์ COVID-19 ส่งผลทางลบต่อความสามารถในการทำกำไรของอุตสาหกรรมเสื้อผ้ากีฬาในภาพรวมดังรูปภาพที่ 6-2 อย่างไรก็ดีสถานการณ์ COVID-19 นั้นทำให้สามารถแบ่งกลุ่มของธุรกิจในอุตสาหกรรมออกเป็นธุรกิจที่มีประสิทธิภาพสูง (มีอัตรากำไร EBIT และการเติบโตของยอดขายที่มากกว่าร้อยละ 15) จำนวนหนึ่ง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงธุรกิจที่สามารถดำเนินการได้ดีในช่วงสถานการณ์ COVID-19 ทั้งนี้เป็นที่น่าสังเกตว่าธุรกิจส่วนใหญ่มีผลประกอบการที่ลดลง และมีเพียงส่วนน้อยมากที่อยู่ในพื้นที่ตรงกลาง หรือทำผลประกอบการได้ระดับปานกลาง

นอกจากนี้หากพิจารณาในรายละเอียดจะพบว่าการที่ธุรกิจจะประสบความสำเร็จนั้นไม่ได้มีปัจจัยแห่งความสำเร็จเพียงมิติเดียว แต่จะเป็นส่วนผสมของหลาย ๆ ปัจจัยที่ส่งผลให้ธุรกิจประสบความสำเร็จ เช่น แบรนด์ FILA ซึ่งได้เปิดตัวอีกครั้งในปี 2018 ได้ใช้มิติการเปลี่ยนกลุ่มเป้าหมายและการใช้แนวคิดการออกแบบ Retro สำหรับกลุ่มลูกค้าที่เป็นวัยรุ่น ในขณะเดียว FILA ได้มีการทำ Co-branding กับแบรนด์ FENDI เพื่อพัฒนาสินค้าในระดับสตรีทแวร์พรีเมี่ยมผ่านการใช้แบรนด์แอมบาสเดอร์ คือ Rihanna ซึ่งการประสานกลยุทธ์ทั้งหมดส่งผลให้แบรนด์ FILA มีการเติบโตของธุรกิจที่สูงที่สุดในโลก โดยมีมูลค่าของแบรนด์เพิ่มสูงขึ้นถึง 68% ในปี 2564

ทั้งนี้อีกหนึ่งธุรกิจที่ประสบความสำเร็จในการขยายตัวอย่างสูงคือ ธุรกิจสินค้า Outdoor ภายใต้แบรนด์ Arc'teryx ของบริษัท Anta ซึ่งมุ่งเน้นการขยายตลาดในประเทศจีน โดยเน้นทั้งการประชาสัมพันธ์ในกลุ่มเป้าหมายที่มีคุณภาพ และการเปิดร้านในสถานที่สำคัญ เช่น เซี่ยงไฮ้พลาซ่า

กล่าวโดยสรุปตลาดอุตสาหกรรมเสื้อผ้ากีฬานั้นเป็นได้รับผลกระทบจากสถานการณ์ COVID-19 เป็นอย่างมากอันสืบเนื่องมาจากมาตรการการล็อคดาวน์ โดยมีอัตราเติบโตของตลาดติดลบที่ -13.9% ในช่วงระหว่างปี 2562 - 2563 อย่างไรก็ดีหลังจากการมีการผ่อนคลายมาตรการการล็อกดาวน์แล้ว Euromonitor (2022) คาดว่าจะมีอัตราการเติบโตของตลาดปีละ 8.8% และมีมูลค่าสูงถึง 395 พันล้านยูโรภายในปี พ.ศ. 2568 ดังแผนภาพที่ 6-3

แผนภาพที่ 6-3: การคาดการณ์มูลค่าตลาดของอุตสาหกรรมเสื้อผ้ากีฬา



ในมุมผลกระทบของสถานการณ์ COVID-19 ต่อการจัดการแข่งขันกีฬาทั่วโลกในปี พ.ศ. 2563 พบว่าผลกระทบของการเลื่อนการแข่งขันและจำกัดจำนวนผู้ชม ทำให้ขาดรายได้จากการขายตั๋วและบัตรเข้าชม รายได้จากการขายลิขสิทธิ์การถ่ายทอดการแข่งขัน (Media Rights) รายได้จากผู้สนับสนุนกีฬา (Sponsor) ซึ่งรายได้จากการขายสินค้าลิขสิทธิ์ เช่น เสื้อกีฬา ของที่ระลึก อุปกรณ์กีฬา เป็นต้น

ในกรณีศึกษาการแข่งขันกีฬาอาชีพในประเทศสหรัฐอเมริกา การแข่งขันกีฬาบาสเกตบอล NBA ฤดูกาล 2019 - 2020 (พ.ศ. 2562 - 2563) มีพักการแข่งขันระหว่างวันที่ 11 มีนาคม ถึง 30 กรกฎาคม 2563 ต่อมาได้มีการหารือร่วมกันระหว่างคณะกรรมการจัดการแข่งขัน (NBA Board of Governors) และสมาคมนักกีฬาบาสเกตบอลแห่งชาติ (National Basketball Players Association) ให้มีการเปลี่ยนรูปแบบการแข่งขัน โดยทีมบาสเกตบอล NBA ทั้ง 22 ทีม ต้องแข่งขันอีก 8 เกมการแข่งขันในฤดูกาลปกติก่อนที่จะหาทีมที่มีผลงานดีที่สุด 16 ทีม เข้าไปเล่นในการแข่งขันรอบ Playoff ทั้งนี้เกมการแข่งขันทั้งหมดจัดขึ้นในสนามแข่งขันกลางที่เรียกว่า NBA Bubble และจัดขึ้นแบบไม่มีคนเข้าชม จากการจัดการแข่งขันรูปแบบดังกล่าวทำให้ NBA ไม่เกิดความเสียหายเนื่องจากสัญญาการถ่ายทอดสดซึ่งคาดว่ามีมูลค่าประมาณ 1.5 พันล้านเหรียญสหรัฐ (แผนยุทธศาสตร์ กกท, 2565)

สำหรับการแข่งขันอเมริกันฟุตบอล NFL ฤดูกาล 2020 (พ.ศ. 2563) คณะกรรมการจัดการแข่งขันมีการกำหนดมาตรการควบคุมการแพร่ระบาดของ COVID-19 เช่น การงดการแสดงในช่วงพักครึ่งเวลา การแสดงในช่วงก่อนเกม การแข่งขัน รวมไปถึงการลดจำนวนผู้ชมในสนาม เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการบังคับให้นักกีฬาใส่อุปกรณ์ติดตามตัวเมื่ออยู่ในสโมสร

สำหรับการแข่งขันกีฬาอาชีพในประเทศฝั่งยุโรปนั้น การแข่งขันฟุตบอลอาชีพฤดูกาล 2020 - 2021 (พ.ศ. 2563 – 2564) ในยุโรปหลาย ๆ ประเทศ เช่น Lique 1 ของฝรั่งเศส Eredivisie ของเนเธอร์แลนด์ ได้มีการยกเลิกฤดูกาลก่อนการแข่งขัน ในขณะที่การแข่งขันฟุตบอล English Premiere League ของอังกฤษ La Liga ของสเปน และ Bundes Liga ของเยอรมนี มีการเลื่อนการแข่งขันออกไป และกลับมาแข่งใหม่โดยไม่มีผู้ชม สำหรับในฤดูกาล 2021 - 2022 (พ.ศ. 2564 – 2565) ลีกฟุตบอลหลาย ๆ ชาติ เช่น อังกฤษ อิตาลี ฝรั่งเศส เยอรมนี และ สเปน ได้ยอมให้ผู้ชมสามารถเข้ามาชมการแข่งขันในสนามได้ แต่สัดส่วนของผู้เข้าชมแตกต่างกันไปสถานการณ์ ซึ่งสัดส่วนจะอยู่ระหว่างร้อยละ 20 - 50 ของจำนวนความจุของสนาม

สำหรับการแข่งขันฟุตบอลชิงแชมป์แห่งชาติยุโรป (EURO 2020) นั้น การแข่งขันฟุตบอลชิงแชมป์แห่งชาติยุโรปจัดขึ้นระหว่างวันที่ 11 มิถุนายน – 11 กรกฎาคม 2564 เป็นการเลื่อนการแข่งขันจากกำหนดการเดิมเป็นเวลา 1 ปี ทั้งนี้การจัดการแข่งขันครั้งนี้เป็นการแข่งขันรูปแบบใหม่โดยมีเจ้าภาพถึง 11 เมืองใน 11 ประเทศ โดยผู้ชมสามารถเข้าชมการแข่งขันในสนามได้ตามจำนวนที่เจ้าภาพกำหนดซึ่งอยู่ระหว่างร้อยละ 22 - 100 ของจำนวนความจุ นอกจากนี้การแข่งขันครั้งนี้อนุญาตให้แต่ละทีมมีจำนวนผู้เล่น 26 คน ซึ่งเพิ่มจากเดิม 23 คน เพื่อเป็นการสำรองตัวผู้เล่นในกรณีที่มีผู้เล่นติดเชื้อ COVID-19

สำหรับมหกรรมกีฬาโอลิมปิกเกมส์ครั้งที่ 32 ประเทศญี่ปุ่นนั้น จัดขึ้นระหว่างวันที่ 23 กรกฎาคม – 8 สิงหาคม 2564 ซึ่งเลื่อนจากกำหนดการเดิมเป็นระยะเวลา 1 ปี เช่น เดียวกับการแข่งขันฟุตบอลชิงแชมป์แห่งชาติยุโรป การแข่งขันโอลิมปิกเกมส์ที่กรุงโตเกียว เป็นการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกเกมส์ครั้งแรกที่ไม่อนุญาตให้ผู้ชมเข้ามาชมการแข่งขันในสนาม คณะกรรมการจัดการแข่งขันมีการกำหนดให้นักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขัน จำเป็นต้องฉีดวัคซีน

สำหรับการแข่งขันกีฬาด้วยระบบออนไลน์นั้น การแข่งขันกีฬาด้วยระบบออนไลน์พบได้ในกรณีการแข่งขันเทควันโด พุมเซ่ ของ World Taekwando ซึ่งการแข่งขันในรอบแรกเป็นการอัดคลิปวิดีโอ

ซึ่งมีการกำหนดมุมกล้องต่าง ๆ เมื่อผ่านการคัดเลือกจะมีการแข่งขันแบบแสดงสด จากสถานการณ์ปัจจุบันพบว่ารูปแบบการจัดการแข่งขันกีฬามีการอนุญาตให้ผู้ชมสามารถเข้ามาชมการแข่งขันในสนามได้ภายใต้มาตรการควบคุม

6.3 สถานการณ์ด้านอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย

6.3.1 อุตสาหกรรมเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์เสริม

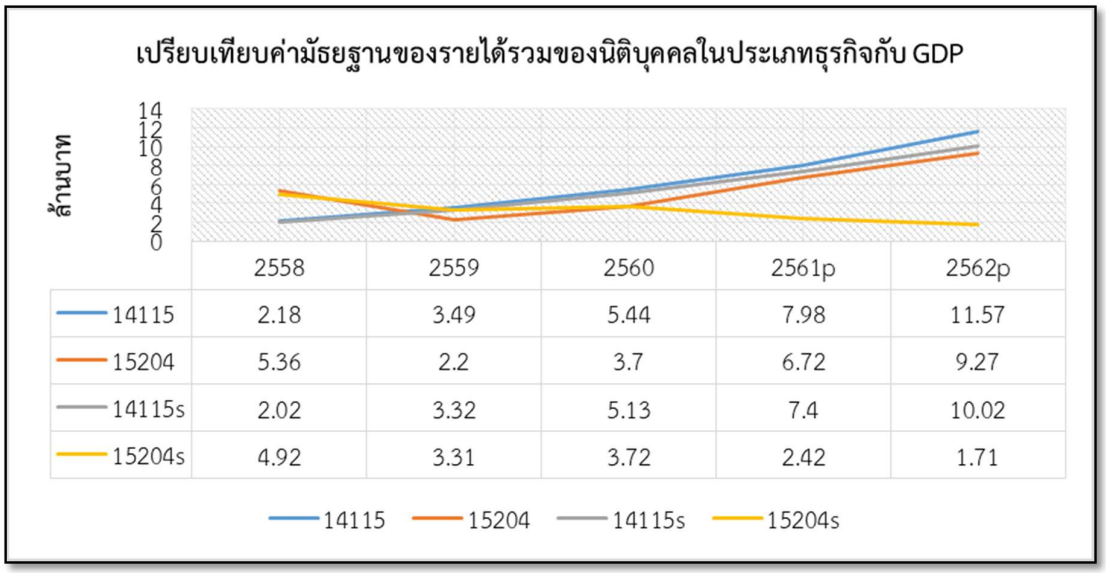
การจัดประเภทธุรกิจของนิติบุคคลตามรหัสธุรกิจ (TSIC 2552) ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายกีฬาของประเทศไทย โดย กรมพัฒนาธุรกิจการค้า สามารถแบ่งประเภทธุรกิจในอุตสาหกรรมเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์เสริมกีฬา ดังตารางที่ 6-1

ตารางที่ 6-1: รหัสธุรกิจของอุตสาหกรรมเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์เสริม

รหัสธุรกิจ (TSIC code)	**รายละเอียดกิจกรรมทางเศรษฐกิจ**	**ขนาดของวิสาหกิจ**			**ทั้งหมด**
		S	**M**	**L**	
14115	การผลิตชุดกีฬา ชุดวอร์ม ชุดเล่นสกี ชุดว่ายน้ำและชุดกีฬาอื่น ๆ	162	2	1	165
15204	การผลิตรองเท้ากีฬา	40	3	3	46
	รวม	**202**	**5**	**4**	**211**

จากแนวโน้มในปี 2563 แสดงให้เห็นว่าค่ากลาง (ค่ามัธยฐาน) ของรายได้รวมในประเภทธุรกิจ 14115 การผลิตชุดกีฬา และ 15204 การผลิตรองเท้ากีฬา มีการเติบโตในอัตราที่เท่ากับ GDP สะท้อนให้เห็นว่าภาพรวมประเภทธุรกิจ 14115 และ 15204 จะมีอัตราการขยายตัว เท่ากับภาวะเศรษฐกิจในภาพรวม ในปีงบประมาน 2560 พบว่าเปรียบเทียบค่ามัธยฐานของรายได้รวมของนิติบุคคลในประเภทธุรกิจ 14115 กับ GDP รวมราว 5.44 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2559 (3.49 ล้านบาท) โดยในปี 2563 มีมูลค่าการลงทุนทั้งสิ้น 1033.15 ล้านบาท แบ่งเป็นนิติบุคคลสัญชาติไทยทั้งสิ้น 89 ราย มีมูลค่าการลงทุน 169 ล้านบาท และนิติบุคคลที่มีชาวต่างชาติร่วมทุน 20 ราย มูลค่าการลงทุน 864 ล้านบาท ในประเภทธุรกิจ 15204 ปีงบประมาน 2560 พบว่าเปรียบเทียบค่ามัธยฐานของรายได้รวมของนิติบุคคลในประเภทธุรกิจ 15204 กับ GDP รวมราว 3.7 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2559 (2.2 ล้านบาท) โดยในปี 2563 มีมูลค่าการลงทุนทั้งสิ้น 785.4 ล้านบาท แบ่งเป็นนิติบุคคลสัญชาติไทยทั้งสิ้น 20 ราย มีมูลค่าการลงทุน 446.9 ล้านบาท และนิติบุคคลที่มีชาวต่างชาติรวมทุน 6 ราย มูลค่าการลงทุน 338.7 ล้านบาท

แผนภาพที่ 6-4: แสดงการเปรียบเทียบค่ามัธยฐานของรายได้รวมของนิติบุคคลในประเภทธุรกิจกับ GDP



ตารางที่ 6-2: ผู้ประกอบการที่มีรายได้สูงสุด 5 อันดับแรก (TSIC 14115)

ลำดับ	เลขทะเบียน	ชื่อนิติบุคคล	รายได้รวม (บาท)
1	0105531064232	เซโก้ (ประเทศไทย) จำกัด	2,447,331,156.30
2	0505540001571	เพอร์ฟอร์แมนซ์ แมนูแฟคเจอริ่ง (ไทยแลนด์) จำกัด	335,054,552.02
3	0105545036457	อีโก้ สปอร์ต อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด	251,138,920.68
4	0245544000733	มาสโก้ เอ็นเตอร์ไพรซ์ (ประเทศไทย) จำกัด	99,960,215.14
5	0425557000212	เรียล ยูไนเต็ด จำกัด	67,008,379.43

ที่มา: กรมพัฒนาธุรกิจการค้า. (2565). DBD Data Warehouse.
หมายเหตุ: นับเฉพาะผู้ประกอบการที่มีการนำส่งรายงานทางการเงินต่อกรมพัฒนาธุรกิจการค้าเท่านั้น

สำหรับนิติบุคคลขนาดเล็กในประเภทธุรกิจ 14115 มีจำนวนทั้งสิน 106 รายที่ยังดำเนินกิจการอยู่ เป็นทุนจดทะเบียนรวมทั้งสิ้น 338.1 ล้านบาท ในจำนวนนี้เป็นบริษัทที่ทำกำไรต่อเนื่องติดต่อกันตั้งแต่ 3 ปี จำนวน 19 ราย และมีทั้งกำไรและขาดทุนในช่วง 3 ปี 15 ราย อีกทั้งมีบริษัทที่ขาดทุนต่อเนื่องติดต่อกัน 3 ปี จำนวน 8 ราย สำหรับนิติบุคคลขนาดกลางมีบริษัทที่ทำกำไรต่อเนื่องติดต่อกันตั้งแต่ 3 ปี จำนวน 1 ราย สถานะของธุรกิจคำนวณจากข้อมูลนิติบุคคลที่ส่งงบการเงินต่อเนื่อง 3 ปี (ปีงบการเงิน 2558 - 2561) หากดูรายได้รวมของนิติบุคคลในประเภทธุรกิจ 14115 ขนาดเล็กจะพบว่ามีรายได้เป็นไปตามแนวโน้มของธุรกิจในภาพรวมซึ่งอยู่ในช่วงขาขึ้น

ตารางที่ 6-3: ผู้ประกอบการที่มีรายได้สูงสุด 5 อันดับแรก (TSIC 15204)

ลำดับ	เลขทะเบียน	ชื่อนิติบุคคล	รายได้รวม (บาท)
1	0105532033101	มินซัน เอ็นเตอร์ไพรส์ (ประเทศไทย) จำกัด	616,329,386
2	0115530001300	โอเรียนตัล สปอร์ต อินดัสเตรียล จำกัด	247,379,550.84
3	0115554012697	มินวัน เอ็นเตอร์ไพรส์ จำกัด	154,236,659
4	0105549129140	เอกภพฟุตแวร์ จำกัด	89,459,351.31
5	0135549000759	เอ็กซ์-ตร้า เซฟตี้ จำกัด	26,923,670.56

ที่มา: กรมพัฒนาธุรกิจการค้า. (2565). DBD Data Warehouse.
หมายเหตุ: นับเฉพาะผู้ประกอบการที่มีการนำส่งรายงานทางการเงินต่อกรมพัฒนาธุรกิจการค้าเท่านั้น

สำหรับนิติบุคคลขนาดเล็กในประเภทธุรกิจ 15204 มีจำนวนทั้งสิ้น 23 รายที่ยังดำเนินกิจการอยู่ เป็นทุนจดทะเบียนรวมทั้งสิ้น 338.1 ล้านบาท ในจำนวนนี้เป็นบริษัทที่ทำกำไรต่อเนื่องติดต่อกันตั้งแต่ 3 ปี จำนวน 6 ราย และ มีทั้งกำไรและขาดทุนในช่วง 3 ปี 8 ราย อีกทั้งมีบริษัทที่ขาดทุนต่อเนื่องติดต่อกัน 3 ปี จำนวน 1 ราย สำหรับนิติบุคคลขนาดกลางมีบริษัทที่ทำกำไรต่อเนื่องติดต่อกันตั้งแต่ 3 ปี จำนวน 1 ราย และ มีทั้งกำไรและขาดทุนในช่วง 3 ปี 1 ราย สถานะของธุรกิจคำนวณจากข้อมูลนิติบุคคลที่ส่งงบการเงินต่อเนื่อง 3 ปี (ปีงบการเงิน 2558 - 2561) หากดูรายได้รวมของนิติบุคคลในประเภทธุรกิจ 15204 ขนาดเล็กจะพบว่ามีรายได้ลดลงสวนทางกับแนวโน้นของธุรกิจในภาพรวม

ตารางที่ 6-4: จำนวนผู้ประกอบการ ทุนจดทะเบียนและสถานภาพของบริษัท

	จำนวน (ราย)	ทุนจดทะเบียน (ล้านบาท)	กำไรต่อเนื่องติดต่อกันตั้งแต่ 3 ปี (ราย)	ทั้งกำไรและขาดทุนในช่วง 3 ปี (ราย)	ขาดทุนต่อเนื่องติดต่อกัน 3 ปี (ราย)
14115	109	1,033.16	21	15	8
S	162	344.16	19	15	8
M	2	89	1	-	-
L	1	600	1	-	-
15204	26	785.6	7	9	1
S	40	338.1	6	8	1
M	3	187.5	1	1	-
L	3	260	-	-	-

ที่มา: กรมพัฒนาธุรกิจการค้า. (2565). DBD Data Warehouse.
หมายเหตุ: นับเฉพาะผู้ประกอบการที่มีการนำส่งรายงานทางการเงินต่อกรมพัฒนาธุรกิจการค้าเท่านั้น

เนื่องจากผู้บริโภคหันมาสนใจการออกกำลังกายมากขึ้น เทรนด์ชุดกีฬาและรองเท้ากีฬาจึงมีการพัฒนาเพื่อรองรับกับ Lifestyle ของผู้บริโภคที่มีพฤติกรรมในการบริโภคสินค้าที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยผู้บริโภคในอุตสาหกรรมเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์เสริมสำหรับการเล่นกีฬาสามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ ดังนี้

1) กลุ่มที่เน้นเรื่องแฟชั่นการแต่งกายเพราะฉะนั้นจึงมีการเลือกซื้อชุดกีฬาหรือรองเท้ากีฬาสำหรับสวมให้สวยงามทันสมัยมากกว่า function การใช้งาน

2) กลุ่มผู้ออกกำลังกาย กลุ่มนี้จะเลือกซื้อสินค้าที่ออกแบบมาโดยเฉพาะ เช่น รองเท้ากีฬาสำหรับวิ่ง ชุดกีฬาสำหรับเล่นฟิตเนส เป็นต้น

6.3.2 อุตสาหกรรมอุปกรณ์กีฬา

การจัดประเภทธุรกิจของนิติบุคคลตามรหัสธุรกิจ (TSIC 2552) ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอุปกรณ์กีฬาของประเทศไทย โดยกรมพัฒนาธุรกิจการค้า สามารถแบ่งประเภทธุรกิจในอุตสาหกรรมอุปกรณ์กีฬา ดังตารางที่ 6-5

ตารางที่ 6-5: การจัดประเภทธุรกิจของนิติบุคคลตามรหัสประเภทธุรกิจ (TSIC 2552) ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอุปกรณ์กีฬาของประเทศไทย

รหัสธุรกิจ (TSIC code)	รายละเอียดกิจกรรมทางเศรษฐกิจ	คำอธิบาย
32301	การผลิตลูกบอลที่ใช้ในการกีฬา	การผลิตลูกบอลชนิดแข็ง ชนิดอ่อนและชนิดพองลม เช่น ลูกฟุตบอล ลูกบาสเกตบอล ลูกวอลเลย์บอล ฯลฯ
32302	การผลิตกระดานแล่นใบและกระดานโต้คลื่นและอุปกรณ์สำหรับเล่นกีฬาทางน้ำ	การผลิตกระดานเล่นวินด์เซิร์ฟและกระดานโต้คลื่น
32303	การผลิตอุปกรณ์สำหรับกีฬาตกปลา	การผลิตอุปกรณ์สำหรับกีฬาตกปลา เช่น เบ็ด คันเบ็ด รอกม้วนสายเบ็ด ฯลฯ รวมถึงสวิงจับปลา
32309	การผลิตอุปกรณ์กีฬาอื่น ๆ ซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น	การผลิตอุปกรณ์กีฬากลางแจ้งและในร่ม ซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น แร็กเกต ไม้แบดมินตันและไม้กอล์ฟ อุปกรณ์สำหรับเล่นสกี เช่น เสาสกี รองเท้าสกี อุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการล่าสัตว์ การไต่เขา ฯลฯ ถุงมือหนัง และเครื่องสวมศีรษะที่ใช้ในการเล่นกีฬา สเก็ตน้ำแข็ง สเก็ต ธนูและคันธนู สถานที่ฝึกหัดหรือเล่นกีฬาในร่มและศูนย์ออกกำลังกายหรืออุปกรณ์กรีฑา
46433	การขายส่งเครื่องกีฬา	การขายส่งเครื่องกีฬา เช่น อุปกรณ์สำหรับเล่นสกี อุปกรณ์กีฬาทางน้ำ อุปกรณ์ตกปลา อุปกรณ์กรีฑา อุปกรณ์กีฬากลางแจ้งและในร่ม การขายส่งอุปกรณ์เดินป่า การขายส่งจักรยานสองล้อและสามล้อที่ไม่ใช่ของเล่น รวมถึงชิ้นส่วน และอุปกรณ์เสริม
47630	การขายปลีกเครื่องกีฬาในร้านค้าเฉพาะ	การขายปลีกเครื่องกีฬา เสื้อผ้ากีฬา รองเท้ากีฬา อุปกรณ์ตกปลา อุปกรณ์สำหรับการตั้งค่ายพักแรม เรือเล็กและจักรยาน
95295	การซ่อมเครื่องกีฬา	การซ่อมและบำรุงรักษากระดานเล่นวินด์เซิร์ฟ และกระดานโต้คลื่น อุปกรณ์เล่นสกี อุปกรณ์เล่นสเก็ตน้ำแข็งและสเก็ตลูกล้อและอุปกรณ์อื่น ๆ ที่คล้ายกัน การซ่อมและบำรุงรักษาอุปกรณ์อื่น ๆ สำหรับกีฬากลางแจ้ง เช่น ไม้กอล์ฟ ไม้แบดมินตัน ไม้เทนนิส ฯลฯ

จากฐานข้อมูล Data Warehouse ของกรมพัฒนาธุรกิจการค้า สามารถสรุปจำนวนผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมอุปกรณ์กีฬาได้ดังตารางที่ 6 - 6 โดยพบว่าอุตสาหกรรมอุปกรณ์กีฬาในประเทศไทยมีผู้ประกอบการเป็นจำนวน 1,517 ราย โดยเกือบทั้งหมดเป็นวิสาหกิจขนาดเล็ก

โดยมีจำนวนเท่ากับ 1,483 ราย เมื่อพิจารณาตามประเภทธุรกิจ พบว่าส่วนใหญ่เป็นผู้ประกอบการในธุรกิจการขายปลีกเครื่องกีฬา โดยมีจำนวนกว่า 802 ราย ในขณะที่ผู้ประกอบการในธุรกิจขายส่งเครื่องกีฬาและธุรกิจการผลิตอุปกรณ์กีฬาอื่นๆมีจำนวน 539 ราย และ 134 ราย ตามลำดับ

ตารางที่ 6-6: จำนวนผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมอุปกรณ์กีฬา

รหัส	กิจกรรมตาม TSIC	ขนาดของวิสาหกิจ			ทั้งหมด
		S	M	L	
32301	การผลิตลูกบอลที่ใช้ในการกีฬา	4	1	3	8
32302	การผลิตกระดานแล่นใบและกระดานโต้คลื่นและอุปกรณ์สำหรับเล่นกีฬาทางน้ำ	7	0	2	9
32303	การผลิตอุปกรณ์สำหรับกีฬาตกปลา	15	1	1	17
32309	การผลิตอุปกรณ์กีฬาอื่น ๆ ซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น	121	7	6	134
46433	การขายส่งเครื่องกีฬา	533	4	2	539
47630	การขายปลีกเครื่องกีฬาในร้านค้าเฉพาะ	795	4	3	802
95295	การซ่อมเครื่องกีฬา	8	0	0	8
รวมทั้งหมด		1,483	17	17	1,517

ที่มา: กรมพัฒนาธุรกิจการค้า. (2565). DBD Data Warehouse.
หมายเหตุ: นับเฉพาะผู้ประกอบการที่มีการนำส่งรายงานทางการเงินต่อกรมพัฒนาธุรกิจการค้าเท่านั้น

ตารางที่ 6-7: รายได้ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมอุปกรณ์กีฬา

รหัส	กิจกรรมตาม TSIC	รายได้รวม (ล้านบาท)	ผู้ประกอบการตามผลกำไร (%)	
			กำไร	ขาดทุน
32301	การผลิตลูกบอลที่ใช้ในการกีฬา	3,705.61	100	0
32302	การผลิตกระดานแล่นใบและกระดานโต้คลื่นและอุปกรณ์สำหรับเล่นกีฬาทางน้ำ	2,791.51	77.78	22.22
32303	การผลิตอุปกรณ์สำหรับกีฬาตกปลา	1,873.58	23.53	76.47
32309	การผลิตอุปกรณ์กีฬาอื่น ๆ ซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น	13,517.66	56.82	43.18
46433	การขายส่งเครื่องกีฬา	14,150.06	58.32	41.68
47630	การขายปลีกเครื่องกีฬาในร้านค้าเฉพาะ	22,335.38	54.40	45.60
95295	การซ่อมเครื่องกีฬา	12.77	37.50	62.50
	รวมทั้งหมด	58,386.57	55.95	44.05

ที่มา: กรมพัฒนาธุรกิจการค้า. (2565). DBD Data Warehouse
หมายเหตุ: นับเฉพาะผู้ประกอบการที่มีการนำส่งรายงานทางการเงินต่อกรมพัฒนาธุรกิจการค้าเท่านั้น

จากตารางที่ 6-7 นำเสนอมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมอุปกรณ์กีฬา ซึ่งวัดโดยรายได้รวมของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรม โดยได้พบว่า อุตสาหกรรมอุปกรณ์กีฬาของประเทศไทยมีมูลค่าทางเศรษฐกิจรวมประมาณ 58,387 ล้านบาท โดยธุรกิจที่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ธุรกิจการขายปลีกเครื่องกีฬา ธุรกิจการขายส่งเครื่องกีฬา และธุรกิจการผลิตอุปกรณ์กีฬาอื่น ๆ โดยมีมูลค่าทางเศรษฐกิจเท่ากับ 22,335.38 ล้านาท 14,159.06 ล้านบาท และ 13,517.66 ล้านบาท ตามลำดับ ในขณะที่ธุรกิจที่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจต่ำที่สุดคือ ธุรกิจการซ่อมเครื่องกีฬา โดยมีมูลค่าเพียง 12.77 ล้านบาทเท่านั้น

6.3.3 อุตสาหกรรมสื่อและผู้จัดการแข่งขันกีฬา

การจัดประเภทธุรกิจของนิติบุคคลตามรหัสธุรกิจ (TSIC 2552) ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสื่อสิ่งพิมพ์ โดยกรมพัฒนาธุรกิจการค้า สามารถแบ่งประเภทธุรกิจในอุตสาหกรรมสื่อสิ่งพิมพ์ ดังตารางที่ 6-8

ตารางที่ 6-8: การจัดประเภทธุรกิจของนิติบุคคลตามรหัสประเภทธุรกิจ (TSIC 2552) ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจสื่อสิ่งพิมพ์ของประเทศไทย

รหัสธุรกิจ (TSIC code)	รายละเอียดกิจกรรมทางเศรษฐกิจ	คำอธิบาย
58131	การจัดพิมพ์จำหน่ายหรือเผยแพร่หนังสือพิมพ์ลงบนสื่อต่าง ๆ	การจัดพิมพ์จำหน่ายหรือเผยแพร่หนังสือพิมพ์ ทั้งที่ดำเนินงานเพื่อตนเองหรือดำเนินงานโดยได้รับค่าตอบแทนหรือตามสัญญาจ้าง ที่จัดทำขึ้นเพื่อเผยแพร่ในรูปสื่อสิ่งพิมพ์ ดิสก์ เทป หรือสื่ออื่นๆ เป็นหลัก อาจมีการเผยแพร่ทางออนไลน์ร่วมด้วยเพื่อเป็นช่องทางเสริมของการเผยแพร่
18111	การพิมพ์หนังสือพิมพ์และวารสารอื่น ๆ	การพิมพ์หนังสือพิมพ์ วารสาร และนิตยสาร

จากฐานข้อมูล Data Warehouse ของกรมพัฒนาธุรกิจการค้า สามารถสรุปจำนวนผู้ประกอบการในธุรกิจสื่อสิ่งพิมพ์ได้ดังตารางที่ 6-9 โดยพบว่าธุรกิจสื่อสิ่งพิมพ์ในประเทศไทยมีผู้ประกอบการเป็นจำนวน 356 ราย มีทุนจดทะเบียน 10,492,414,022 บาท และรายได้รวม 8,374,929,558.93 บาท

ตารางที่ 6-9: มูลค่าธุรกิจสื่อสิ่งพิมพ์ในประเทศไทย

รหัสธุรกิจ	รายละเอียดกิจกรรมทางเศรษฐกิจ	จำนวนนิติบุคคล (ราย)	ทุนจดทะเบียนรวม (บาท)	รายได้รวม (บาท)
58131	การจัดพิมพ์จำหน่ายหรือเผยแพร่หนังสือพิมพ์ลงบนสื่อต่าง ๆ	118	7,432,093,022	3,812,729,799.80
18111	การพิมพ์หนังสือพิมพ์และวารสารอื่น ๆ	238	3,060,321,000	4,562,199,759.13
รวมทั้งหมด		**356**	**10,492,414,022**	**8,374,929,558.93**

ที่มา: กรมพัฒนาธุรกิจการค้า. (2565). DBD Data Warehouse

หมายเหตุ: นับเฉพาะผู้ประกอบการที่มีการนำส่งรายงานทางการเงินต่อกรมพัฒนาธุรกิจการค้าเท่านั้น

ตารางที่ 6-10: การจัดประเภทธุรกิจของนิติบุคคลตามรหัสประเภทธุรกิจ (TSIC 2552) ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจสื่อโทรทัศน์ของประเทศไทย

รหัสธุรกิจ (TSIC code)	**รายละเอียดกิจกรรมทางเศรษฐกิจ**	**คำอธิบาย**
60201	การจัดผังรายการและการออกอากาศทางโทรทัศน์โดยไม่ต้องสมัครสมาชิก (ยกเว้นทางออนไลน์)	การจัดผังรายการโทรทัศน์ของช่องสัญญาณและแพร่ภาพทางโทรทัศน์ (ยกเว้นทางออนไลน์) โดยที่ผู้ชมสามารถรับชมได้โดยไม่ต้องสมัครสมาชิกหรือเสียค่ารับชม เช่น การบริการช่องสัญญาณโทรทัศน์สาธารณะ (Free TV)
60202	การจัดผังรายการและการออกอากาศทางโทรทัศน์โดยสมัครสมาชิก (ยกเว้นทางออนไลน์)	การจัดผังรายการโทรทัศน์ของช่องสัญญาณและแพร่ภาพทางโทรทัศน์ (ยกเว้นทางออนไลน์) โดยที่ผู้ชมสามารถรับชมได้โดยต้องสมัครสมาชิกหรือเสียค่ารับชม เช่น การบริการช่องสัญญาณโทรทัศน์ผ่านเคเบิลทีวี การบริการช่องวีดิทัศน์ตามประสงค์ (Video-on-Demand)
60203	การจัดผังรายการและการออกอากาศทางโทรทัศน์ผ่านทางออนไลน์	การจัดผังรายการโทรทัศน์ของช่องสัญญาณและแพร่ภาพผ่านทางออนไลน์ โดยที่ผู้ชมสามารถรับชมได้ทั้งที่ต้องสมัครและไม่ต้องสมัครสมาชิก หรือเสียค่ารับชมรวมถึงบริการช่องวีดิทัศน์ตามประสงค์ (Video-on-Demand) ที่ให้บริการทางออนไลน์

จากฐานข้อมูล Data Warehouse ของกรมพัฒนาธุรกิจการค้า พบว่าธุรกิจโทรทัศน์ในประเทศไทยมีผู้ประกอบการเป็นจำนวน 118 ราย มีทุนจดทะเบียน 10,957,180,000 บาท และรายได้รวม 15,328,419,422.78 บาท

ตารางที่ 6-11: การจัดประเภทธุรกิจของนิติบุคคลตามรหัสประเภทธุรกิจ (TSIC 2552) ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจสื่อวิทยุของประเทศไทย

รหัสธุรกิจ (TSIC code)	**รายละเอียดกิจกรรมทางเศรษฐกิจ**	**คำอธิบาย**
60101	การออกอากาศทางวิทยุกระจายเสียง (ยกเว้นทางออนไลน์)	กิจกรรมการผลิตรายการวิทยุ (สด) และการออกอากาศสัญญาณเสียงผ่านทางสถานีวิทยุไปสู่สาธารณชน สมาชิกในเครือข่าย หรือผู้บอกรับเป็นสมาชิกประจำ โดยวิธีต่าง ๆ เช่น ทางอากาศ เคเบิล ดาวเทียม
60102	กิจกรรมการออกอากาศทางวิทยุกระจายเสียงทางออนไลน์ เช่น สถานีวิทยุอินเทอร์เน็ต	กิจกรรมการออกอากาศทางวิทยุกระจายเสียงทางออนไลน์ เช่น สถานีวิทยุอินเทอร์เน็ต

จากฐานข้อมูล Data Warehouse ของกรมพัฒนาธุรกิจการค้าพบว่าธุรกิจสื่อวิทยุในประเทศไทยมีผู้ประกอบการเป็นจำนวน 2755 ราย มีทุนจดทะเบียน 12,858,771,199.99 บาท และรายได้รวม 6,124,956,993.24 บาท

ตารางที่ 6-12: การจัดประเภทธุรกิจของนิติบุคคลตามรหัสประเภทธุรกิจ (TSIC 2552) ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจการจัดการแข่งขันกีฬาของประเทศไทย

รหัสธุรกิจ (TSIC code)	รายละเอียดกิจกรรมทางเศรษฐกิจ	คำอธิบาย
93191	กิจกรรมการจัดการแข่งขันกีฬา	กิจกรรมของผู้จัดและผู้ผลิตการแข่งขันกีฬา ทั้งชนิดมีและไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น ผู้จัดการแข่งขันกีฬาชกมวย ผู้จัดการแข่งขันฟุตบอล ผู้จัดการแข่งขันกอล์ฟ ฯลฯ

จากฐานข้อมูล Data Warehouse ของกรมพัฒนาธุรกิจการค้า พบว่าธุรกิจการจัดการแข่งขันกีฬาในประเทศไทยมีผู้ประกอบการเป็นจำนวน 256 ราย มีทุนจดทะเบียน 2,035,767,400 บาท และรายได้รวม 2,883,053,896.13 บาท

6.3.4 อุตสาหกรรมบริการสนับสนุนธุรกิจกีฬา

อุตสาหกรรมบริการสนับสนุนธุรกิจกีฬา เป็นกลุ่มธุรกิจที่มีความสัมพันธ์และช่วยในการสนับสนุนธุรกิจกีฬาประเภทต่าง ๆ ซึ่งครอบคลุมถึงธุรกิจการดำเนินงานเกี่ยวกับสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการแข่งขันกีฬา และสถานที่ออกกำลังกาย

ตารางที่ 6-13: จำนวนวิสาหกิจในอุตสาหกรรมบริการกีฬาในประเทศไทย

รหัส	กิจกรรมตาม TSIC	ขนาดของวิสาหกิจ			ทั้งหมด
		S	M	L	
93111	การดำเนินงานเกี่ยวกับสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการแข่งขัน กีฬา	5,064	55	11	5,130
93112	การดำเนินงานของสถานที่ออกกำลังกาย	1,413	13	4	1,430
93120	กิจกรรมด้านสโมสรกีฬา	242	31	6	279
93191	กิจกรรมการจัดการแข่งขันกีฬา	159	-	-	159
93192	กิจกรรมของสมาคม/สมาพันธ์กีฬา	6	-	-	6
93199	กิจกรรมอื่นๆทางด้านการกีฬาซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น	529	1	-	530
รวมทั้งหมด		**7,413**	**100**	**21**	**7,534**

ที่มา: สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.).2562.

จากตารางที่ 6-13 พบว่าในประเทศไทยมีวิสาหกิจที่เกี่ยวข้องกับบริการกีฬาจำนวนไม่มากนัก โดยมีจำนวนเพียง 7,534 ราย ซึ่งส่วนใหญ่เป็นวิสาหกิจที่ประกอบธุรกิจการดำเนินงานเกี่ยวกับสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการแข่งขันกีฬาจำนวน 5,130 ราย และมีวิสาหกิจที่ประกอบธุรกิจการดำเนินงานของสถานที่ออกกำลังกายเป็นจำนวน 1,430 ราย

6.3.5 อุตสาหกรรมสื่อและผู้จัดการแข่งขันกีฬา

การจัดประเภทธุรกิจของนิติบุคคลตามรหัสธุรกิจ (TSIC 2552) ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสื่อสิ่งพิมพ์ โดยกรมพัฒนาธุรกิจการค้า สามารถแบ่งประเภทธุรกิจในอุตสาหกรรมสื่อสิ่งพิมพ์ ดังตารางที่ 6-14

ตารางที่ 6-14: การจัดประเภทธุรกิจของนิติบุคคลตามรหัสประเภทธุรกิจ (TSIC 2552) ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจสื่อสิ่งพิมพ์ของประเทศไทย

รหัสธุรกิจ (TSIC code)	รายละเอียดกิจกรรมทางเศรษฐกิจ	คำอธิบาย
58131	การจัดพิมพ์จำหน่ายหรือเผยแพร่หนังสือพิมพ์ลงบนสื่อต่าง ๆ	การจัดพิมพ์จำหน่ายหรือเผยแพร่หนังสือพิมพ์ ทั้งที่ดำเนินงานเพื่อตนเองหรือดำเนินงานโดยได้รับค่าตอบแทนหรือตามสัญญาจ้าง ที่จัดทำขึ้นเพื่อเผยแพร่ในรูปสื่อสิ่งพิมพ์ ดิสก์ เทป หรือสื่ออื่น ๆ เป็นหลัก อาจมีการเผยแพร่ทางออนไลน์ร่วมด้วยเพื่อเป็นช่องทางเสริมของการเผยแพร่
18111	การพิมพ์หนังสือพิมพ์และวารสารอื่น ๆ	การพิมพ์หนังสือพิมพ์ วารสาร และนิตยสาร

จากฐานข้อมูล Data Warehouse ของกรมพัฒนาธุรกิจการค้า สามารถสรุปจำนวนผู้ประกอบการในธุรกิจสื่อสิ่งพิมพ์ได้ดังตารางที่ 6-15 โดยพบว่าธุรกิจสื่อสิ่งพิมพ์ในประเทศไทยมีผู้ประกอบการเป็นจำนวน 356 ราย มีทุนจดทะเบียน 10,492,414,022 บาท และรายได้รวม 8,374,929,558.93 บาท

ตารางที่ 6-15: มูลค่าธุรกิจสื่อสิ่งพิมพ์ในประเทศไทย

รหัสธุรกิจ	รายละเอียดกิจกรรมทางเศรษฐกิจ	จำนวนนิติบุคคล (ราย)	ทุนจดทะเบียนรวม (บาท)	รายได้รวม (บาท)
58131	การจัดพิมพ์จำหน่ายหรือเผยแพร่หนังสือพิมพ์ลงบนสื่อต่าง ๆ	118	7,432,093,022	3,812,729,799.80
18111	การพิมพ์หนังสือพิมพ์และวารสารอื่น ๆ	238	3,060,321,000	4,562,199,759.13
รวมทั้งหมด		356	10,492,414,022	8,374,929,558.93

ที่มา: กรมพัฒนาธุรกิจการค้า. (2565). DBD Data Warehouse

หมายเหตุ: นับเฉพาะผู้ประกอบการที่มีการนำส่งรายงานทางการเงินต่อกรมพัฒนาธุรกิจการค้าเท่านั้น

ตารางที่ 6-16: การจัดประเภทธุรกิจของนิติบุคคลตามรหัสประเภทธุรกิจ (TSIC 2552) ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจสื่อโทรทัศน์ของประเทศไทย

รหัสธุรกิจ (TSIC code)	รายละเอียดกิจกรรมทางเศรษฐกิจ	คำอธิบาย
60201	การจัดผังรายการและการออกอากาศทางโทรทัศน์โดยไม่ต้องสมัครสมาชิก (ยกเว้นทางออนไลน์)	การจัดผังรายการโทรทัศน์ของช่องสัญญาณและแพร่ภาพทางโทรทัศน์ (ยกเว้นทางออนไลน์) โดยที่ผู้ชมสามารถรับชมได้โดยไม่ต้องสมัครสมาชิกหรือเสียค่ารับชม เช่น การบริการช่องสัญญาณโทรทัศน์สาธารณะ (Free TV)
60202	การจัดผังรายการและการออกอากาศทางโทรทัศน์โดยสมัครสมาชิก (ยกเว้นทางออนไลน์)	การจัดผังรายการโทรทัศน์ของช่องสัญญาณและแพร่ภาพทางโทรทัศน์ (ยกเว้นทางออนไลน์) โดยที่ผู้ชมสามารถรับชมได้โดยต้องสมัครสมาชิกหรือเสียค่ารับชม เช่น การบริการช่องสัญญาณโทรทัศน์ผ่านเคเบิลทีวี การบริการช่องวีดิทัศน์ตามประสงค์ (Video-on-Demand)
60203	การจัดผังรายการและการออกอากาศทางโทรทัศน์ผ่านทางออนไลน์	การจัดผังรายการโทรทัศน์ของช่องสัญญาณและแพร่ภาพผ่านทางออนไลน์ โดยที่ผู้ชมสามารถรับชมได้ทั้งที่ต้องสมัครและไม่ต้องสมัครสมาชิก หรือเสียค่ารับชม รวมถึงบริการช่องวีดิทัศน์ตามประสงค์ (Video-on-Demand) ที่ให้บริการทางออนไลน์

จากฐานข้อมูล Data Warehouse ของกรมพัฒนาธุรกิจการค้า พบว่าธุรกิจโทรทัศน์ในประเทศไทยมีผู้ประกอบการเป็นจำนวน 118 ราย มีทุนจดทะเบียน 10,957 บาท ,180,000 บาท และรายได้รวม 15,328,419,422.78 บาท

ตารางที่ 6-17: การจัดประเภทธุรกิจของนิติบุคคลตามรหัสประเภทธุรกิจ (TSIC 2552) ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจสื่อวิทยุของประเทศไทย

รหัสธุรกิจ (TSIC code)	รายละเอียดกิจกรรมทางเศรษฐกิจ	คำอธิบาย
60101	การออกอากาศทางวิทยุกระจายเสียง (ยกเว้นทางออนไลน์)	กิจกรรมการผลิตรายการวิทยุ (สด) และการออกอากาศสัญญาณเสียงผ่านทางสถานีวิทยุไปสู่สาธารณชน สมาชิกในเครือข่าย หรือผู้บอกรับเป็นสมาชิกประจำ โดยวิธีต่าง ๆ เช่นทางอากาศเคเบิลดาวเทียม
60102	กิจกรรมการออกอากาศทางวิทยุกระจายเสียงทางออนไลน์ เช่นสถานีวิทยุอินเทอร์เน็ต	กิจกรรมการออกอากาศทางวิทยุกระจายเสียงทางออนไลน์ เช่น สถานีวิทยุอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

จากฐานข้อมูล Data Warehouse ของกรมพัฒนาธุรกิจการค้าพบว่าธุรกิจสื่อวิทยุในประเทศไทยมีผู้ประกอบการเป็นจำนวน 2755 ราย มีทุนจดทะเบียน 12,858 บาท 771,199.99 บาท และรายได้รวม6,124,956,993.24 บาท

ตารางที่ 6-18: การจัดประเภทธุรกิจของนิติบุคคลตามรหัสประเภทธุรกิจ (TSIC 2552) ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจการจัดการแข่งขันกีฬาของประเทศไทย

รหัสธุรกิจ (TSIC code)	รายละเอียดกิจกรรมทางเศรษฐกิจ	คำอธิบาย
93191	กิจกรรมการจัดการแข่งขันกีฬา	กิจกรรมของผู้จัดและผู้ผลิตการแข่งขันกีฬา ทั้งชนิดมีและไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น ผู้จัดการแข่งขันกีฬาชกมวย ผู้จัดการแข่งขันฟุตบอล ผู้จัดการแข่งขันกอล์ฟ ฯลฯ

จากฐานข้อมูล Data Warehouse ของกรมพัฒนาธุรกิจการค้า พบว่าธุรกิจการจัดการแข่งขันกีฬาในประเทศไทยมีผู้ประกอบการเป็นจำนวน 256 ราย มีทุนจดทะเบียน 2,035,767,400 บาท และรายได้รวม 2,883,053,896.13 บาท

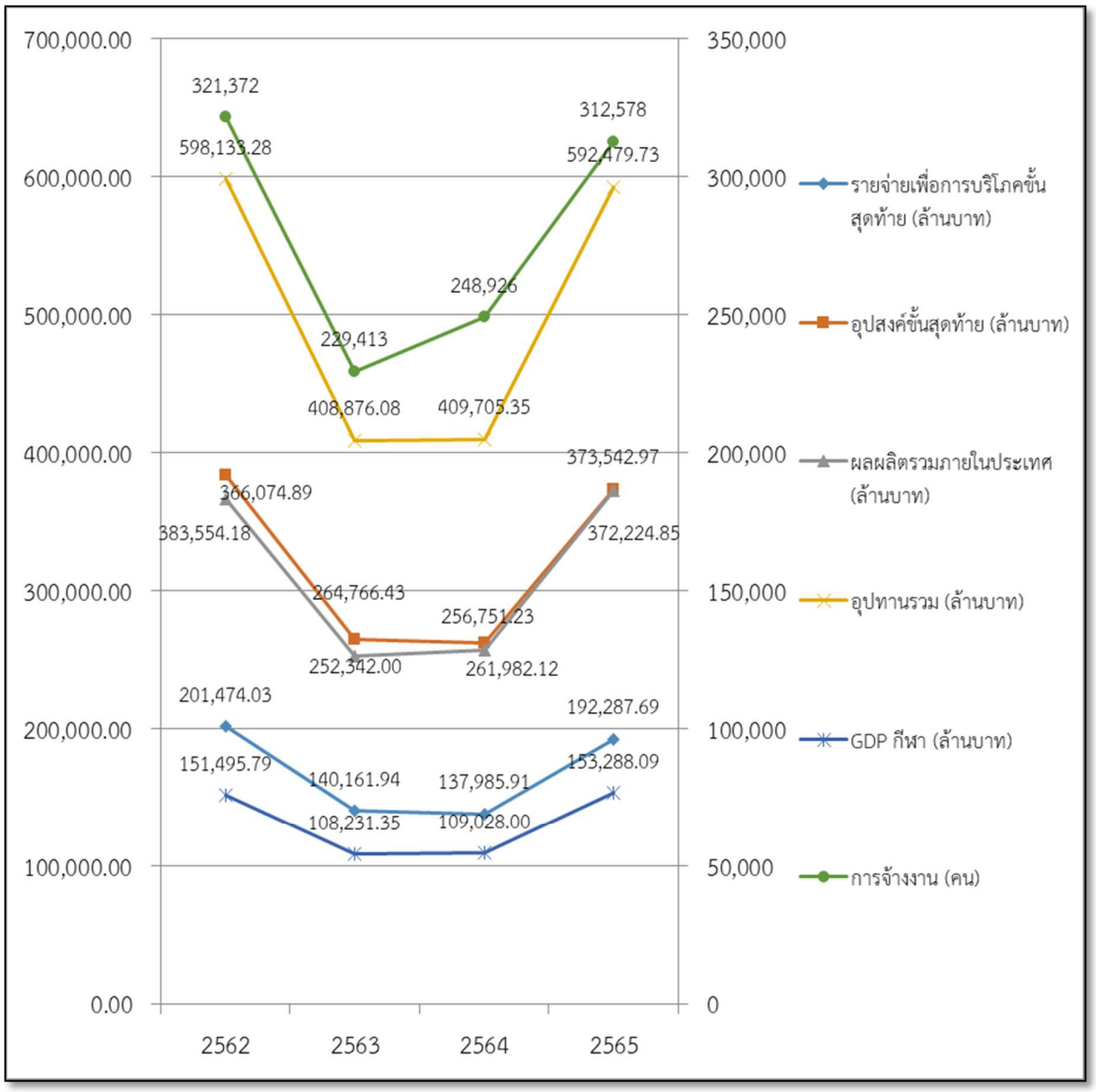
6.4 สถานภาพของเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทย

หัวข้อนี้จะเป็นการนำเสนอสรุปสถานภาพของเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทย ระหว่างปี พ.ศ. 2562 – 2565 โดยตารางที่ 6 - 20 แสดงข้อมูลสรุปสถานภาพของเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทย และภาพที่ 6 - 5 แสดงรูปแบบการเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทย ทั้งนี้จะแบ่งการนำเสนอและการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ (1) ช่วงก่อนเกิดการแพร่ระบาดของโรคไวรัส COVID-19 (2) ช่วงเกิดการแพร่ระบาดของโรคไวรัส COVID-19 และ (3) ช่วงหลังเกิดการแพร่ระบาดของโรคไวรัส COVID-19 รายละเอียดมีดังนี้

ตารางที่ 6-19: สรุปสถานภาพของเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทย พ.ศ. 2562 - 2565

ตัวแปรทางเศรษฐกิจ	Pre-COCID	COVID		Post COVID
	2562	2563	2564	2565
รายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้าย (ล้านบาท)	201,474.03	140,161.94	137,985.91	192,287.69
% การเปลี่ยนแปลง	N/A	-30.43	-1.55	39.35
อุปสงค์ขั้นสุดท้าย (ล้านบาท)	383,554.18	264,766.43	261,982.12	373,542.97
% การเปลี่ยนแปลง	N/A	-30.97	-1.05	42.58
ผลผลิตรวมภายในประเทศ (ล้านบาท)	366,074.89	252,342	256,751.23	372,224.85
% การเปลี่ยนแปลง	N/A	-31.07	1.75	44.97
อุปทานรวม (ล้านบาท)	598,133.28	408,876.08	409,705.35	592,479.73
% การเปลี่ยนแปลง	N/A	-31.64	0.20	44.61
GDP กีฬา (ล้านบาท)	151,495.79	108,231.35	109,028	153,288.09
% การเปลี่ยนแปลง	N/A	-28.56	0.74	40.60
การจ้างงาน (คน)	321,372	229,413	248,926	312,578
% การเปลี่ยนแปลง	N/A	-28.61	8.51	25.57

ภาพที่ 6-5: การเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทย พ.ศ. 2562 - 2565



จากการศึกษาพบว่าในปี พ.ศ. 2563 รายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้ายในอุตสาหกรรมกีฬาลดลงถึงร้อยละ 30.43 เหลือเพียง 140,161.94 ล้านบาท ส่งผลทำให้อุปสงค์ขั้นสุดท้ายลดลงร้อยละ 30.97 เหลือเพียง 264,766.43 ล้านบาท ซึ่งสะท้อนให้เห็นการบริโภคที่ลดลงอย่างรุนแรง อันเป็นผลมาจากมาตรการล็อคดาวน์ประเทศ ทั้งในประเทศไทยและประเทศอื่นๆ ทั่วโลก นอกจากนี้ การที่ไม่สามารถจัดการแข่งขันกีฬาหรือเล่นกีฬาได้ตามปกติ ส่งผลทำให้ผลผลิตในประเทศที่เกี่ยวข้องกับกีฬาลดลงเหลือเพียง 252,342 ล้านบาท โดยลดลงถึงร้อยละ 31.07 และทำให้อุปทานรวมในประเทศลดลงเหลือ 408,876.08 ล้านบาท คิดเป็นอัตราการลดลงเท่ากับร้อยละ 31.64 ในด้าน GDP และการจ้างงานพบว่าสถานการณ์ COVID-19 ทำให้ GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาลดลงร้อยละ 28.56 เหลือเพียง 108,231.35 ล้านบาท และทำให้การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาลดลงร้อยละ 28.61 เหลือเพียง 229,413 คน

ต่อมาในปี พ.ศ. 2564 แม้โรค COVID-19 จะยังอยู่ในระดับที่เป็นอันตราย แต่สถานการณ์ของโรค COVID-19 เป็นไปในทิศทางบวกและมีความผ่อนคลายมากยิ่งขึ้น กล่าวคือ มาตรการล็อคดาวน์ถูกยกเลิก มีการฉีดวัคซีนโรค COVID-19 กิจกรรมต่าง ๆ สามารถดำเนินการได้ภายใต้มาตรการ Social Distancing มีการใช้ชุดตรวจ ATK เพื่อคัดกรองก่อนเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ส่งผลทำให้สถานการณ์ของโรค COVID-19 ไม่ได้ส่งผลกระทบเชิงลบต่ออุตสาหกรรมกีฬาไปมากกว่าปี พ.ศ. 2563 โดยพบว่าสถานภาพของเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทยในปี พ.ศ. 2564 ไม่ได้แตกต่างไปจากปี พ.ศ. 2563 มากนัก กล่าวคือ รายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้ายและอุปสงค์ขั้นสุดท้ายในปี พ.ศ. 2564 ลดลงจากปี พ.ศ. 2563 เล็กน้อย โดยลดลงร้อยละ 1.55 และ 1.05 เหลือ 137,985.91 ล้านบาท และ 261,982.12 ล้านบาท ตามลำดับ อันเป็นผลมาจากกำลังซื้อของประชาชนในประเทศยังไม่กลับมาสู่ระดับเดิม ในขณะที่อุปสงค์จากนักท่องเที่ยวต่างชาติยังคงไม่กลับมา

อย่างไรก็ตาม ในด้านการผลิตเริ่มมีการฟื้นตัวเล็กน้อยอันเป็นผลมาจากการที่ธุรกิจสามารถกลับมาดำเนินการโดยตามปกติ ภายใต้มาตรการ Social Distancing โดยทำให้ผลผลิตในประเทศในปี พ.ศ. 2564 เพิ่มขึ้นร้อยละ 1.75 เป็น 256,751.23 ล้านบาท และทำให้อุปทานรวมเพิ่มขึ้นร้อยละ 0.20 เป็น 409,705.35 ล้านบาท ในด้าน GDP และการจ้างงาน พบว่าสถานการณ์โรคไวรัส COVID-19 ที่เริ่มคลี่คลายทำให้ GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาเพิ่มขึ้นร้อยละ 0.74 เป็น 109,028 ล้านบาท และทำให้การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาเพิ่มขึ้นร้อยละ 8.51 เป็น 248,926 คน

6.4.1 เศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทยช่วงก่อนเกิดการแพร่ระบาดของโรค COVID-19

ในช่วงก่อนเกิดการแพร่ระบาดของโรค COVID-19 (Pre-COVID-19) นั่นคือปี พ.ศ.2562 จะเห็นได้ว่าอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยมีขนาดค่อนข้างใหญ่ โดยสามารถสร้างผลผลิตภายในประเทศรวมกันได้มากถึง 366,074.89 ล้านบาท ทำให้เกิดรายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้ายเท่ากับ 201,474.03 ล้านบาท และเกิดอุปสงค์ขั้นสุดท้ายเท่ากับ 383,554.18 ล้านบาท นอกจากนี้ยังพบว่าอุตสาหกรรมกีฬาสามารถสร้างอุปทานรวมในประเทศได้มากถึง 598,133.28 ล้านบาท สะท้อนให้เห็นว่าอุตสาหกรรมกีฬามีการนำเข้าจากต่างประเทศค่อนข้างมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยจำนวนมากที่ชี้ว่าประเทศไทยมีการนำเข้าสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาเป็นจำนวนมากในแต่ละปี จากการศึกษาพบว่า อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยสามารถสร้าง GDP ได้เท่ากับ 151,495.79 ล้านบาท และสร้างการจ้างงานได้เท่ากับ 321,372 คน สถิติดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าอุตสาหกรรมกีฬาก่อนเกิดการแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ถือเป็นอุตสาหกรรมที่มีศักยภาพและมีโอกาสที่จะเติบโตสามารถเป็นกลไกขับเคลื่อนการเติบโตทางเศรษฐกิจให้กับประเทศไทยได้

6.4.2 เศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทยช่วงเกิดการแพร่ระบาดของโรค COVID-19

ในช่วงเกิดการแพร่ระบาดของโรค COVID-19 (Pre-COVID-19) นั่นคือระหว่างปี พ.ศ.2563 – 2564 อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยได้รับผลกระทบอย่างรุนแรง เนื่องจากกิจกรรมกีฬาส่วนใหญ่ต้องถูกยกเลิก การจัดการแข่งขันกีฬาต่าง ๆ ไม่สามารถจัดได้ตามปกติ หรือจัดได้แต่ไม่สามารถเปิดให้ผู้ชมเข้ามารับชมในสนามกีฬาได้ ยิ่งไปกว่านั้น สถานการณ์ COVID-19 ยังส่งผลกระทบต่อภาพรวมของเศรษฐกิจของประเทศ ทำให้ประชาชนจำนวนมากขาดรายได้หรือมีรายได้ลดลง และต้องหาหนทางลดรายได้ที่ไม่จำเป็นลง ซึ่งรายจ่ายด้านการกีฬาถือเป็นรายจ่ายกลุ่มแรกๆ ที่ประชาชนส่วนใหญ่ตัดสินใจลดลง ทำให้การใช้จ่ายของผู้บริโภคต่อสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาลดลง ส่งผลเสียต่ออุตสาหกรรมกีฬาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

จากการศึกษาพบว่าในปี พ.ศ.2563 รายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้ายในอุตสาหกรรมกีฬาลดลงถึงร้อยละ 30.43 เหลือเพียง 140,161.94 ล้านบาท ส่งผลทำให้อุปสงค์ขั้นสุดท้ายลดลงร้อยละ 30.97 เหลือเพียง 264,766.43 ล้านบาท ซึ่งสะท้อนให้เห็นการบริโภคที่ลดลงอย่างรุนแรง อันเป็นผลมาจากมาตรการล๊อคดาวน์ประเทศ ทั้งในประเทศไทยและประเทศอื่นๆ ทั่วโลก นอกจากนี้ การที่ไม่สามารถจัดการแข่งขันกีฬาหรือเล่นกีฬาได้ตามปกติ ส่งผลทำให้ผลผลิตในประเทศที่เกี่ยวข้องกับกีฬาลดลงเหลือเพียง 252,342 ล้านบาท โดยลดลงถึงร้อยละ 31.07 และทำให้อุปทานรวมในประเทศลดลงเหลือ 408,876.08 คิดเป็นอัตราการลดลงเท่ากับร้อยละ 31.64 ในด้าน GDP และการจ้างงาน พบว่าสถานการณ์ COVID-19 ทำให้ GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาลดลงร้อยละ 28.56 เหลือเพียง 108,231.35 ล้านบาท และทำให้การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาลดลงร้อยละ 28.61 เหลือเพียง 229,413 คน

ต่อมาในปี พ.ศ.2564 แม้โรค COVID-19 จะยังอยู่ในระดับที่เป็นอันตราย แต่สถานการณ์ของโรค COVID-19 เป็นไปในทิศทางบวกและมีความผ่อนคลายมากยิ่งขึ้น กล่าวคือ มาตรการล๊อคดาวน์ถูกยกเลิก มีการฉีดวัคซีนโรค COVID-19 กิจกรรมต่าง ๆ สามารถดำเนินการได้ภายใต้มาตรการ Social Distancing มีการใช้ชุดตรวจ ATK เพื่อคัดกรองก่อนเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ส่งผลทำให้สถานการณ์ของโรค COVID-19 ไม่ได้ส่งผลกระทบเชิงลบต่ออุตสาหกรรมกีฬาไปมากกว่าปี พ.ศ.2563 โดยพบว่าสถานภาพของเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทยในปี พ.ศ.2564 ไม่ได้แตกต่างไปจากปี พ.ศ.2563 มากนัก กล่าวคือ รายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้ายและอุปสงค์ขั้นสุดท้ายในปี พ.ศ.2564 ลดลงจากปี พ.ศ.2563 เล็กน้อย โดยลดลงร้อยละ 1.55 และ 1.05 เหลือ 137,985.91 และ 261,982.12 ล้านบาท ตามลำดับ อันเป็นผลมาจากกำลังซื้อของประชาชนในประเทศยังไม่กลับมาสู่ระดับเดิม ในขณะที่อุปสงค์จากนักท่องเที่ยวต่างชาติยังคงไม่กลับมา

อย่างไรก็ตาม ในด้านการผลิตเริ่มมีการฟื้นตัวเล็กน้อยอันเป็นผลมาจากการที่ธุรกิจสามารถกลับมาดำเนินการโดยตามปกติ ภายใต้มาตรการ Social Distancing โดยทำให้ผลผลิตในประเทศในปี พ.ศ.2564 เพิ่มขึ้นร้อยละ 1.75 เป็น 256,751.23 ล้านบาท และทำให้อุปทานรวมเพิ่มขึ้นร้อยละ 0.20 เป็น 409,705.35 ล้านบาท ในด้าน GDP และการจ้างงาน พบว่าสถานการณ์ COVID-19 ที่เริ่มคลี่คลายทำให้ GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาเพิ่มขึ้นร้อยละ 0.74 เป็น 109,028 ล้านบาท และทำให้การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาเพิ่มขึ้นร้อยละ 8.51 เป็น 248,926 คน

6.4.3 เศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทยช่วงหลังเกิดการแพร่ระบาดของโรค COVID-19

ในปี พ.ศ.2565 สถานการณ์โรค COVID-19 เปลี่ยนแปลงไปในเชิงบวกมากขึ้น มาตรการต่าง ๆ ถูกยกเลิกหรือผ่อนคลาย ภาคธุรกิจสามารถดำเนินการได้ตามปกติ การเดินทางสามารถทำได้ตามปกติ มาตรการล๊อคดาวน์ต่าง ๆ ถูกยกเลิก นักท่องเที่ยวต่างชาติเริ่มเดินทางกลับมาท่องเที่ยวในประเทศไทย ประชาชนเริ่มมีงานทำมากขึ้น มีกำลังซื้อมากขึ้น ตามภาคธุรกิจที่เริ่มกลับมาดำเนินการผลิตและให้บริการ ส่งผลทำให้อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยกลับมาเติบโตอีกครั้งหนึ่ง จากการศึกษาพบว่า รายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้ายในอุตสาหกรรมกีฬาในปี พ.ศ.2565 คาดว่าจะเติบโตถึงร้อยละ 39.35 เพิ่มเป็น 192,287.69 ล้านบาท และอุปสงค์ขั้นสุดท้ายคาดว่าจะเติบโตถึงร้อยละ 42.58 เพิ่มเติม 373,542.97 ล้านบาท อันเป็นผลมาจากการที่การแข่งขันกีฬา การเล่นกีฬาและการออกกำลังกาย สามารถทำได้ตามปกติ และเริ่มมีการจัดการแข่งขันกีฬารายการใหญ่ ๆ มากขึ้น ผู้ชมสามารถเข้าไปชมการแข่งขันกีฬาในสนามได้ตามปกติ

เมื่อธุรกิจสามารถดำเนินการได้ตามปกติ สถานการณ์เศรษฐกิจเริ่มกลับสู่ภาวะปกติ ทำให้ภาคการผลิตและบริการด้านการกีฬาสามารถดำเนินงานได้ตามปกติเช่นเดียวกัน ส่งผลทำให้ภาคการผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาเติบโตอย่างรวดเร็วเมื่อเปรียบเทียบกับปี พ.ศ.2564 ที่ผ่านมา โดยคาดการณ์ว่าผลผลิตรวมในประเทศของอุตสาหกรรมกีฬาจะเติบโตถึงร้อยละ 44.97 เพิ่มเป็น 372,224.85 ล้านบาท และทำให้อุปทานรวมของอุตสาหกรรมกีฬาเติบโตร้อยละ 44.61 และเพิ่มเป็น 592,479.73 ในด้าน GDP และการจ้างงาน พบว่าสถานการณ์ COVID-19 ที่ดีขึ้นเป็นอย่างมากทำให้ GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาเพิ่มขึ้นร้อยละ 40.60 เป็น 153,288.09 ล้านบาท และทำให้การจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาเพิ่มขึ้นร้อยละ 25.57 เป็น 312,578 คน

6.5 บทสรุป

การกีฬาเป็นกิจกรรมที่มีความเชื่อมโยงกับหน่วยธุรกิจจำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็นสถานที่บริการออกกำลังกาย สโมสรกีฬาสมัครเล่น สื่อสารมวลชน กิจกรรมการตลาดและโฆษณา การประชาสัมพันธ์ทางการกีฬา การจัดการสิทธิประโยชน์และลิขสิทธิ์ทางการกีฬากลุ่มการจัดการแข่งขันกีฬา กีฬาอาชีพ อาทิ นักกีฬา บุคลากรทางการกีฬาอาชีพ การบริการทางวิทยาศาสตร์การกีฬา สถาบันการศึกษาผู้ผลิตบุคลากรด้านการกีฬา การจัดการกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวและนันทนาการ กลุ่มการจัดการแข่งขันกีฬา ผู้ค้าปลีกและค้าส่งอุปกรณ์กีฬา อาทิ ชุดกีฬา รองเท้ากีฬา เครื่องกีฬา ผู้ผลิตอุปกรณ์กีฬา อาทิ ชุดกีฬา รองเท้ากีฬา เครื่องกีฬา และผู้นำเข้าและส่งออกทางการกีฬา (เพื่อการฝึกซ้อมและการแข่งขันกีฬา) ลักษณะดังกล่าวทำให้ห่วงโซ่อุปทานของอุตสาหกรรมกีฬาประกอบไปด้วยอุตสาหกรรมจำนวนมาก ตั้งแต่อุตสาหกรรมต้นน้ำ เช่น ผู้ผลิตเสื้อผ้าและรองเท้ากีฬา ผู้ผลิตอุปกรณ์กีฬา ฯลฯ อุตสาหกรรมกลางน้ำ เป็นต้น เช่น ผู้จัดการแข่งขันกีฬา สถานบริการออกกำลัง สโมสรกีฬา ฯลฯ ไปจนถึงอุตสาหกรรมปลายน้ำ เป็นต้น เช่น บริการทางการแพทย์ด้านกีฬา สื่อสิ่งพิมพ์ด้านกีฬา ฯลฯ เป็นต้น

จากการศึกษาสถานภาพของเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทย พบว่าอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยถือเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่มีศักยภาพและสามารถสร้าง GDP ให้แก่ประเทศได้มากกว่า 1.5 แสนล้านบาท และสร้างการจ้างงานได้มากกว่า 3.2 แสนตำแหน่ง ในปี พ.ศ. 2562 ซึ่งเป็นช่วงก่อนเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 อย่างไรก็ตาม อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยได้รับผลกระทบอย่างรุนแรงจากสถานการณ์ของโรค COVID-19 ในช่วงปี พ.ศ. 2563 – 2564 โดยได้ทำให้ GDP และการจ้างงานของอุตสาหกรรมกีฬาลดลงเกือบร้อยละ 30 เหลือเพียง 1.08 แสนล้านบาท และ 2.3 แสนคน ตามลำดับ อันเป็นผลมาจากมาตรการล็อคดาวน์เพื่อควบคุมการแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ซึ่งทำให้กิจกรรมกีฬาทุกรูปแบบต้องหยุดชะงัก ไม่ว่าจะเป็นการแข่งกีฬา การเล่นกีฬา และการออกกำลังกาย นอกจากนี้ยังเป็นผลมาจากการที่ประชาชนมีรายได้และมีกำลังซื้อลดลง ทำให้มีการใช้จ่ายเกี่ยวกับกีฬาลดลงตามไปด้วย

สถานการณ์ดีขึ้นเล็กน้อยในปี พ.ศ. 2564 เมื่อเริ่มมีการฉีดวัคซีน COVID-19 มีการผ่อนคลายมาตรการล๊อคดาวน์ และธุรกิจต่าง ๆ ตลอดจนการท่องเที่ยว เริ่มกลับมาดำเนินการได้มากขึ้นภายใต้มาตรการ Social Distancing โดยในปี พ.ศ. 2564 GDP และการจ้างงานของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยเพิ่มขึ้นจากปีก่อนหน้าเพียงเล็กน้อย โดย GDP และการจ้างงานมีค่าประมาณ 2.09 แสนล้านบาท และ 2.5 แสนคน ตามลำดับ ต่อมาในปี พ.ศ. 2565 หลังจากที่มาตรการควบคุมการแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ส่วนใหญ่ถูกยกเลิกหรือผ่อนคลอน ภาคธุรกิจสามารถกลับมา

ดำเนินงานได้ตามปกติ ภาคการท่องเที่ยวเริ่มกลับสู่ภาวะปกติ การผลิตและการค้ากลับมาเติบโตอีกครั้ง ส่งผลทำให้ประชาชนในประเทศมีรายได้และกำลังซื้อมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ทำให้ GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาเพิ่มขึ้นเป็น 1.53 แสนล้านบาท และมีการจ้างงานเพิ่มเป็น 3.1 แสนคน ซึ่งเป็นระดับที่ใกล้เคียงปี พ.ศ. 2562 ซึ่งเป็นช่วงก่อนเกิดวิกฤตโรค COVID-19 และคาดการณ์ว่าอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยจะเติบโตอย่างต่อเนื่องในปี พ.ศ. 2566

บทที่ 7

คู่มือวิธีการจัดทำ ปัญหา และอุปสรรคของการจัดทำข้อมูลดังกล่าว รวมทั้งแผนการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในระยะถัดไป

บทที่ 7
คู่มือวิธีการจัดทำ ปัญหา และอุปสรรคของการจัดทำข้อมูลดังกล่าว รวมทั้งแผนการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในระยะถัดไป

บทนี้จะนำเสนอคู่มือวิธีการจัดทำข้อมูลบัญชีประชาชาติด้านกีฬา (Sport Satellite Account: SSA) และคู่มือวิธีการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ ปัญหาและอุปสรรคของการจัดทำข้อมูลดังกล่าว รวมทั้งแผนการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในระยะถัดไป รายละเอียดมีดังนี้

7.1 คู่มือวิธีการจัดทำข้อมูลบัญชีประชาชาติด้านกีฬา

คู่มือวิธีการจัดบัญชีประชาชาติด้านกีฬา หรือ SSA ในที่นี้จะแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ คู่มือวิธีการจัดทำ SSA คู่มือวิธีการคำนวณมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาปี พ.ศ. 2565 และ คู่มือวิธีการคำนวณมูลค่าทางเศรษฐกิจตามชนิดกีฬานำร่อง รายละเอียดมีดังนี้

7.1.1 คู่มือวิธีการจัดทำ SSA

1) ความหมายและประโยชน์ของ SSA

SSA หรือ Sport Satellite Account หรือ บัญชีประชาชาติด้านกีฬา หมายถึง ระบบบัญชีที่แสดงค่าสถิติเชิงเศรษฐกิจมหภาคของอุตสาหกรรมกีฬา หรืออีกนัยหนึ่งคือ ระบบบัญชีที่ใช้วัดบทบาททางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาเมื่อเปรียบเทียบกับเศรษฐกิจของประเทศในภาพรวม ทั้งนี้ บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา จะให้ข้อมูลโครงสร้างทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬา ทั้งด้านการผลิตและด้านการบริโภค โดยในด้านการผลิต SSA จะให้ข้อมูล GDP ของอุตสาหกรรมกีฬา มูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬา และค่าจ้างและเงินเดือนที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมกีฬา (ซึ่งใช้คาดประมาณการจ้างงาน) สำหรับในด้านการบริโภค SSA จะให้ข้อมูลการบริโภคขั้นสุดสุดท้าย อุปสงค์รวม และอุปทานรวมที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมกีฬา ดังนั้น SSA จึงมีประโยชน์อย่างมากในการวัดแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศ ตลอดจนกำหนดทิศการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาและนโยบายที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมและยกระดับอุตสาหกรรมกีฬาในประเทศ รูปแบบทั่วไปของ SSA แสดงดังตารางที่ 7-1

2) นิยามของอุตสาหกรรมกีฬา

การสร้าง SSA นำร่องในโครงการนี้จะอาศัยกรอบแนวคิดตาม EU Working Group on Sport and Economics (EU WG)[1] ซึ่งอ้างอิงจาก “Methodological Manual for a Sport Satellite Account” ตามกรอบแนวคิดของ EU WG ได้กำหนดนิยามของอุตสาหกรรมกีฬา (Sport Industry) เรียกกว่า Vilnius DefinitI-On of Sport ซึ่งได้แบ่งอุตสาหกรรมกีฬาออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่

1) อุตสาหกรรมกีฬาตามความหมายทางสถิติ (Sport Industry by Statistical DefinitI-On) ครอบคลุมอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรง

[1] Statistics Netherlands. (2012). Methodological Manual for a Sport Satellite Account. Retrieved June 2, 2021, from https://www.cbs.nl/-/media/imported/documents/2012/37/120904-methodological-manual-sport.pdf?la=nl-nl.

2) อุตสาหกรรมกีฬาตามความหมายแคบ (Sport Industry by Narrow Definitl-On) ครอบคลุมอุตสาหกรรมกีฬาตามความหมายทางสถิติ บวกอุตสาหกรรมที่เป็นต้นน้ำ (นั่นคือ วัตถุดิบ) ของอุตสาหกรรมกีฬา ได้แก่ ธุรกิจและองค์กรที่ผลิตสินค้าหรือให้บริการที่จำเป็นต่อการกีฬา ซึ่งสินค้าและบริการดังกล่าวจะหายไปหากปราศจากกีฬา

3) อุตสาหกรรมกีฬาตามความหมายกว้าง (Sport Industry by Broad Definitl-On) ครอบคลุมอุตสาหกรรมกีฬาตามความหมายแคบ บวกอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาทั้งทางตรงและทางอ้อมซึ่งเป็นอุตสาหกรรมปลายน้ำของอุตสาหกรรมกีฬา นั่นคือ กีฬาเป็นวัตถุดิบของอุตสาหกรรมตามความหมายกว้าง แต่ไม่ได้เป็นเงื่อนไขจำเป็นสำหรับการเล่น/แข่งกีฬา

ตารางที่ 7-1: แสดงรูปแบบทั่วไปของ SSA

สาขาการผลิต			รายจ่ายขั้นกลาง							อุปสงค์ขั้นสุดท้าย	อุปสงค์รวม	การนำเข้ารวม	ผลผลิตรวมในประเทศ	อุปทานรวม
			Sport Related Industry				Non Sport Industry							
			1	2	..	n	เกษตร	อุตสาหกรรม	บริการ					
ปัจจัยการผลิตขั้นกลาง	Sport Related Industry	1												
		2												
		:												
		n												
	Non Sport Industry	เกษตร												
		อุตสาหกรรม												
		บริการ												
มูลค่าเพิ่ม (GDP)	เงินเดือนค่าจ้างค่าตอบแทน													
	ผลตอบแทนการผลิต													
	ค่าเสื่อมราคา													
	ภาษีทางอ้อมสุทธิ													
ผลผลิตรวมในประเทศ														

3) อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย

ในการสร้าง SSA นำร่อง อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยจะครอบคลุมอุตสาหกรรมกีฬาตามความหมายกว้าง (Sport Industry by Broad Definitl-On) โดยประกอบด้วยอุตสาหกรรม 3 กลุ่ม รวม 20 สาขาการผลิต รายละเอียดดังตารางที่ 7-2

ตารางที่ 7-2: อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา 20 สาขาการผลิต

ที่	สาขาการผลิต	รายละเอียด
1	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา Agricultural Products for Sports	สาขานี้ประกอบด้วยการปลูกพืช การเพาะพันธุ์ และการขยายพันธุ์พืชอื่น ๆ เพื่อใช้ในการกีฬา เช่น หญ้าสนามฟุตบอล สนามกอล์ฟ
2	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา Animals for Sports	สาขานี้ประกอบด้วยการเลี้ยงสัตว์ที่ใช้ในการกีฬา เช่น ม้าแข่ง
3	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา Energy and Mineral Drinks for Sports	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตเครื่องดื่มเกลือแร่และเครื่องดื่มต่าง ๆ สำหรับนักกีฬาและผู้ออกกำลังกาย
4	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา Sport Apparel and Shoes	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตชุดกีฬาและรองเท้ากีฬา
5	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา Sports Printing and Publishing	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตหนังสือพิมพ์ วารสาร และสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา ทั้งออฟไลน์และออนไลน์
6	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา Medicine and Medical Products for Sports	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตยา และเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา เช่น เวย์โปรตีน ครีมนวดนักกีฬา น้ำมันมวย ผ้าเทปนักกีฬา เป็นต้น
7	ยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา Motor Vehicles, Motorbikes, Bikes and Ship for Sports	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตและซ่อมยานยนต์ยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา
8	การผลิตอุปกรณ์กีฬา Sport Equipment	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตเครื่องกีฬาและอุปกรณ์กีฬาชนิดต่าง ๆ
9	การก่อสร้างสนามกีฬา Sport Facility Constructl-On	สาขานี้ประกอบด้วยการก่อสร้าง ตกแต่ง วางระบบไฟฟ้า ประปา และสาธารณูปโภค สนามกีฬาและสถานที่สำหรับออกกำลังกาย ตลอดจนที่พักในสนามกีฬา
10	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา Sport Wholesale and Retail Trade	สาขานี้ประกอบด้วยการค้าส่งและค้าปลีก เครื่องแต่งกายกีฬา รองเท้ากีฬา อุปกรณ์กีฬา รวมทั้งยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา
11	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร Hotels and Restaurants	สาขานี้ประกอบด้วยการให้บริการอาหารและเครื่องดื่มและบริการที่พักอันเป็นผลมาจากกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา
12	บริการการเดินทางและการขนส่ง Transportatl-On Services	สาขานี้ประกอบด้วยบริการการเดินทางทางรถไฟ การเดินทางทางบกทุกรูปแบบ การเดินทางชายฝั่งและทางน้ำ และการเดินทางทางอากาศอันเป็นผลมาจากกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา
13	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา Sport Educatl-On, Sciences and Research	สาขานี้ประกอบด้วยบริการการศึกษาและการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกีฬา เช่น โรงเรียนกีฬา สถาบันการศึกษาที่สอนด้านพลศึกษา วิทยาศาสตร์การกีฬา การจัดการการกีฬา การวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกีฬา และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

ตารางที่ 7-2: อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา 20 สาขาการผลิต (ต่อ)

ที่	สาขาการผลิต	รายละเอียด
14	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา Sport Medical Services	สาขานี้ประกอบด้วยคลินิกกีฬา บริการทางการแพทย์ เวชศาสตร์ฟื้นฟู และการทำกายภาพบำบัดที่เกี่ยวข้องกับกีฬา
15	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา Broadcasting and Digital Media Related to Sports	สาขานี้ประกอบด้วยการผลิตรายการที่เกี่ยวกับกีฬาที่เผยแพร่ผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ สื่อดิจิทัล สื่อสตรีมมิ่ง เป็นต้น ทั้งรายการฟรีและที่ต้องสมัครสมาชิก
16	การจัดการแข่งขันกีฬา Sport Event Organizers	สาขานี้ประกอบด้วยกิจกรรมของผู้จัดและผู้ผลิตการแข่งขันกีฬาทั้งชนิดมีและไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวก
17	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา Sport Facilities Services	สาขานี่ประกอบด้วยการดำเนินงานของสถานที่ออกกำลังกาย ซึ่งมีสิ่งอำนวยความสะดวกที่จำเป็นต่อการทำกิจกรรมสร้างสุขภาพ เช่น การออกกำลังกาย การเรียนกีฬา เป็นต้น
18	สโมสรและสมาคมกีฬา Sport Clubs and AssociatI-Ons	สาขานี้ประกอบด้วยกิจกรรมด้านสโมสรกีฬา สมาคมกีฬา และสมาพันธ์กีฬา ทั้งระดับอาชีพ กึ่งอาชีพ หรือสมัครเล่น รวมทั้งการให้โอกาสเหล่าสมาชิกในการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมกีฬาต่าง ๆ
19	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา Sport Equipment Repairs	สาขานี้ประกอบด้วยการซ่อมและบำรุงรักษาอุปกรณ์กีฬาทุกประเภท ยกเว้นเรือ รถยนต์ รถจักรยานยนต์ และจักรยานสำหรับการกีฬา
20	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่น ๆ Other Sport Services	สาขานี้ประกอบด้วยการดำเนินงานเกี่ยวกับสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการแข่งขันกีฬาในร่มและกลางแจ้ง การบริหารและการจัดหาบุคลากรเพื่อปฏิบัติหน้าที่ประจำสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ และกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา ซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น

อุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิตข้างต้น สามารถจำแนกตาม Vilnius DefinitI-On of Sport ได้ดังนี้

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

2) อุตสาหกรรมกีฬาตามความหมายแคบ ครอบคลุมอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรงตามข้อ 1 และอุตสาหกรรมที่เป็นต้นน้ำของการกีฬา ได้แก่ ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา ยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน เรือสำหรับการกีฬา และการก่อสร้างสนามกีฬา

3) อุตสาหกรรมกีฬาตามความหมายกว้าง ครอบคลุมอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาโดยตรงตามข้อ 1 อุตสาหกรรมที่เป็นต้นน้ำของการกีฬาตามข้อ 2 และอุตสาหกรรมที่เป็นปลายน้ำของการกีฬา ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร บริการการเดินทาง และการขนส่ง บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา

สำหรับอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่อาจมีส่วนเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬา จะถือเป็นอุตสาหกรรมสนับสนุน (Supporting Industries) และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง (Related Industries) อุตสาหกรรมกีฬา แต่ไม่ถือเป็นอุตสาหกรรมกีฬาตามนิยามของงานวิจัยเรื่องนี้ ทั้งนี้ จากการศึกษากำหนดให้อุตสาหกรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับกีฬาในงานวิจัยเรื่องนี้มีจำนวนทั้งหมด 28 อุตสาหกรรม ดังนี้

(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) การผลิตผลิตภัณฑ์พลาสติกและผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่ไม่ใช่เหล็ก
(14) การผลิตผลิตภัณฑ์เหล็กและโลหะ
(15) การผลิตเครื่องจักร
(16) การผลิตอุปกรณ์ไฟฟ้า
(17) การผลิตรถไฟและอากาศยาน
(18) การผลิตผลิตภัณฑ์อื่น ๆ
(19) การผลิตไฟฟ้า ก๊าซ และประปา
(20) การก่อสร้างงานบริการสาธารณะ
(21) บริการขนส่งสินค้าและคลังสินค้า
(22) การสื่อสาร
(23) สถาบันการเงิน
(24) อสังหาริมทรัพย์
(25) บริการธุรกิจ
(26) บริการสาธารณะ
(27) บริการอื่น ๆ
(28) กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้

4) ขั้นตอนในการสร้างตาราง I-O Table ของอุตสาหกรรมกีฬา

การสร้าง SSA นำร่องจำเป็นต้องใช้ข้อมูลค่าสัมประสิทธิ์การค่าใช้จ่ายปัจจัยการผลิตขั้นกลางและค่าสัมประสิทธิ์การผลผลิตซึ่งจะได้จากตาราง I-O Table ของอุตสาหกรรมกีฬาแต่เนื่องจาก

ประเทศไทยยังไม่มีตาราง I-O Table ของอุตสาหกรรมกีฬาจึงจำเป็นต้องทำการปรับตาราง I-O Table ของประเทศไทยให้เป็นตาราง I-O Table ของอุตสาหกรรมกีฬา ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1: ทำการปรับตาราง I-O 180 สาขา ของประเทศไทย ปี พ.ศ.2558 ซึ่งเป็นข้อมูลตาราง I-O ปีล่าสุดที่สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติให้บริการแก่สาธารณะ ด้วยข้อมูลบัญชีประชาชาติปี พ.ศ. 2562 เพื่อให้ได้ตาราง I-O 180 สาขา ของปี พ.ศ. 2562 ทั้งนี้ สาเหตุที่เลือกใช้ข้อมูลบัญชีประชาชาติปี พ.ศ. 2562 เนื่องจากข้อมูลบัญชีประชาชาติล่าสุดที่ประเทศไทยมี คือ ปี พ.ศ. 2563 ซึ่งเป็นปีที่ประเทศไทยประสบกับวิกฤตโรคระบาด COVID-19 ทำให้เศรษฐกิจมหภาคของประเทศได้รับผลกระทบอย่างรุนแรง โดยถือเป็นเหตุการณ์ที่ผิดปกติ (Irregular Variatl-On) ทำให้ข้อมูลบัญชีประชาชาติปี พ.ศ. 2563 ไม่เหมาะสำหรับการปรับตาราง I-O ในกรณีนี้

ขั้นตอนที่ 2: ปรับสาขาการผลิตให้ครอบคลุมอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยทั้งภาคการผลิตและภาคบริการ รวมทั้งจัดกลุ่มสาขาการผลิตอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับกีฬา เพื่อให้ตาราง I-O ของอุตสาหกรรมกีฬามีขนาดไม่ใหญ่จนเกินไป ทั้งนี้ สาขาการผลิตที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬาจะได้จากการทบทวนวรรณกรรม ร่วมกับการสัมภาษณ์เจาะลึกและการจัดสนทนากลุ่มกับผู้เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬาเป็นหลัก

ขั้นตอนที่ 3: ทำการสำรวจข้อมูลผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬา เพื่อรวบรวมข้อมูลโครงสร้างการใช้สินค้าและบริการขั้นกลางเพื่อการผลิตและให้บริการของผู้ประกอบการในแต่ละสาขาการผลิต เพื่อนำเอาข้อมูลโครงสร้างการใช้สินค้าและบริการขั้นกลางดังกล่าวมาปรับค่าสัมประสิทธิ์โครงสร้างการใช้สินค้าและบริการขั้นกลางของแต่ละสาขาการผลิตในตาราง I-O ของอุตสาหกรรมกีฬา ทั้งนี้ เพื่อให้ได้ค่าสัมประสิทธิ์ที่สอดคล้องกับการดำเนินงานจริงของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬามากที่สุด

ขั้นตอนที่ 4: รวบรวมข้อมูลมูลค่าการตลาดโดยรวมของแต่ละสาขาการผลิตในอุตสาหกรรมกีฬาตามตาราง I-O ในปี พ.ศ. 2562 จากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ เช่น กรมพัฒนาธุรกิจการค้า การกีฬาแห่งประเทศไทย ฯลฯ เพื่อนำมาคำนวณมูลค่าต่าง ๆ ในตาราง I-O ได้แก่ มูลค่าสินค้าและบริการขั้นกลาง เงินเดือน ค่าจ้าง และค่าตอบแทน มูลค่าเพิ่ม มูลค่าผลผลิตรวม มูลค่าอุปสงค์ขั้นสุดท้าย มูลค่าอุปสงค์รวม และมูลค่าอุปทาน โดยอาศัยค่าสัมประสิทธิ์ที่ได้จากการสำรวจข้อมูลจากผู้ประกอบการกลุ่มตัวอย่าง

5) ขั้นตอนในการสร้าง SSA นำร่องของประเทศไทย

หลังจากทำการปรับตาราง I-O Table ของอุตสาหกรรมกีฬาเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

ขั้นตอนที่ 1: รวบรวมข้อมูลมูลค่าตลาดของอุตสาหกรรมกีฬาตาม Vilnius DefinitI-On of Sports ทั้ง 20 สาขาการผลิต ในปีที่ต้องการคำนวณบัญชีประชาชาติด้านกีฬา

ขั้นตอนที่ 2: คำนวณองค์ประกอบทางด้านการผลิต (แนวตั้ง) ในตารางบัญชีประชาชาติของอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิต ได้แก่ มูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางและมูลค่าเพิ่ม โดยอาศัยค่าสัมประสิทธิ์การแจงแจงการใช้ปัจจัยการผลิตในตาราง I-O ทางด้านกีฬาปี พ.ศ. 2562 กำหนดให้มูลค่าตลาดของแต่ละอุตสาหกรรมกีฬาคือมูลค่าผลผลิตรวมภายในประเทศ

ขั้นตอนที่ 3: คำนวณผลรวมมูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางในอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่มิใช่กีฬาทางด้านการใช้จ่าย (แนวนอน) ที่เกิดขึ้นอันเป็นผลมาจากการดำเนินงานของอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิต โดยความต้องการปัจจัยการผลิตขั้นกลางในอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่มิใช่กีฬาดังกล่าว

จะถือเป็นมูลค่าผลผลิตของแต่ละอุตสาหกรรม (กล่าวคือ มีผลผลิตเนื่องจากเป็นปัจจัยการผลิตให้แก่อุตสาหกรรมกีฬา)

ขั้นตอนที่ 4: คำนวณองค์ประกอบทางด้านการผลิต (แนวตั้ง) ในตารางบัญชีประชาชาติของอุตสาหกรรมกีฬาอื่น ๆ ที่มิใช่กีฬา ได้แก่ มูลค่าปัจจัยการผลิตขั้นกลางและมูลค่าเพิ่ม โดยอาศัยค่าสัมประสิทธิ์การแจกแจงการใช้ปัจจัยการผลิตในตาราง I-O ทางด้านกีฬาปี พ.ศ. 2562 และมูลค่าผลผลิตที่ได้จากตอนที่ 3

ขั้นตอนที่ 5: คำนวณผลรวมของปัจจัยการผลิตขั้นกลาง มูลค่าเพิ่ม และผลผลิตรวมภายในประเทศของแต่ละอุตสาหกรรม ทั้งอุตสาหกรรมกีฬาและอุตสาหกรรมที่มิใช่กีฬา และรวมทุกอุตสาหกรรม โดยผลรวมของมูลค่าเพิ่มคือตัวชี้วัดของผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศทางด้านกีฬา ตัวแปรทางเศรษฐกิจมหภาคสำคัญที่ได้จากขั้นตอนนี้ ได้แก่ มูลค่าเพิ่มรวม เงินเดือน ค่าจ้าง และค่าตอบแทน และผลผลิตรวมในประเทศ

ขั้นตอนที่ 6: คำนวณผลรวมของปัจจัยการผลิตขั้นกลางทางด้านการใช้จ่าย (แนวนอน) ของแต่ละอุตสาหกรรม จากนั้นคำนวณองค์ประกอบการอื่น ๆ ทางด้านการใช้จ่าย ได้แก่ อุปสงค์ขั้นสุดท้าย อุปสงค์รวม การนำเข้า ส่วนเหลื่อมการค้าและการขนส่ง ผลผลิตรวมภายในประเทศ และอุปทานรวม โดยอาศัยค่าสัมประสิทธิ์การแจกแจงผลผลิตในตาราง I-O ทางด้านกีฬาปี พ.ศ. 2562 ตัวแปรทางเศรษฐกิจมหภาคสำคัญที่ได้จากขั้นตอนนี้ ได้แก่ รายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้าย อุปสงค์ขั้นสุดท้าย อุปสงค์รวม ผลผลิตรวมในประเทศ และอุปทานรวม

7.1.2 คู่มือวิธีการคำนวณมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาปี พ.ศ. 2565

ส่วนนี้จะนำเสนอคู่มือในการวิเคราะห์มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาปี พ.ศ. 2565 รายละเอียดมีดังนี้

ขั้นตอนที่ 1: ทำการสำรวจข้อมูลรายได้ของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาในช่วงครึ่งปีแรกของปี พ.ศ. 2565 เพื่อรวบรวมข้อมูลรายได้ ต้นทุน และโครงสร้างการใช้ปัจจัยการผลิตของผู้ประกอบการ

ขั้นตอนที่ 2: คำนวณอัตราส่วนของ GDP ของประเทศไทยในครึ่งปีแรก (ไตรมาสที่ 1 และไตรมาสที่ 2) ต่อ GDP ในครึ่งปีหลัง (ไตรมาสที่ 3 และไตรมาสที่ 4) ระหว่างปี พ.ศ. 2562 – 2564 ในแต่ละอุตสาหกรรม

ขั้นตอนที่ 3: คำนวณค่าเฉลี่ยของอัตราส่วนของ GDP ในครึ่งปีแรกต่อ GDP ในครึ่งปีหลัง ระหว่างปี พ.ศ. 2562 – 2564 ในแต่ละอุตสาหกรรม

ขั้นตอนที่ 4: คาดประมาณรายได้ของผู้ประกอบการในแต่ละอุตสาหกรรมกีฬาที่ได้จากการสำรวจในช่วงครึ่งปีหลังของปี พ.ศ. 2565 โดยอาศัยค่าเฉลี่ยของอัตราส่วนของ GDP ในครึ่งปีแรกต่อ GDP ในครึ่งปีหลัง ที่ได้จากขั้นตอนที่ 3

ขั้นตอนที่ 5: คำนวณอัตราการเติบโตของรายได้ของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาในปี พ.ศ. 2565 เมื่อเปรียบเทียบกับปี พ.ศ. 2564

ขั้นตอนที่ 6: คำนวณค่ามัธยฐานของอัตราการเติบโตของรายได้ของผู้ประกอบการในปี พ.ศ. 2565 เมื่อเปรียบเทียบกับปี พ.ศ. 2564 ในแต่ละอุตสาหกรรมกีฬา ทั้งนี้ ค่ามัธยฐานจึงมีความเหมาะสมที่จะใช้เป็นค่ากลางมากกว่าค่าเฉลี่ยเลขคณิต เนื่องจากค่ามัธยฐานไม่ได้รับผลกระทบจากค่าที่ผิดปกติและเหมาะสมกับการวิเคราะห์ค่ากลางของกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็ก

ขั้นตอนที่ 7: คำนวณมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิต ในปี พ.ศ. 2565 โดยอาศัยค่ามัธยฐานของอัตราการเติบโตของรายได้ของผู้ประกอบการในสาขาการผลิตเดียวกันในปี พ.ศ. 2565 ที่ได้จากขั้นตอนที่ 6

ขั้นตอนที่ 8: คำนวณมูลค่าการบริโภคขั้นสุดท้าย มูลค่าอุปสงค์ขั้นสุดท้าย มูลค่าผลผลิตภายในประเทศ มูลค่าอุปทานรวม มูลค่า GDP และจำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬา ในปี พ.ศ. 2565 โดยอาศัยตารางบัญชีประชาชาติด้านกีฬา (SSA) ปี พ.ศ. 2565

7.1.3 ส่วนนี้จะนำเสนอคู่มือในการคาดประมาณมูลค่าทางเศรษฐกิจตามชนิดกีฬา โดยในที่นี้จะครอบคลุมกีฬานำร่องที่สำคัญ 4 ชนิดกีฬา ได้แก่ ฟุตบอล กอล์ฟ มวย และวิ่ง รายละเอียดมีดังนี้

ขั้นตอนที่ 1: สำรวจพฤติกรรมการชมกีฬา เล่นกีฬา และแข่งกีฬา รวมทั้งค่าใช้จ่าย ด้านการกีฬา ทั้งค่าใช้จ่ายในภาพรวมและค่าใช้จ่ายตามหมวดค่าใช้จ่ายจากกลุ่มผู้บริโภค ซึ่งประกอบด้วยประชาชนทั่วไป นักกีฬา และบุคลากรกีฬา

ขั้นตอนที่ 2: วิเคราะห์สมการค่าใช้จ่ายด้านการกีฬาที่เกิดขึ้นใน 4 ชนิดกีฬาที่ทำการศึกษา โดยอาศัยการวิเคราะห์ Multiple RegressI-On Analysis ตามแบบจำลองดังต่อไปนี้

$$EP_i = b_0 + b_1FBW + b_2GFW + b_3BXW + b_4RNW + b_5FBP + b_6GFP + b_7BXP + b_8RNP + \mu$$

กำหนดให้

EP_i = ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬา (บาท/คน/ปี) ประกอบด้วย 11 รายการค่าใช้จ่ายได้แก่

1) ค่าซื้อเสื้อผ้าและรองเท้ากีฬา
2) ค่าเครื่องดื่ม
3) ค่ายาและเวชภัณฑ์
4) ค่าอุปกรณ์กีฬา
5) ค่าโรงแรมที่พักและอาหาร
6) ค่าเดินทาง
7) ค่าเรียนกีฬาและออกกำลังกาย
8) ค่าซื้อสินค้าอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา
9) ค่าซ่อมแซมเครื่องกีฬา
10) ค่าบริการอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา
11) ค่าใช้จ่ายรวมด้านการกีฬา

FBW = 1 กรณีที่ชมกีฬาฟุตบอล (ฟุตบอล ฟุตซอล) และ 0 กรณีที่ไม่ใช่

GFW = 1 กรณีที่ชมกีฬากอล์ฟ และ 0 กรณีที่ไม่ใช่

BXW = 1 กรณีที่ชมกีฬามวย (มวยไทย มวยสากล) และ 0 กรณีที่ไม่ใช่

RNW = 1 กรณีที่ชมกีฬาวิ่ง (วิ่งลู่ วิ่งถนน วิ่งเทรล) และ 0 กรณีที่ไม่ใช่

FBP = 1 กรณีที่เล่น/แข่งกีฬาฟุตบอล (ฟุตบอล ฟุตซอล) และ 0 กรณีที่ไม่ใช่

GFP = 1 กรณีที่เล่น/แข่งกีฬากอล์ฟ และ 0 กรณีที่ไม่ใช่

BXP = 1 กรณีที่เล่น/แข่งกีฬามวย (มวยไทย มวยสากล) และ 0 กรณีที่ไม่ใช่

RNP = 1 กรณีที่เล่น/แข่งกีฬาวิ่ง (วิ่งลู่ วิ่งถนน วิ่งเทรล) และ 0 กรณีที่ไม่ใช่

μ = ค่าความคลาดเคลื่อน

จากแบบจำลองข้างต้น จะต้องทำการวิเคราะห์สมการค่าใช้จ่ายด้านการกีฬารวม 11 สมการ ได้แก่ สมการค่าใช้จ่ายโดยรวม และสมการค่าใช้จ่ายตามหมวดค่าใช้จ่ายจำนวน 10 สมการ

ขั้นตอนที่ 3: คำนวณค่าความถี่และร้อยละของการชมและการเล่น/แข่งกีฬานำร่องทั้ง 4 ชนิดกีฬา โดยอาศัยข้อมูลกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการการสำรวจ โดยกีฬาฟุตบอลมีองค์ประกอบย่อย 2 ชนิดกีฬา ได้แก่ ฟุตบอลและฟุตซอล กอล์ฟมีองค์ประกอบย่อย 1 ชนิด ได้แก่ กอล์ฟ มวยมีองค์ประกอบย่อย 2 ชนิด ได้แก่ มวยไทยและมวยสากล และวิ่งมีองค์ประกอบย่อย 3 ชนิด ได้แก่ วิ่งถนน วิ่งเทรล และวิ่งลู่

ขั้นตอนที่ 4: คาดประมาณค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อคนในการชมกีฬาและการเล่น/แข่งกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬาและหมวดค่าใช้จ่าย (รวมทั้งค่าใช้จ่ายโดยรวม) โดยอาศัยสมการ Multiple Regressl-On ที่ได้จากการวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 2 ทำได้โดยการแทนค่าตัวแปรอิสระ (ได้แก่ FBW GFW BXW RNW FBP GFP BXP RNP) ในสมการ ดังนั้น

- แทนค่า FBW = 1 เข้าไปในแบบจำลอง (ตัวแปรอื่น ๆ เท่ากับ 0) ค่าที่ได้ก็คือค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยของผู้ที่ชมกีฬาฟุตบอล (บาท/คน)
- แทนค่า GFW = 1 เข้าไปในแบบจำลอง (ตัวแปรอื่น ๆ เท่ากับ 0) ค่าที่ได้ก็คือ ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยของผู้ที่ชมกีฬากอล์ฟ (บาท/คน)
- แทนค่า BXW = 1 เข้าไปในแบบจำลอง (ตัวแปรอื่น ๆ เท่ากับ 0) ค่าที่ได้ก็คือ ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยของผู้ที่ชมกีฬามวย (บาท/คน)
- แทนค่า RNW = 1 เข้าไปในแบบจำลอง (ตัวแปรอื่น ๆ เท่ากับ 0) ค่าที่ได้ก็คือ ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยของผู้ที่ชมกีฬาวิ่ง (บาท/คน)
- แทนค่า FBP = 1 เข้าไปในแบบจำลอง (ตัวแปรอื่น ๆ เท่ากับ 0) ค่าที่ได้ก็คือ ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยของผู้ที่เล่น/แข่งกีฬาฟุตบอล (บาท/คน)
- แทนค่า GFP = 1 เข้าไปในแบบจำลอง (ตัวแปรอื่น ๆ เท่ากับ 0) ค่าที่ได้ก็คือ ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยของผู้ที่เล่น/แข่งกีฬากอล์ฟ (บาท/คน)
- แทนค่า BXP = 1 เข้าไปในแบบจำลอง (ตัวแปรอื่น ๆ เท่ากับ 0) ค่าที่ได้ก็คือ ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยของผู้ที่เล่น/แข่งกีฬามวย (บาท/คน)
- แทนค่า RNP = 1 เข้าไปในแบบจำลอง (ตัวแปรอื่น ๆ เท่ากับ 0) ค่าที่ได้ก็คือ ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยของผู้ที่เล่น/แข่งกีฬาวิ่ง (บาท/คน)
- แทนค่าตัวแปรอิสระทุกตัวด้วยค่า 0 ค่าที่ได้ก็คือ ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยของผู้ที่ไม่ชมและไม่เล่นหรือแข่งกีฬาทั้ง 4 ชนิด หรืออีกนัยหนึ่งคือ ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยจากการชมและการเล่นหรือแข่งกีฬาอื่น ๆ (บาท/คน)

ขั้นตอนที่ 5: คำนวณค่าใช้จ่ายรวม (ทั้งการชมและการเล่น/แข่งกีฬา) ของแต่ละกีฬานำร่องทั้ง 4 ชนิดกีฬาที่เกิดขึ้นจากกลุ่มตัวอย่างที่ทำการสำรวจ โดยนำเอาค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อคนของแต่ละชนิดกีฬา ที่ได้จากขั้นตอนที่ 3 ไปคูณกับจำนวนผู้ชมและผู้เล่น/แข่งกีฬาของแต่ละชนิดกีฬา

ขั้นตอนที่ 6: คำนวณสัดส่วนค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในแต่ละชนิดกีฬา รวมทั้งสัดส่วนค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในกีฬาชนิดอื่น ๆ ที่นอกเหนือกีฬานำร่องทั้ง 4 ชนิดกีฬา ทั้งค่าใช้จ่ายโดยรวมและค่าใช้จ่ายตามหมวดค่าใช้จ่ายย่อยทั้ง 10 หมวด

ขั้นตอนที่ 7: คำนวณมูลค่าทางเศรษฐกิจของกีฬานำร่องทั้ง 4 ชนิดกีฬาในอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิตในปี พ.ศ. 2565 โดยอาศัยสัดส่วนค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในแต่ละชนิดกีฬาที่ได้จากการคำนวณในขั้นตอนที่ 6 อย่างไรก็ตาม เนื่องจากสัดส่วนค่าใช้จ่ายที่ได้จากการคำนวณไม่ครอบคลุมทั้ง 20 สาขาการผลิตในอุตสาหกรรมกีฬา ดังนั้น สาขาการผลิตที่ไม่มีข้อมูลสัดส่วนค่าใช้จ่ายโดยตรงจะทำการคำนวณมูลค่าการตลาดโดยอาศัยสัดส่วนค่าใช้จ่ายจากหมวดค่าใช้จ่ายที่ใกล้เคียงหรือค่าใช้จ่ายโดยรวม

ขั้นตอนที่ 8: สร้างตาราง SSA ของกีฬานำร่องสำคัญทั้ง 4 ชนิดกีฬา โดยอาศัยมูลค่าการตลาดของอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิตของแต่ละชนิดกีฬา และโครงสร้างการใช้ปัจจัยการผลิตและโครงสร้างการผลผลิตตามตาราง I-O ของอุตสาหกรรมกีฬา ในลักษณะเดียวกับการสร้าง SSA ของอุตสาหกรรมกีฬาในภาพรวม

ขั้นตอนที่ 9: คำนวณมูลค่าการบริโภคขั้นสุดท้าย มูลค่าอุปสงค์ขั้นสุดท้าย มูลค่าผลผลิตภายในประเทศ มูลค่าอุปทานรวม มูลค่า GDP และจำนวนการจ้างงาน โดยอาศัยตารางบัญชีประชาชาติด้านกีฬา (SSA) ปี พ.ศ. 2565 จำแนกตาม 4 ชนิดกีฬา ได้แก่ ฟุตบอล กอล์ฟ มวย และวิ่ง

7.2 คู่มือวิธีการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ

ส่วนนี้จะนำเสนอคู่มือในการวิเคราะห์และประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจของกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ รวมทั้งความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬานำร่องดังกล่าว รายละเอียดมีดังนี้

7.2.1 นิยามของผลกระทบทางเศรษฐกิจ

ผลกระทบทางเศรษฐกิจในที่นี้จะแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

1) ผลกระทบทางตรง (Direct Effect) ประกอบด้วย รายได้ ผลผลิต การจ้างงานและรายรับภาษีที่เกิดจากอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาตามที่กำหนดในตารางบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา อันเป็นผลมาจากการจัดการแข่งขันกีฬา

2) ผลกระทบทางอ้อม (Indirect Effect) ประกอบด้วย ผลผลิต การจ้างงาน และรายรับภาษีที่เกิดจากธุรกิจที่เป็นห่วงโซ่อุปทาน (Supply Chain) นั่นคือ อุตสาหกรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับกีฬาในตารางบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา อันเป็นผลมาจากการจัดการแข่งขันกีฬา

3) ผลกระทบเชิงชักนำ (Induced Effect) ประกอบด้วย รายได้ ผลผลิต การจ้างงาน และรายรับภาษีอันเกิดจากการใช้จ่ายรายได้ที่ได้จากกิจกรรมในทางตรงและทางอ้อมในการอุปโภคบริโภค ซื้อหาอาหารและเครื่องดื่ม ที่อยู่อาศัย เสื้อผ้า และสิ่งอุปโภคบริโภคต่าง ๆ

ดังนั้น ผลกระทบทางเศรษฐกิจสามารถคำนวณได้ดังนี้

“ผลกระทบทางเศรษฐกิจ = ผลกระทบทางตรง + ผลกระทบทางอ้อม + ผลกระทบเชิงชักนำ”

7.2.2 ขั้นตอนในการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจของกิจกรรมกีฬา

ผลกระทบทางเศรษฐกิจของกิจกรรมกีฬาในที่นี้วัดโดยตัวแปรทางเศรษฐกิจ 3 ตัว ได้แก่ GDP การจ้างงาน และรายรับภาษีของภาครัฐ รายละเอียดมีดังนี้

1) ขั้นตอนในการคำนวณ GDP

ขั้นตอนที่ 1: คำนวณ GDP จากผลกระทบทางตรงและผลกระทบทางอ้อมจากค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขันและค่าใช้จ่ายของผู้ร่วมกิจกรรม โดยอาศัยตาราง I-O ของอุตสาหกรรมกีฬาในลักษณะเดียวกันกับการคำนวณ GDP ของอุตสาหกรรมกีฬาในภาพรวม

ขั้นตอนที่ 2: วิเคราะห์สมการรายจ่ายเพื่อการบริโภคของภาคเอกชน (Private Consumption On Expenditure) ดังนี้

$$CON = b_0 + b_1GDP + b_2T + b_3Q1 + b_4Q2 + b_5Q3$$

กำหนดให้ CON = รายจ่ายเพื่อการบริโภค (ล้านบาท)
GDP = GDP (ล้านบาท)
T = แนวโน้มเวลา (1 ไตรมาส)
Q1 = 1 กรณีไตรมาสที่ 1 และ 0 ถ้าไม่ใช่
Q2 = 1 กรณีไตรมาสที่ 2 และ 0 ถ้าไม่ใช่
Q3 = 1 กรณีไตรมาสที่ 3 และ 0 ถ้าไม่ใช่

ค่าสัมประสิทธิ์ b1 คือ รายจ่ายเพื่อการบริโภคที่เพิ่มขึ้น (ล้านบาท) เมื่อผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ (GDP) เพิ่มขึ้น 1 ล้านบาท

ขั้นตอนที่ 3: คาดประมาณรายจ่ายเพื่อการบริโภคของภาคเอกชนที่เพิ่มขึ้นอันเกิดจากการเพิ่มขึ้นของ GDP จากผลกระทบทางตรงและทางอ้อม โดยการนำเอา GDP ที่เพิ่มขึ้น (ผลรวมของ GDP ทางตรงและทางอ้อม) มาคูณกับค่าสัมประสิทธิ์ b1

ขั้นตอนที่ 4: วิเคราะห์สมการ GDP ดังนี้

$$\mathbf{GDP} = c_0 + c_1C + c_2I + c_3G + c_4X + c_5M + c_6T + c_7Q1 + c_8Q2 + c_9Q3$$

กำหนดให้ GDP = GDP (ล้านบาท)
C = รายจ่ายเพื่อการบริโภคภาคเอกชน (ล้านบาท)
T = แนวโน้มเวลา (1 ไตรมาส)
Q1 = 1 กรณีไตรมาสที่ 1 และ 0 ถ้าไม่ใช่
Q2 = 1 กรณีไตรมาสที่ 2 และ 0 ถ้าไม่ใช่
Q3 = 1 กรณีไตรมาสที่ 3 และ 0 ถ้าไม่ใช่

ค่าสัมประสิทธิ์ c_1 คือ GDP ที่เพิ่มขึ้น (ล้านบาท) เมื่อรายจ่ายเพื่อการบริโภคเพิ่มขึ้น 1 ล้านบาท อีกนัยหนึ่งคือ GDP จากผลกระทบเชิงชักนำ

ขั้นตอนที่ 5: คาดประมาณ GDP ที่เพิ่มขึ้นอันเกิดจากการเพิ่มขึ้นของรายจ่ายเพื่อการบริโภคของภาคเอกชนที่ได้จากขั้นตอนที่ 3 โดยการนำเอารายจ่ายเพื่อการบริโภคที่เพิ่มขึ้นมาคูณกับค่าสัมประสิทธิ์ c1 ค่าที่ได้คือ GDP จากผลกระทบเชิงชักนำ

2) ขั้นตอนในการคำนวณการจ้างงาน

ขั้นตอนที่ 1: คำนวณผลรวมของเงินเดือน ค่าจ้าง และค่าตอบแทนของแต่ละอุตสาหกรรม โดยอาศัยตาราง I-O ของอุตสาหกรรมกีฬาในลักษณะเดียวกันกับการคำนวณผลรวมของเงินเดือน ค่าจ้าง และค่าตอบแทนอุตสาหกรรมกีฬาในภาพรวม

ขั้นตอนที่ 2: คำนวณจำนวนการจ้างงานในแต่ละอุตสาหกรรมโดยอ้างอิงจากค่าจ้างเฉลี่ยของแรงงานในไตรมาสที่ 2 พ.ศ. 2565 ซึ่งได้จากการสำรวจภาวะการทำงานของประชากร ไตรมาสที่ 2 พ.ศ. 2565 โดยสำนักงานสถิติแห่งชาติ ซึ่งคำนวณได้ดังนี้

$$\textbf{Employment of Sector i} = \frac{\text{Gross Wage of Sector i}}{\text{Average Wage of Sector i}}$$

ขั้นตอนที่ 3: คำนวณจำนวนการจ้างงานจากผลกระทบทางตรงและผลกระทบทางอ้อม โดยการคำนวณผลรวมของจำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา (นั่นคือ การจ้างงานจากผลกระทบทางตรง) และอุตสาหกรรมที่มิได้เกี่ยวข้องกับกีฬา (นั่นคือ การจ้างงานจากผลกระทบทางอ้อม) ตามลำดับ

ขั้นตอนที่ 4: คำนวณผลรวมของเงินเดือน ค่าจ้าง และค่าตอบแทนจากผลกระทบเชิงชักนำ โดยนำเอาค่า GDP จากผลกระทบเชิงชักนำ ไปคูณกับสัดส่วนระหว่างค่าสัมประสิทธิ์ของเงินเดือน ค่าจ้าง และค่าตอบแทนและค่าสัมประสิทธิ์ของมูลค่าเพิ่มรวม (ซึ่งเป็นตัวชี้วัด GDP) ของภาพรวมในตาราง I-O ของอุตสาหกรรมกีฬา นั่นคือ

$$\textbf{Induced Gross Wage} = \text{Induced GDP} \times \frac{\text{Coefficient of Gross Wage}}{\text{Coefficient of Gross Value Added}}$$

ขั้นตอนที่ 5: คำนวณจำนวนการจ้างงานจากผลกระทบเชิงชักนำโดยอ้างอิงจากค่าจ้างเฉลี่ยของแรงงานในภาพรวมของประเทศไทยในไตรมาสที่ 2 พ.ศ. 2565 ซึ่งได้จากการสำรวจภาวะการทำงานของประชากร ไตรมาสที่ 2 พ.ศ. 2565 โดยสำนักงานสถิติแห่งชาติ ซึ่งคำนวณได้ดังนี้

$$\textbf{Induced Employment} = \frac{\text{Induced Gross Wage}}{\text{Thailand's Average Wage}}$$

3) ขั้นตอนในการคำนวณรายรับภาษีของภาครัฐ

รายรับภาษีของภาครัฐในที่นี้จะครอบคลุมรายรับภาษีของหน่วยงานภาครัฐ 3 แห่ง ได้แก่ กรมสรรพากร กรมสรรพสามิต และกรมศุลกากร เท่านั้น โดยขั้นตอนการคำนวณมีดังนี้

ขั้นตอนที่ 1: วิเคราะห์สมการรายรับภาษีของภาครัฐ (Tax Revenue) ดังนี้

$TAX = d_0 + d_1GDP + d_2T + d_3Q1 + d_4Q2 + d_5Q3$

กำหนดให้ TAX = รายรับภาษีของภาครัฐ (ล้านบาท)
GDP = GDP (ล้านบาท)
T = แนวโน้มเวลา (1 ไตรมาส)
Q1 = 1 กรณีไตรมาสที่ 1 และ 0 ถ้าไม่ใช่
Q2 = 1 กรณีไตรมาสที่ 2 และ 0 ถ้าไม่ใช่
Q3 = 1 กรณีไตรมาสที่ 3 และ 0 ถ้าไม่ใช่

ค่าสัมประสิทธิ์ d_1 คือ รายรับภาษีที่เพิ่มขึ้น (ล้านบาท) เมื่อผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ (GDP) เพิ่มขึ้น 1 ล้านบาท

ขั้นตอนที่ 2: คาดประมาณรายรับภาษีของภาครัฐที่เพิ่มขึ้นอันเกิดจากการเพิ่มขึ้นของ GDP จากผลกระทบทางตรง ผลกระทบทางอ้อม และผลกระทบเชิงชักนำ โดยการนำเอา GDP ที่เพิ่มขึ้น (จากผลกระทบทางตรง ผลกระทบทางอ้อม และผลกระทบเชิงชักนำ) มาคูณกับค่าสัมประสิทธิ์ d1

4) ขั้นตอนในการวิเคราะห์ความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา

การประเมินความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬาจะอาศัยตัวชี้วัด 2 ตัว ได้แก่ (1) อัตราผลตอบแทนจากการลงทุน และ (2) ตัวคูณทวีของรายจ่าย รายละเอียดมีดังนี้

1) การคำนวณอัตราผลตอบแทนจากการลงทุน

อัตราผลตอบแทนจากการลงทุน (Return on Investment: ROI) เป็นค่าแสดงอัตราผลตอบแทนที่ได้รับจากการลงทุน เป็นชี้วัดประสิทธิภาพและความสามารถในการทำกำไรจากการลงทุน โดยมีสูตรคำนวณดังนี้

$$\text{ROI (\%)} = \frac{\text{Value of Investment} - \text{Cost of Investment}}{\text{Cost of Investment}} \times 100$$

กำหนดให้ มูลค่าของการลงทุน (Value of Investment) ในที่นี้คือ GDP ที่เกิดขึ้นจากการจัดการแข่งขันกีฬา ในขณะที่ ต้นทุนของการลงทุน (Cost of Investment) คือค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขัน โดยจะถือว่าการจัดการแข่งขันมีความคุ้มค่าหาก ROI มีค่าเป็นบวก

2) การคำนวณตัวคูณทวีของรายจ่าย

ตัวคูณทวีของรายจ่าย (Spending Multiplier) ในที่นี้แสดงรายจ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้นเมื่อมีรายจ่ายทางตรงของการจัดการแข่งขันกีฬาเกิดขึ้น 1 บาท โดยรายจ่ายทั้งหมดประกอบด้วยรายจ่ายทางตรงซึ่งเกี่ยวข้องกับรายจ่ายเพื่อการจัดการแข่งขันกีฬา รายจ่ายทางอ้อมซึ่งเกี่ยวข้องกับรายจ่ายในสาขาที่ไม่เกี่ยวข้องกับกีฬาแต่เป็นห่วงโซ่อุปทานของการจัดการแข่งขันกีฬา และรายจ่ายเชิงชักนำซึ่งเกี่ยวข้องกับรายจ่ายเพื่อการบริโภคของประชาชนที่เกิดขึ้นอันเป็นผลมาจากการจัดการแข่งขันกีฬา สูตรคำนวณมีดังนี้

$$\text{Multiplier (เท่า)} = \frac{\text{Direct Spending} + \text{Indirect Spending} + \text{Induced Spending}}{\text{Direct Spending}}$$

ค่า Multiplier จะทำให้ทราบว่า ทุกการใช้จ่าย 1 บาท ที่เกิดขึ้นในการจัดการแข่งขัน (ทั้งค่าจัดการแข่งขันและค่าใช้จ่ายของผู้เข้าร่วม) จะทำให้เกิดค่าใช้จ่ายโดยรวมในระบบเศรษฐกิจมากเท่าใด โดยจะถือว่าการจัดการแข่งขันมีความคุ้มค่าหากค่าตัวคูณทวีของรายจ่ายมีค่ามากกว่า 1.00

7.3 ปัญหาและอุปสรรคของการจัดทำข้อมูล

การจัดทำ SSA นำร่อง ตลอดจนการศึกษาข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทย ในครั้งนี้ ประสบกับปัญหาและอุปสรรคหลายประการ ที่สำคัญได้แก่

1) ประเทศไทยยังไม่มีฐานข้อมูลสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬา ฐานข้อมูลผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬา และฐานข้อมูลมูลค่าการตลาดของภาคธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับกีฬา ทำให้ขาดข้อมูลที่ชัดเจนสำหรับการคำนวณบัญชีประชาชาติ

2) ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาจำนวนมากเป็นบุคคลธรรมดาขนาดเล็กที่อยู่นอกระบบ นั่นคือ ไม่ได้จดทะเบียนเป็นนิติบุคคล และไม่มีข้อมูลทางการเงินใด ๆ ทำให้ยากต่อการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อคำนวณบัญชีประชาชาติด้านกีฬา

3) ผู้ประกอบการส่วนใหญ่มีสินค้าและบริการทั้งที่เกี่ยวข้องกับกีฬาและไม่เกี่ยวข้องกับกีฬา แต่ไม่ได้บันทึกข้อมูลสัดส่วนรายได้และรายจ่ายที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา ทำให้ยากต่อการคำนวณมูลค่าการตลาดที่เกิดขึ้นจริงในอุตสาหกรรมกีฬา

4) ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาในประเทศไทยกระจายตัวอยู่ทั่วประเทศโดยปราศจากฐานข้อมูลที่ชัดเจน ทำให้เป็นการยากสำหรับการสำรวจข้อมูลผู้ประกอบการในระดับภูมิภาคและระดับประเทศ เนื่องจากต้องใช้เวลาและงบประมาณมหาศาล ส่งผลทำให้ขาดข้อมูลที่ชัดเจนสำหรับการคำนวณบัญชีประชาชาติด้านการกีฬาของประเทศ

5) ผู้ประกอบการส่วนใหญ่ในอุตสาหกรรมกีฬาในประเทศไทยไม่ได้มีการจัดเก็บโครงสร้างการใช้ปัจจัยการผลิตโดยละเอียด ทำให้เกิดข้อจำกัดของข้อมูลที่จะทำไปสร้างตาราง I-O โดยละเอียดของอุตสาหกรรมกีฬา นอกจากนี้ยังพบว่า ผู้ประกอบการส่วนใหญ่ในอุตสาหกรรมกีฬาในประเทศไทยมีการจัดเก็บข้อมูลยอดขายและต้นทุนการผลิตในภาพรวม โดยมิได้จำแนกตามชนิดกีฬาที่สำคัญ ทำให้ยากต่อการสำรวจข้อมูลยอดขายและต้นทุนเพื่อนำมาวิเคราะห์มูลค่าทางเศรษฐกิจตามชนิดกีฬาที่สำคัญ

6) การประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาปี พ.ศ. 2565 อาศัยข้อมูลรายได้ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาที่ได้จากการสำรวจในช่วงครึ่งปีแรกของปี พ.ศ. 2565 และต้องอาศัยกระบวนการทางสถิติในการคาดประมาณรายได้ของผู้ประกอบการในช่วงครึ่งปีหลังของปี พ.ศ. 2565 โดยอาศัยค่าเฉลี่ยของสัดส่วนระหว่าง GDP ครึ่งปีหลังต่อ GDP ครึ่งปีแรก ระหว่างปี พ.ศ. 2562 - 2564 ทำให้ค่าประมาณของรายได้ผู้ประกอบการปี พ.ศ. 2565 เป็นค่าเฉลี่ยระยะยาวของประเทศ ซึ่งอาจไม่สะท้อนสถานการณ์จริง หากรายได้ของผู้ประกอบการในครึ่งปีหลังเติบโตผิดปกติเมื่อเปรียบเทียบกับครึ่งปีแรกและไม่สอดคล้องกับค่าเฉลี่ยของประเทศในช่วงปีที่ใช้ในการคาดประมาณ

7) ผู้จัดการแข่งขันกีฬาในประเทศไทยจำนวนมากไม่ได้มีการจัดเก็บค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขันกีฬาโดยละเอียด ในขณะที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬา ทั้งนักกีฬา บุคลากรกีฬา และผู้ชมกีฬาก็ไม่สามารถให้ข้อมูลค่าใช้จ่ายในการเข้าร่วมกิจกรรรมกีฬาได้โดยละเอียด ทำให้เกิดข้อจำกัดของข้อมูลในการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา

7.4 แผนการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในระยะถัดไป

แผนการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาในระยะถัดไปสามารถสรุปได้ดังนี้

1) ขยายการสำรวจข้อมูลผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาให้ครอบคลุมผู้ประกอบการที่มิได้จดทะเบียนกับกรมพัฒนาธุรกิจการค้า รวมทั้งข้อมูลบุคลากรในอุตสาหกรรมกีฬาที่มิได้อยู่ในระบบ เพื่อให้ได้ข้อมูลมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาที่ครบถ้วนและถูกต้องแม่นยำมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ได้บัญชีประชาชาติด้านการกีฬาที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

2) ขยายการวิเคราะห์มูลค่าทางเศรษฐกิจให้มีมิติเชิงลึกมากยิ่งขึ้น โดยเพิ่มมิติในการจัดทำ SSA เชิงลึกรายชนิดกีฬา เพื่อให้สามารถกำหนดมาตรการและนโยบายในการส่งเสริมและสนับสนุนอุตสาหกรรมกีฬาได้เหมาะสมตามชนิดกีฬามากยิ่งขึ้น โดยอาจเริ่มต้นจากชนิดกีฬาสำคัญของประเทศไทย เช่น ฟุตบอล มวย วอลเลย์บอล แบดมินตัน วิ่ง กอล์ฟ เทนนิส ตะกร้อ บาสเกตบอล เป็นต้น

3) ขยายการสำรวจพฤติกรรมการชมกีฬา เล่นกีฬา และแข่งกีฬา รวมทั้งค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับกีฬาของประชาชนทั่วไป นักกีฬา และบุคลากรกีฬา ให้มีจำนวนมากยิ่งขึ้น โดยให้ครอบคลุมทุกจังหวัดในประเทศไทย เพื่อให้สามารถวิเคราะห์สัดส่วนมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาจำแนกตามชนิดกีฬาได้อย่างถูกต้องแม่นยำมากยิ่งขึ้น

4) ขยายการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาให้ครอบคลุมรายการกีฬาและชนิดกีฬาจำนวนมากขึ้น โดยเริ่มต้นจากชนิดกีฬาที่เป็นที่นิยมในประเทศไทย เช่น ฟุตบอล มวย วอลเลย์บอล แบดมินตัน วิ่ง กอล์ฟ เทนนิส ตะกร้อ บาสเกตบอล โดยกำหนดให้ผู้จัดการแข่งขันกีฬามีหน้าที่ในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่จำเป็นสำหรับการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา ตลอดจนทำการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา และรายงานต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยเริ่มต้นจากทุกกิจกรรมกีฬาที่ขอรับเงินสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐ

7.5 ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงการดำเนินงาน

เพื่อให้การประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬามีความถูกต้องแม่นยำมากยิ่งขึ้น จำเป็นที่ต้องมีการปรับปรุงการดำเนินงานหลายประการ ที่สำคัญได้แก่

1) ควรมีการจัดทำฐานข้อมูลผู้ประกอบการกีฬาและบุคลากรกีฬาอย่างเป็นระบบ ซึ่งครอบคลุมทั้งผู้ประกอบการและบุคลากรกีฬาทั้งที่อยู่ในและนอกระบบ เพื่อให้มีข้อมูลมูลค่าตลาดของอุตสาหกรรมกีฬา ที่ครบสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

2) ควรมีการจัดเก็บข้อมูลมูลค่าการตลาดที่เกิดขึ้นในกิจกรรมที่เกี่ยวกับกีฬาในอุตสาหกรรมตามความหมายแคบและความหมายกว้างให้เป็นรูปธรรมและเป็นระบบมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ฐานข้อมูลมูลค่าตลาดของอุตสาหกรรมกีฬาที่ครบสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

3) ควรมีมาตรการส่งเสริมและจูงใจให้ผู้ประกอบการกีฬาที่อยู่นอกระบบมีการจดทะเบียนกับกรมพัฒนาธุรกิจการค้าให้มากขึ้นและ/หรือมีการรวมกลุ่มเพื่อขึ้นทะเบียนกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.) เพื่อให้สามารถจัดเก็บข้อมูลต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬาได้อย่างครบถ้วนมากยิ่งขึ้น และเพื่อให้หน่วยงานภาครัฐสามารถให้ความช่วยเหลือ และส่งเสริมผู้ประกอบการได้อย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทปัญหาของผู้ประกอบการ

4) ควรสร้างความร่วมมือกับสำนักงานสถิติแห่งชาติในการขยายขอบเขตการทำสำมะโนธุรกิจและอุตสาหกรรมให้ครอบคลุมอุตสาหกรรมกีฬาตามรหัส TSIC 5 หลัก เพื่อให้ได้ข้อมูลผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาในระดับประเทศที่มีความถูกต้อง ซึ่งจะช่วยให้สามารถคำนวณบัญชีประชาชาติด้านการกีฬาได้อย่างถูกต้องแม่นยำมากยิ่งขึ้น

7.6 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

จากการศึกษาได้พบว่าอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยยังมีจุดอ่อนหลายประการซึ่งจำเป็นต้องมีนโยบายและมาตรการภาครัฐเพื่อสร้างความเข้มแข็งและยกระดับความได้เปรียบในการแข่งขัน รายละเอียดมีดังตารางที่ 7-3

ตารางที่ 7-3: ข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬา

นโยบาย/มาตรการ	รายละเอียดการดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบหลัก
เป้าหมาย: เพื่อสร้างทัศนคติที่ดีต่อการออกกำลังกายและเล่นกีฬาให้แก่ประชาชน		
1. การประชาสัมพันธ์ความรู้เรื่องการออกกำลังกายและกีฬาที่เหมาะสมแต่ละช่วงอายุของประชากร	1. พัฒนาสื่อเพื่อเผยแพร่ความรู้และเทคนิคการออกกำลังกายที่เหมาะสมแต่ละช่วงวัย โดยเน้นเทคนิคการสอนวิธีการง่าย ๆ ในการออกกำลังกายและให้ประชากรมีการ Active มากขึ้น และสื่อที่เลือกใช้จะต้องตรงกับกลุ่มเป้าหมายแต่ละช่วงวัย 2. ประชาสัมพันธ์วัฒนธรรมการทำกิจกรรมในครอบครัวผ่านการออกกำลังกาย การชม และการเล่นกีฬาในเวลาว่าง	การกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.)
2. การรณรงค์เพื่อกระตุ้นให้คนออกกำลังกาย และเล่นกีฬาในแต่ละช่วงอายุผ่าน Community	พัฒนาโปรแกรมรณรงค์ให้คนออกกำลังกาย และเล่นกีฬาผ่าน Community ทั้งออนไลน์ และ ออฟไลน์ รวมถึง Applicatl-On ต่าง ๆ	การกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.)
3. โครงการพัฒนาระบบโครงสร้างพื้นฐานที่เหมาะสมสำหรับการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬา	พัฒนาระบบโครงสร้างพื้นฐานที่เอื้อกับการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา เช่น การพัฒนาระบบผังเมือง ทางเท้าที่มีความปลอดภัย สถานที่ออกกำลังกาย และสวนสาธารณะที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายในแต่ละท้องถิ่น/ชุมชน รวมถึงมีการปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง	การกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.)
4. การพัฒนาหลักสูตรการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬาที่เหมาะสมกับกลุ่มวัยนักเรียนในสถานศึกษาทุกระดับชั้น	1. พัฒนาหลักสูตรการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬาที่เหมาะกับกลุ่มวัยนักเรียน โดยเน้นถึงการพัฒนาเชิงกายภาพในแต่ละช่วงวัย โดยเริ่มจากการสร้างแรงบันดาลใจ ค่านิยมที่ดีต่อการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬา ให้แก่เด็กและเยาวชน 2. ปรับปรุงหลักเกณฑ์การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางด้านการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬาในหลักสูตร ให้มุ่งเน้นที่การกระตุ้นให้นักเรียนลงมือปฏิบัติ มุ่งเน้นที่ประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อสร้างค่านิยมที่ดีต่อการออกกำลังกายและการกีฬา	กรมพลศึกษา

ตารางที่ 7-3: ข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬา (ต่อ)

นโยบาย/มาตรการ	รายละเอียดการดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบหลัก
เป้าหมาย: เพื่อสร้างทัศนคติที่ดีต่อการออกกำลังกายและเล่นกีฬาให้แก่ประชาชน (ต่อ)		
5. การส่งเสริมให้สถานประกอบการมีบทบาทในการสนับสนุนการออกกำลังกายและเล่นกีฬาเป็นประจำของพนักงาน	1. ส่งเสริมให้สถานประกอบการเข้าร่วม โครงการสนับสนุนให้พนักงานออกกำลังกายและเล่นกีฬาเป็นประจำ โดยเน้นการปรับสภาพแวดล้อมของสถานประกอบการให้เอื้อกับการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬา 2. กระตุ้นให้สถานประกอบการจัดทำโครงการสนับสนุนให้พนักงานออกกำลังกาย และเล่นกีฬาเป็นประจำ โดยใช้มาตรการภาษี เช่น การลดหย่อยภาษีสำหรับสถานประกอบการที่มีโครงการส่งเสริมให้พนักงานออกกำลังกายและเล่นกีฬา	สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)
6. การส่งเสริมการจัดการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติในประเทศ	1. ส่งเสริมการจัดการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติในประเทศไทยทั้งมหกรรมกีฬานานาชาติและรายการแข่งขันเก็บสะสมคะแนนของกีฬาอาชีพระดับนานาชาติ เช่น การสนับสนุนการประมูลลิขสิทธิ์การจัดงาน 2. ส่งเสริมรายการกีฬาและการถ่ายทอดการแข่งขันกีฬาผ่านสื่อ Free Media ซึ่งสามารถเข้าถึงผู้บริโภคในวงกว้าง ตลอดจนการนำเสนอเรื่องราวกีฬาต่าง ๆ ผ่านการเล่าเรื่อง Story Telling และ New Media เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬาแต่ละประเภท	การกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.)
7. การรวบรวมองค์ความรู้และการจัดการองค์ความรู้เกี่ยวกับกีฬาในทุกมิติ	รวบรวมองค์ความรู้ การจัดการองค์ความรู้เกี่ยวกับกีฬาในทุกมิติ ทั้งในรูปแบบของมาตรฐานด้านการออกกำลังกาย ทั้งในรูปกีฬาอาชีพ กีฬานันทนาการ การบริหารจัดการสถานกีฬา บุคลากรกีฬา มาตรฐานสินค้าและบริการทางด้านกีฬา	การกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.)
เป้าหมาย: เพื่อสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันให้แก่ผู้ประกอบการในประเทศ		
1. การยกระดับประสิทธิภาพในการดำเนินงานและความได้เปรียบในการแข่งขันของผู้ประกอบการ	1. ส่งเสริมให้ผู้ประกอบการนำเอาเทคโนโลยีและนวัตกรรมเข้ามาประยุกต์ใช้ในการทำงานในทุกมิติอย่างเหมาะสม เพื่อพัฒนากระบวนการดำเนินงานของผู้ประกอบการให้มีประสิทธิภาพและลดต้นทุนการดำเนินงาน 2. จัดทำฐานข้อมูลซัพพลายเออร์ของวัตถุดิบสำคัญและจัดอีเว้นต์เพื่อให้เกิด Business Matching ระหว่างผู้ประกอบการและซัพพลายเออร์ 3. พัฒนาทักษะผู้ประกอบการในการปรับปรุงแผนธุรกิจให้ทันสมัยเข้ากับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว	สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.)
2. การพัฒนาศักยภาพการทำงานของบุคลากรทุกระดับเพื่อรองรับ Next Normal โดยการ Reskill/Upskill	จัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาศักยภาพของบุคลากรทุกระดับในคลัสเตอร์ให้มีทักษะชีวิตและทักษะวิชาชีพที่พร้อมต่อการทำงานภายใต้การเปลี่ยนแปลง	สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.)

ตารางที่ 7-3: ข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬา (ต่อ)

นโยบาย/มาตรการ	รายละเอียดการดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบหลัก
เป้าหมาย: เพื่อสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันให้แก่ผู้ประกอบการในประเทศ (ต่อ)		
3. การยกระดับสินค้าและบริการแบรนด์ไทยให้ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ	1. ผลักดันให้ผู้ประกอบการที่มีศักยภาพมีการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อให้ได้รับมาตรฐานคุณภาพสากลและสามารถจดสิทธิบัตรได้โดยจัดให้มีการฝึกอบรมและที่ปรึกษาสำหรับผู้ประกอบการ 2. พัฒนาความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับมาตรฐานการจัดการแข่งขันกีฬา สถานบริการทางด้านกีฬาสนามกีฬา อุปกรณ์กีฬา อาคาร สถานที่ และการจัดการการดำเนินงาน 3. จัดอีเว้นต์และพัฒนาสื่อรูปแบบต่าง ๆ โดยเน้นสื่อดิจิทัลและสื่อ Steaming และเผยแพร่ผ่าน Online Platform ที่เหมาะสมกับผู้บริโภคแต่ละกลุ่ม เพื่อประชาสัมพันธ์และสร้างกระแสให้แก่ผลิตภัณฑ์แบรนด์ไทยที่ได้มาตรฐานคุณภาพระดับสากลให้เป็นที่รู้จักและยอมรับในวงกว้าง 4. จัดทำฐานข้อมูลของผู้ผลิตและผู้ให้บริการกีฬาในประเทศไทยในรูปของออนไลน์ เพื่อเป็นฐานข้อมูลหลักของอุตสาหกรรมอันจะก่อให้เกิดความร่วมมือและการสร้างมูลค่าเพิ่มในอนาคต 5. ตรวจสอบและคัดกรองผลิตภัณฑ์และผู้ประกอบการที่ไม่มีคุณภาพและไม่ได้มาตรฐานเพื่อจัดทำเป็นฐานข้อมูลผลิตภัณฑ์ Black List และเผยแพร่ต่อผู้บริโภคผ่านสื่อออนไลน์รูปแบบต่าง ๆ	สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.)
4. การยกระดับมูลค่าการตลาดผลิตภัณฑ์ด้วยการสร้าง Storytelling และการสื่อสารแบรนด์ และการทำการตลาดดิจิทัลอย่างครบวงจร	1. จัดการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติเกี่ยวกับกลยุทธ์ในการสร้าง Story และ Storytelling ตลอดจนการสร้างและสื่อสารแบรนด์ให้แก่ผู้ประกอบการเพื่อยกระดับมูลค่าการตลาดให้แก่ผลิตภัณฑ์ 2. จัดการฝึกอบรมทักษะในการทำการตลาดดิจิทัลให้แก่ผู้ประกอบการอย่างครบวงจร ทั้งวิเคราะห์ Consumer Insight การสร้าง Digital Content การเลือกใช้ Online Platform การใช้กลยุทธ์การตลาด และการเลือกใช้บริการโลจิสติกส์เพื่อส่งเสริมการขยายตลาดและการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย 3. จัดอีเว้นต์เพื่อส่งเสริมการตลาดผลิตภัณฑ์กีฬา ทั้งรูปแบบอีเว้นต์การแข่งขันกีฬาและการอีเว้นต์ประเภท Trade Show / Business Matching และเปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการที่ได้มาตรฐานเข้าร่วมอย่างเท่าเทียม	สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.)

ตารางที่ 7-3: ข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬา (ต่อ)

นโยบาย/มาตรการ	รายละเอียดการดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบหลัก
เป้าหมาย: เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการยกระดับอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย		
1. การส่งเสริมอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอย่างครบวงจร	1. ส่งเสริมให้มีการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาที่มีเอกลักษณ์ในประเทศไทย ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค 2. พัฒนาศักยภาพในการจัดหาเงินทุนเพื่อจัดการแข่งขันกีฬาและกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาให้แก่หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง 3. สร้างฐานข้อมูลและการจัดการองค์ความรู้ และจัดทำ Guide Book เพื่อสนับสนุนการจัดการแข่งขันกีฬาและกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอย่างครบวงจร 4. พัฒนาศักยภาพในการจัดการแข่งขันกีฬาและกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาให้แก่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งในส่วนกลางและในระดับภูมิภาค 5. พัฒนาให้สนามแข่งขันกีฬากลายเป็นแหล่งท่องเที่ยว ผลักดันให้มีการพัฒนาสถานที่เก็บตัวฝึกซ้อมสำหรับนักกีฬาที่ได้มาตรฐานและเอื้อต่อการท่องเที่ยว ตลอดจนสร้างและพัฒนาเมืองกีฬา (Sport City) ในทุกภูมิภาคให้เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวเชิงกีฬา 6. สร้างฐานข้อมูลหรือปฏิทินรายการแข่งขันกีฬาและกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเป็นภาษาสากล รวมทั้งพัฒนาสื่อ ช่องทาง และกิจกรรมเพื่อประชาสัมพันธ์รายการแข่งขันกีฬาและกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาในประเทศไทย	การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.)
2. การส่งเสริมความร่วมมือของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาและความร่วมมือระหว่างอุตสาหกรรมกีฬาและหน่วยงานอื่นๆ	1. ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬา ทั้งด้านการผลิต ด้านการตลาด และด้านนวัตกรรมโดยสร้างให้มี Platform หรือกิจกรรมร่วมกันระหว่างประกอบการที่สามารถติดต่อเพื่อร่วมมือกันในทุกมิติ 2. ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างผู้ประกอบการกับ Ecosystem ทั้งหน่วยงานภาครัฐ ภาคธุรกิจ และสถาบันการศึกษาเพื่อส่งเสริมประโยชน์ร่วมกันในการสร้าง Ecosystem ทางด้านการกีฬา	สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.)
3. โครงการจัดอีเว้นต์ประจำปีทางด้านBusiness Matching และ Trade Show สำหรับอุตสาหกรรมกีฬา	จัดอีเว้นต์ประจำปีทางด้าน Business Matching และ Trade Show เพื่อให้ธุรกิจผลิตภัณฑ์ และบริการในคลัสเตอร์มีความร่วมมือกัน และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายผ่านสื่อ และช่องทางต่าง ๆ	สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.)
4. การขับเคลื่อนการร่วมทุนระหว่างภาครัฐและภาคเอกชน (PPP) ในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางด้านกีฬา	ผลักดันให้เกิดการร่วมทุนระหว่างภาครัฐและภาคเอกชน (PPP) ในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางด้านกีฬาเพื่อตอบโจทย์	การกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.)

บทที่ 8

รายงานผลการจัดทำสื่อนำเสนอในรูปแบบข้อมูลภาพ (Infographic)

บทที่ 8
รายงานผลการจัดทำสื่อนำเสนอในรูปแบบข้อมูลภาพ (Infographic)

ในบทนี้เป็นการนำเสนอข้อมูลการประเมินการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565 ซึ่งได้มีการจัดทำสื่อนำเสนอในรูปแบบข้อมูลภาพ (Infographic) ทั้งหมดจำนวน 10 แผ่นซึ่งประกอบไปด้วยเนื้อหาดังต่อไปนี้

8.1 การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและการวิเคราะห์ความคุ้มค่าของกิจการกีฬาที่สำคัญ

8.2 มูลค่าการตลาดของอุตสาหกรรมกีฬาที่เกี่ยวข้อง 20 อุตสาหกรรม ปี 2565

8.3 ขั้นตอนในการคำนวณมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาปี พ.ศ. 2565

8.4 มูลค่าการตลาดของ 20 อุตสาหกรรมกีฬา จำแนกตามชนิดกีฬา

8.5 สรุปมูลค่าทางเศรษฐกิจจากตารางบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (SSA) ปี 2565 จำแนกตาม 4 ชนิดกีฬานำร่อง ได้แก่ ฟุตบอล กอล์ฟ มวย และวิ่ง (การบริโภคขั้นสุดท้าย และอุปสงค์ขั้นสุดท้าย)

8.6 สรุปมูลค่าทางเศรษฐกิจจากตารางบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (SSA) ปี 2565 จำแนกตาม 4 ชนิดกีฬานำร่อง ได้แก่ ฟุตบอล กอล์ฟ มวย และวิ่ง (GDP และการจ้างงาน)

8.7 สรุปความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ

8.8 GDP และการจ้างงานจากการจัดกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ

8.9 การประเมินผลกระทบต่อสังคมและพฤติกรรมการออกกำลังกายของประชาชน

8.10 รายงานสถานการณ์กีฬาและภาวะเศรษฐกิจกีฬาเบื้องต้น

โดยเนื้อหาได้สรุปจัดทำเป็นข้อมูลนำเสนอรายละเอียดดังแผนภาพที่ 8-1 ถึง แผนภาพที่ 8-10

แผนภาพที่ 8-1: การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและการวิเคราะห์ความคุ้มค่าของกิจการกีฬาที่สำคัญ



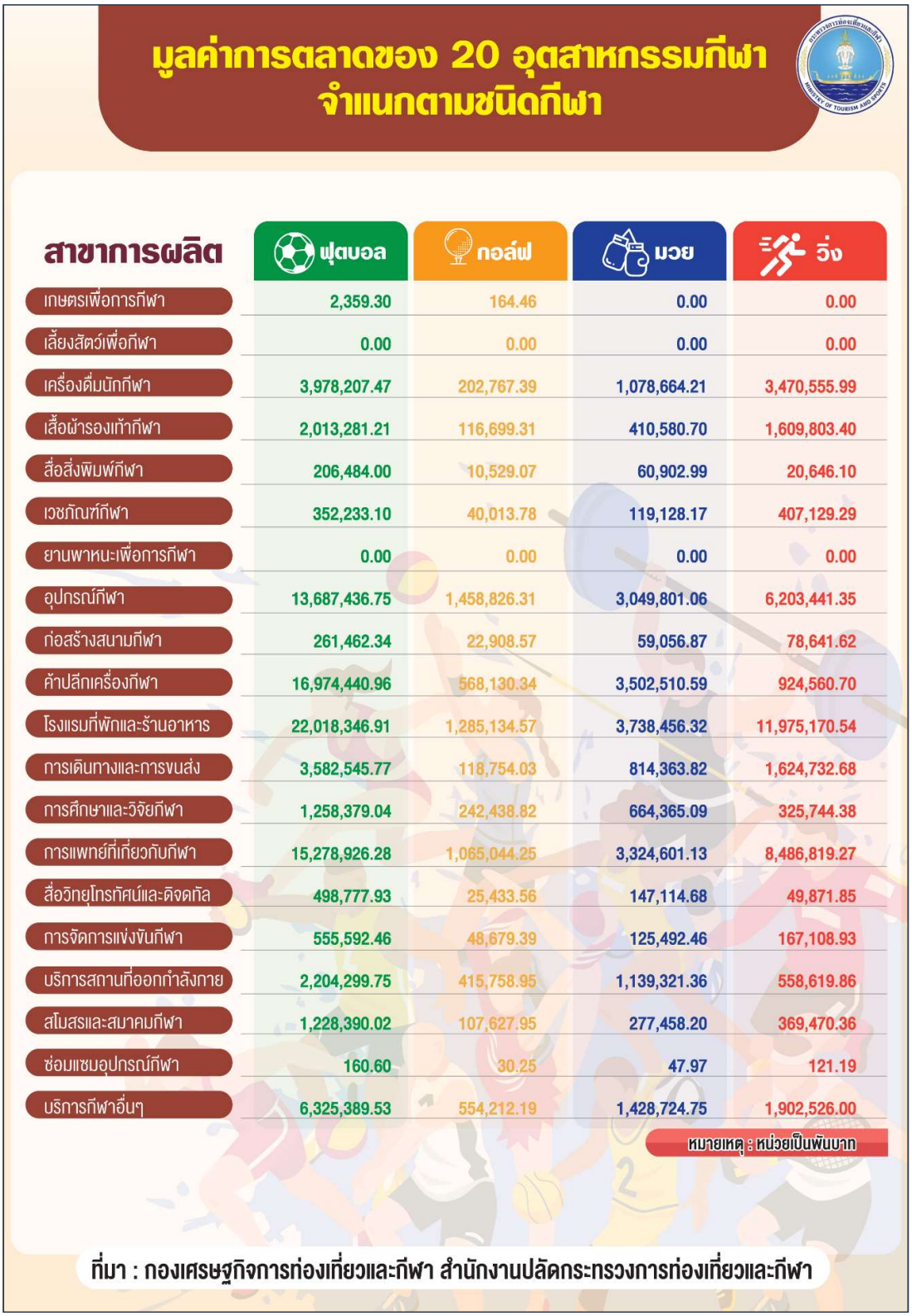
แผนภาพที่ 8-2: มูลค่าการตลาดของอุตสาหกรรมกีฬาที่เกี่ยวข้อง 20 อุตสาหกรรม ปี 2565



แผนภาพที่ 8-3: ขั้นตอนในการคำนวณมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาปี พ.ศ. 2565



แผนภาพที่ 8-4: มูลค่าการตลาดของ 20 อุตสาหกรรมกีฬา จำแนกตามชนิดกีฬา



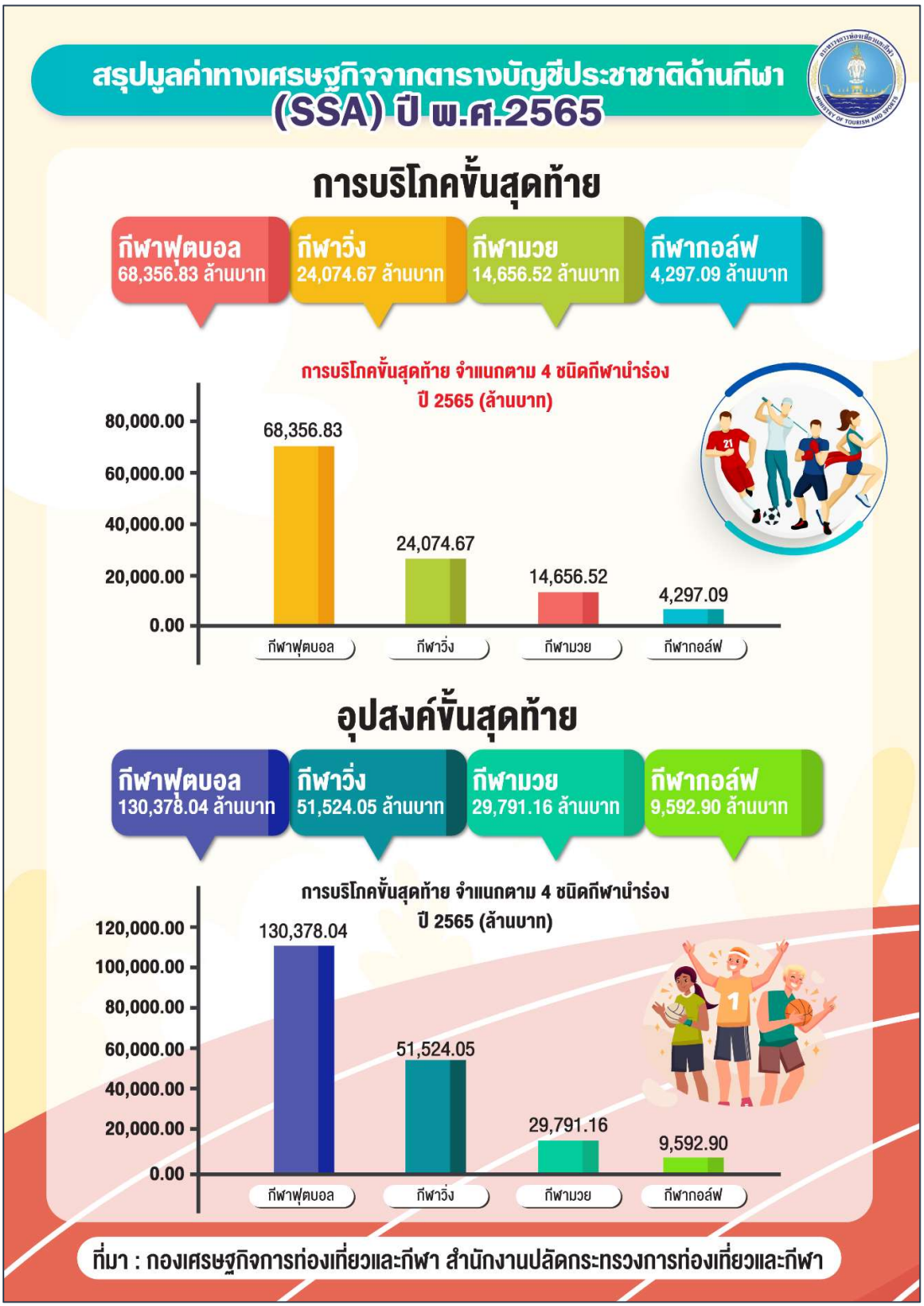
มูลค่าการตลาดของ 20 อุตสาหกรรมกีฬา จำแนกตามชนิดกีฬา

สาขาการผลิต	ฟุตบอล	กอล์ฟ	มวย	วิ่ง
เกษตรเพื่อการกีฬา	2,359.30	164.46	0.00	0.00
เลี้ยงสัตว์เพื่อกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00
เครื่องดื่มนักกีฬา	3,978,207.47	202,767.39	1,078,664.21	3,470,555.99
เสื้อผ้ารองเท้ากีฬา	2,013,281.21	116,699.31	410,580.70	1,609,803.40
สื่อสิ่งพิมพ์กีฬา	206,484.00	10,529.07	60,902.99	20,646.10
เวชภัณฑ์กีฬา	352,233.10	40,013.78	119,128.17	407,129.29
ยานพาหนะเพื่อการกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00
อุปกรณ์กีฬา	13,687,436.75	1,458,826.31	3,049,801.06	6,203,441.35
ก่อสร้างสนามกีฬา	261,462.34	22,908.57	59,056.87	78,641.62
ค้าปลีกเครื่องกีฬา	16,974,440.96	568,130.34	3,502,510.59	924,560.70
โรงแรมที่พักและร้านอาหาร	22,018,346.91	1,285,134.57	3,738,456.32	11,975,170.54
การเดินทางและการขนส่ง	3,582,545.77	118,754.03	814,363.82	1,624,732.68
การศึกษาและวิจัยกีฬา	1,258,379.04	242,438.82	664,365.09	325,744.38
การแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	15,278,926.28	1,065,044.25	3,324,601.13	8,486,819.27
สื่อวิทยุโทรทัศน์และดิจิตอล	498,777.93	25,433.56	147,114.68	49,871.85
การจัดการแข่งขันกีฬา	555,592.46	48,679.39	125,492.46	167,108.93
บริการสถานที่ออกกำลังกาย	2,204,299.75	415,758.95	1,139,321.36	558,619.86
สโมสรและสมาคมกีฬา	1,228,390.02	107,627.95	277,458.20	369,470.36
ซ่อมแซมอุปกรณ์กีฬา	160.60	30.25	47.97	121.19
บริการกีฬาอื่นๆ	6,325,389.53	554,212.19	1,428,724.75	1,902,526.00

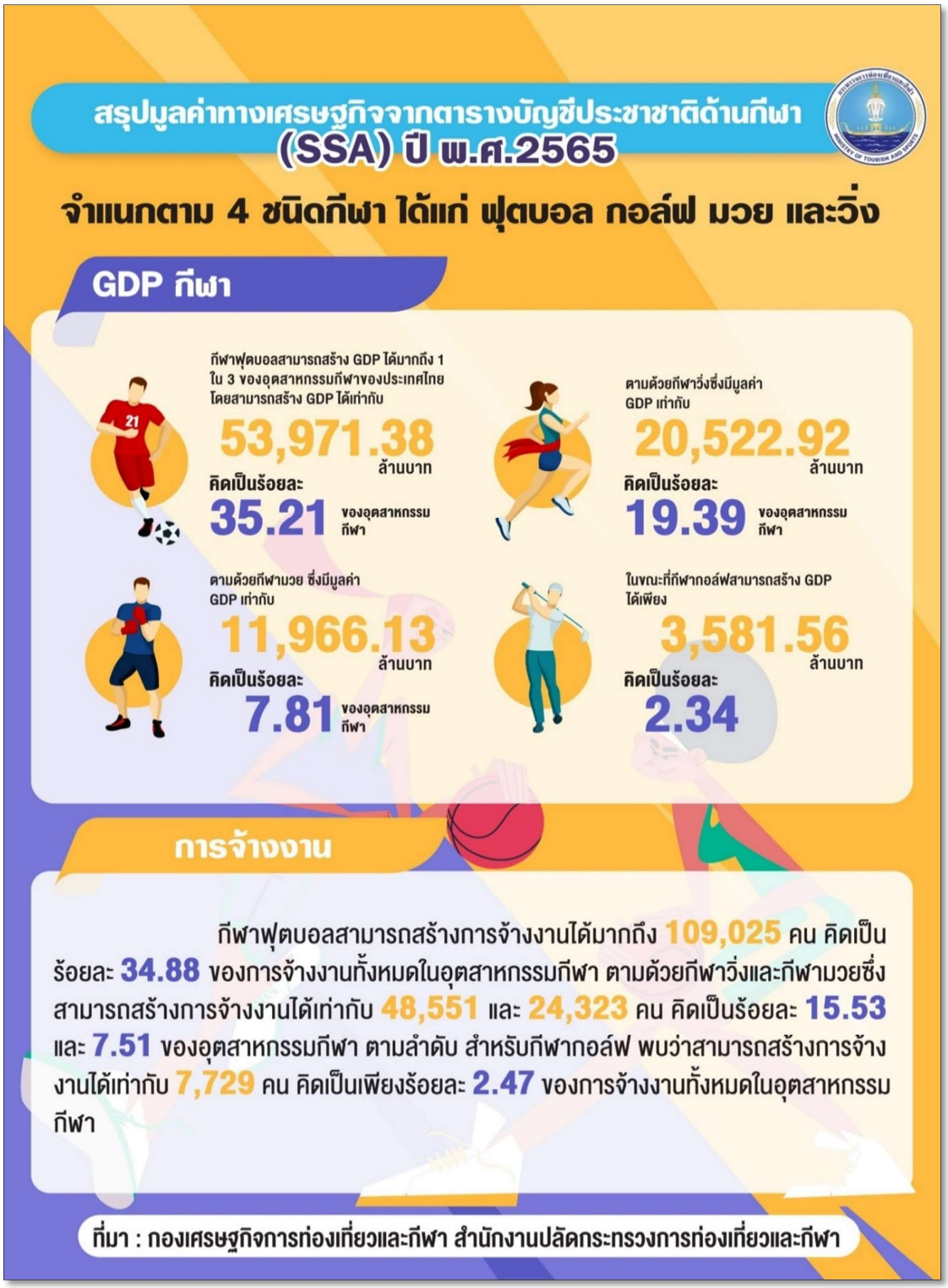
หมายเหตุ : หน่วยเป็นพันบาท

ที่มา : กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

แผนภาพที่ 8-5: สรุปมูลค่าทางเศรษฐกิจจากตารางบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (SSA) ปี 2565 จำแนกตาม 4 ชนิดกีฬา ได้แก่ ฟุตบอล กอล์ฟ มวย และวิ่ง (การบริโภคขั้นสุดท้าย และอุปสงค์ขั้นสุดท้าย)



แผนภาพที่ 8-6: สรุปมูลค่าทางเศรษฐกิจจากตารางบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (SSA) ปี 2565 จำแนกตาม 4 ชนิดกีฬา ได้แก่ ฟุตบอล กอล์ฟ มวย และวิ่ง (GDP และการจ้างงาน)



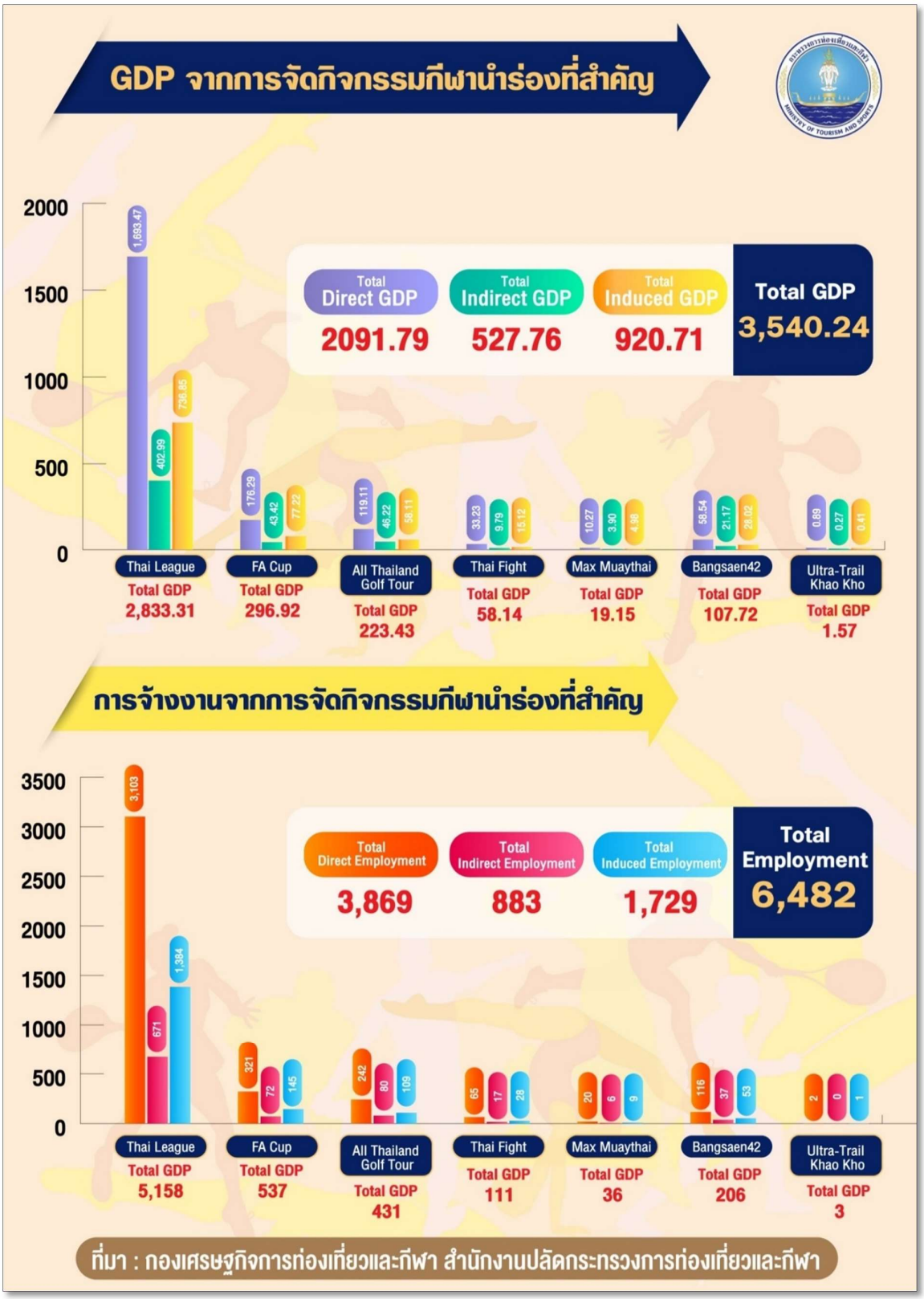
แผนภาพที่ 8-7: สรุปความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ



รายการกีฬา	ค่าจัดการแข่งขัน (ล้านบาท)	ค่าใช้จ่ายผู้เข้าร่วม (ล้านบาท)	จำนวนผู้เข้าร่วม (คน)	การจ้างงาน (คน)	รายรับภาษี (ล้านบาท)
Thai League	530.00	3,220.38	538,231	5,158	520.51
FA Cup	10.55	358.70	59,951	537	54.55
All Thailand Golf Tour	12.00	303.37	10,000	431	41.05
Thai Fight	48.00	48.49	40,000	111	10.68
Max Muaythai	7.00	21.54	10,000	36	3.52
Bangsaen42	21.00	138.12	22,000	206	19.79
Ultra-Trail Khao Kho	1.50	35.49	5,567	50	4.73
รวมทั้งหมด	630.05	4,126.09	685,749	6,528	654.83

รายการกีฬา	GDP (ล้านบาท)	เงินหมุนเวียน (ล้านบาท)	มูลค่าทางเศรษฐกิจ (ล้านบาท)	ตัวทวีคูณ (เท่า)	ROI (%)
Thai League	2,833.31	3,750.38	6,697.13	1.79	434.59
FA Cup	296.92	369.25	680.61	1.84	2,714.41
All Thailand Golf Tour	223.43	315.37	587.06	1.86	1,761.92
Thai Fight	58.14	96.49	160.66	1.67	21.13
Max Muaythai	19.15	28.54	51.85	1.82	173.57
Bangsaen42	107.72	159.12	285.06	1.79	412.95
Ultra-Trail Khao Kho	25.77	36.99	69.58	1.88	1,618.00
รวมทั้งหมด	3,564.47	4,756.14	8,531.95	1.79	465.74

แผนภาพที่ 8-8: GDP และการจ้างงานจากการจัดกิจกรรมกีฬานำร่องที่สำคัญ



แผนภาพที่ 8-9: การประเมินผลกระทบต่อสังคมและพฤติกรรมการออกกำลังกายของประชาชน



แผนภาพที่ 8-10: รายงานสถานการณ์กีฬาและภาวะเศรษฐกิจกีฬาเบื้องต้น



ตัวแปรทางเศรษฐกิจ	Pre-COVID	COVID		Post-COVID
	2562	2563	2564	2565
รายจ่ายเพื่อการบริโภคขั้นสุดท้าย (ล้านบาท)	201,474.03	140,161.94	137,985.91	192,287.69
% การเปลี่ยนแปลง	N/A	-30.43	-1.55	39.35
อุปสงค์ขั้นสุดท้าย (ล้านบาท)	383,554.18	264,766.43	261,982.12	373,542.97
% การเปลี่ยนแปลง	N/A	-30.97	-1.05	42.58
ผลผลิตรวมภายในประเทศ (ล้านบาท)	366,074.89	252,342	256,751.23	372,224.85
% การเปลี่ยนแปลง	N/A	-31.07	1.75	44.97
อุปทานรวม (ล้านบาท)	598,133.28	408,876.08	409,705.35	592,479.73
% การเปลี่ยนแปลง	N/A	-31.64	0.20	44.61
GDP กีฬา (ล้านบาท)	151,495.79	108,231.35	109,028	153,288.09
% การเปลี่ยนแปลง	N/A	-28.56	0.74	40.60
การจ้างงาน (คน)	321,372	229,413	248,926	312,578
% การเปลี่ยนแปลง	N/A	-28.61	8.51	25.57

ที่มา : กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

บทที่ 9

รายงานผลการจัดทำแนวทางการพัฒนาระบบฐานข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬาที่สมบูรณ์ เพื่อใช้ประโยชน์ในการวางแผนพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย

บทที่ 9
รายงานผลการจัดทำแนวทางการพัฒนาระบบฐานข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬาที่สมบูรณ์เพื่อใช้ประโยชน์ในการวางแผนพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย

บทนี้จะนำเสนอแนวทางการพัฒนาระบบฐานข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬาที่สมบูรณ์เพื่อใช้ประโยชน์ในการวางแผนพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย ซึ่งครอบคลุมฐานข้อมูลที่ต้องได้รับการพัฒนาเพิ่มเติม แนวทางการพัฒนาฐานข้อมูล และบทบาทหน้าที่ของหน่วยงานรับผิดชอบ ทั้งนี้ เพื่อให้การพัฒนาฐานข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬาเป็นอย่างมีประสิทธิภาพและไม่เกิดความซ้ำซ้อน โครงการนี้จึงได้กำหนดองค์ประกอบของฐานข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬาไว้ 7 ฐานข้อมูลหลัก ดังนี้

1) ฐานข้อมูลด้านโครงสร้างพื้นฐานสำหรับการกีฬา
2) ฐานข้อมูลสถาบันการศึกษาและการผลิตบุคลากรด้านกีฬา
3) ฐานข้อมูลกีฬามวลชน
4) ฐานข้อมูลกีฬาอาชีพ
5) ฐานข้อมูลกีฬาเป็นเลิศ
6) ฐานข้อมูลกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว
7) ฐานข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬา

รายละเอียดฐานข้อมูลที่ต้องได้รับการพัฒนาเพิ่มเติมแต่ละด้าน แนวทางการพัฒนาฐานข้อมูล และบทบาทหน้าที่ของหน่วยงานรับผิดชอบ สามารถสรุปได้ดังนี้

9.1 ฐานข้อมูลด้านโครงสร้างพื้นฐานสำหรับการกีฬา

ฐานข้อมูลด้านโครงสร้างพื้นฐานสำหรับการกีฬา ประกอบด้วยข้อมูลที่เกี่ยวข้อง 4 รายการ ได้แก่ (1) ข้อมูลสนามกีฬาประเภทต่าง ๆ (2) ข้อมูลศูนย์วิทยาศาสตร์การกีฬา (3) ข้อมูลสถานบริการทางการแพทย์ด้านการกีฬา และ (4) ข้อมูลหน่วยบริการอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา รายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 9-1: สนามกีฬาประเภทต่าง ๆ

การจำแนกข้อมูล	สนามกีฬา จำแนกข้อมูลตามประเภท / ชนิดกีฬา / ขนาดความจุ / พื้นที่ตั้ง / ความเป็นเจ้าของ / หน่วยงานที่ดูแลรับผิดชอบ / สิ่งอำนวยความสะดวก เป็นต้น
การใช้ประโยชน์	เพื่อติดตามความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐานสำหรับการจัดการแข่งขันและกิจกรรมกีฬาในแต่ละระดับ โดยเน้นสนามกีฬาที่เฉพาะเจาะจงตามชนิดกีฬา
สถานภาพปัจจุบัน	ปัจจุบันข้อมูลกระจายอยู่กับหลายหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น กรมพลศึกษา (https://data.go.th/dataset/stadium) การกีฬาแห่งประเทศไทย (https://www.sat.or.th/วิทยาศาสตร์การกีฬา/) องค์การบริหารส่วนท้องถิ่น เป็นต้น ทำให้ยากต่อการสืบค้น
แนวทางการพัฒนา	ดำเนินการพัฒนาระบบฐานข้อมูลที่รวบรวมข้อมูลที่ถูกต้อง และสมบูรณ์ตรงตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงาน และมีการรวมศูนย์ข้อมูล (ฐานข้อมูลเดียวกัน) เพื่อให้มีมาตรฐานในการรวบรวม บันทึกและจัดเก็บข้อมูลที่สอดคล้องกันทุกหน่วยงานและสามารถใช้ข้อมูลร่วมกันให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยพัฒนาฐานข้อมูลให้ผู้ใช้งานสามารถสืบค้นข้อมูลสนามกีฬาได้ตามปัจจัยที่ต้องการ เช่น สืบค้นตามชนิดกีฬา ขนาดความจุ พื้นที่ตั้งเป็นต้น และมีการแสดงรายละเอียดที่สำคัญของสนามกีฬาแต่ละแห่งอย่างครบถ้วน
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เหมาะสมเป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ การกีฬาแห่งประเทศไทย หน่วยงานสนับสนุน ได้แก่ กรมพลศึกษาและองค์การบริหารส่วนท้องถิ่น
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายปี

ตารางที่ 9-2: ศูนย์วิทยาศาสตร์การกีฬา

การจำแนกข้อมูล	ศูนย์วิทยาศาสตร์การกีฬา จำแนกข้อมูลตามลักษณะการให้บริการ / สังกัด / พื้นที่ตั้ง / ความเป็นเจ้าของ / หน่วยงานที่ดูแลรับผิดชอบ เป็นต้น
การใช้ประโยชน์	เพื่อติดตามความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐานในการสนับสนุนการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านการกีฬา ทั้งที่เกี่ยวข้องกับการเล่นกีฬา และออกกำลังกาย สินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬา
สถานภาพปัจจุบัน	ปัจจุบันการกีฬาแห่งประเทศไทยเป็นผู้รวบรวมข้อมูล แต่ยังไม่ครอบคลุมศูนย์วิทยาศาสตร์กีฬาที่เป็นของภาคเอกชนและที่สังกัดสถาบันการศึกษาทำให้ฐานข้อมูลยังไม่สมบูรณ์ (https://www.sat.or.th/วิทยาศาสตร์การกีฬา/)
แนวทางการพัฒนา	ดำเนินการพัฒนาระบบฐานข้อมูลที่รวบรวมข้อมูลที่ถูกต้อง และสมบูรณ์ตรงตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงาน และมีการรวมศูนย์ข้อมูล (ฐานข้อมูลเดียวกัน) เพื่อให้มีมาตรฐานในการรวบรวม บันทึก และจัดเก็บข้อมูลที่สอดคล้องกันทุกหน่วยงานและสามารถใช้ข้อมูลร่วมกันให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยพัฒนาฐานข้อมูลให้ผู้ใช้งานสามารถสืบค้นข้อมูลศูนย์วิทยาศาสตร์การกีฬาได้ตามปัจจัยที่ต้องการ เช่น พื้นที่ตั้ง ลักษณะการให้บริการ เป็นต้น และมีการแสดงรายละเอียดที่สำคัญของศูนย์วิทยาศาสตร์การกีฬาแต่ละแห่งอย่างครบถ้วน
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เหมาะสมเป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ การกีฬาแห่งประเทศไทย หน่วยงานสนับสนุน ได้แก่ กรมพลศึกษาและกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายปี

ตารางที่ 9-3: สถานบริการทางการแพทย์ด้านการกีฬา

การจำแนกข้อมูล	สถานบริการทางการแพทย์ด้านการกีฬา จำแนกข้อมูลตามลักษณะการให้บริการ / ความเชี่ยวชาญ / พื้นที่ตั้ง / สังกัด / ความเป็นเจ้าของ / หน่วยงานที่ดูแลรับผิดชอบ เป็นต้น
การใช้ประโยชน์	เพื่อติดตามความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐานในการสนับสนุนด้านการดูแลสุขภาพ โภชนาการ และการรักษาพยาบาลให้แก่นักกีฬาและผู้เล่นกีฬา
สถานภาพปัจจุบัน	ปัจจุบันพบว่าสถานบริการทางการแพทย์ด้านกีฬาส่วนใหญ่จะกระจายอยู่ตามโรงพยาบาลขนาดใหญ่ แต่ยังไม่พบว่ามีฐานข้อมูลของสถานบริการทางการแพทย์ด้านกีฬา
แนวทางการพัฒนา	ดำเนินการพัฒนาระบบฐานข้อมูลที่รวบรวมข้อมูลที่ถูกต้อง และสมบูรณ์ตรงตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงาน และมีการรวมศูนย์ข้อมูล (ฐานข้อมูลเดียวกัน) เพื่อให้มีมาตรฐานในการรวบรวม บันทึก และจัดเก็บข้อมูลที่สอดคล้องกันทุกหน่วยงานและสามารถใช้ข้อมูลร่วมกันให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยพัฒนาฐานข้อมูลให้ผู้ใช้งานสามารถสืบค้นข้อมูลสถานบริการทางการแพทย์ด้านการกีฬาได้ตามปัจจัยที่ต้องการ เช่น พื้นที่ตั้ง ความเชี่ยวชาญ ลักษณะการให้บริการ เป็นต้น และมีการแสดงรายละเอียดที่สำคัญของแต่ละแห่งอย่างครบถ้วน
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เหมาะสมเป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ การกีฬาแห่งประเทศไทย หน่วยงานสนับสนุน ได้แก่ กรมพลศึกษาและกระทรวงสาธารณสุข
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายปี

ตารางที่ 9-4: หน่วยบริการอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา

การจำแนกข้อมูล	หน่วยบริการอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา เช่น พิพิธภัณฑ์กีฬา สวนสุขภาพ พื้นที่ออกกำลังกาย จำแนกข้อมูลตามประเภท / ลักษณะการให้บริการ / พื้นที่ตั้ง / สังกัด / ความเป็นเจ้าของ / หน่วยงานที่ดูแลรับผิดชอบ เป็นต้น
การใช้ประโยชน์	เพื่อติดตามความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐานในการสนับสนุนการกีฬาในมิติอื่น ๆ เช่น การออกกำลังกาย การพักผ่อนหย่อนใจ เป็นต้น
สถานภาพปัจจุบัน	ปัจจุบันพบว่ามีฐานข้อมูลพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย แต่ยังไม่พบฐานข้อมูลพิพิธภัณฑ์กีฬาโดยเฉพาะ ในขณะที่ไม่ฐานข้อมูลบริการสวนสุขภาพหรือพื้นที่ออกกำลังกายซึ่งพบว่ามีการกระจายตัวอยู่ทั่วประเทศแต่ไม่ได้มีการจัดระบบข้อมูล (https://db.sac.or.th/museum/)
แนวทางการพัฒนา	กำหนดกรอบของหน่วยบริการอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาที่มีบทบาทและความสำคัญเพื่อเป็นกรอบในการจัดเก็บข้อมูล และกำหนดกรอบการดำเนินงานของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น องค์การบริการส่วนท้องถิ่น ในการร่วมสนับสนุนข้อมูล จากนั้นดำเนินการพัฒนาระบบฐานข้อมูลตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงาน และมีการรวมศูนย์ข้อมูล (ฐานข้อมูลเดียวกัน) เพื่อให้มีมาตรฐานในการรวบรวม บันทึก และจัดเก็บข้อมูลที่สอดคล้องกันทุกหน่วยงาน โดยพัฒนาฐานข้อมูลให้ผู้ใช้งานสามารถสืบค้นข้อมูลได้ตามปัจจัยที่ต้องการ เช่น ประเภทของหน่วยบริการ พื้นที่ตั้ง ลักษณะการให้บริการ เป็นต้น และมีการแสดงรายละเอียดที่สำคัญของแต่ละแห่งอย่างครบถ้วน
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เหมาะสมเป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ การกีฬาแห่งประเทศไทย หน่วยงานสนับสนุน ได้แก่ กรมพลศึกษาและองค์การบริหารส่วนท้องถิ่น
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายปี

9.2 ฐานข้อมูลสถาบันการศึกษาและการผลิตบุคลากรด้านกีฬา

ฐานข้อมูลสถาบันการศึกษาและการผลิตบุคลากรด้านกีฬา ประกอบด้วยข้อมูลที่เกี่ยวข้อง 4 รายการ ได้แก่ (1) ข้อมูลสถาบันการศึกษาด้านกีฬา (2) ข้อมูลผู้เรียน/ผู้สอนด้านกีฬา (3) ข้อมูลบุคลากรที่ผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรด้านการกีฬา และ (4) ข้อมูลผู้สำเร็จการศึกษาด้านการกีฬา

ตารางที่ 9-5: ข้อมูลสถาบันการศึกษาด้านกีฬา

การจำแนกข้อมูล	สถาบันการศึกษาด้านกีฬา จำแนกข้อมูลตามประเภท / ระดับการศึกษา / หลักสูตรการศึกษา / วัตถุประสงค์ / พื้นที่ตั้ง / หน่วยงานต้นสังกัด เป็นต้น
การใช้ประโยชน์	ติดตามความพร้อมของระบบการศึกษาด้านการกีฬา ทั้งสาขาที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาโดยตรง และสาขาที่เกี่ยวข้องกับการวิทยาศาสตร์การกีฬาและการบริหารจัดการกีฬา
สถานภาพปัจจุบัน	ปัจจุบันพบว่าข้อมูลกระจายอยู่กับหลายหน่วยงาน ยังไม่มีหน่วยงานใดรับผิดชอบโดยเฉพาะ เช่น กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม การกีฬาแห่งประเทศไทย มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เป็นต้น http://www.tnsu.ac.th/web/web3/index.php?option=com_content&view=article&id=331:2014-07-30-11-18-07&catid=68:2010-03-09-18-55-26&Itemid=85
แนวทางการพัฒนา	กำหนดให้มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติเป็นเจ้าภาพในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหมวดนี้ทั้งหมด โดยดำเนินการพัฒนาระบบฐานข้อมูลหมวดนี้เพิ่มเติม โดยให้มีการรวบรวมข้อมูลที่ถูกต้อง และครบถ้วนสมบูรณ์ตรงตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงาน มีการเชื่อมโยงฐานข้อมูลที่เกี่ยวข้องที่กระจายอยู่กับหลายหน่วยงาน เข้ากับฐานข้อมูลของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ที่พัฒนาขึ้น ตลอดจนกำหนดกระบวนการในการรวบรวม และบันทึกข้อมูลในระบบฐานข้อมูลอย่างต่อเนื่อง และพัฒนาฐานข้อมูลให้ผู้ใช้งานสามารถสืบค้นข้อมูลได้ตามปัจจัยที่ต้องการ เช่น สถาบัน หลักสูตร ระดับการศึกษา หน่วยงานต้นสังกัด พื้นที่ตั้ง เป็นต้น และมีการแสดงรายละเอียดที่สำคัญของแต่ละแห่งอย่างครบถ้วน
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เหมาะสมเป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ หน่วยงานสนับสนุน ได้แก่ กรมพลศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ และกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายปี

ตารางที่ 9-6: ข้อมูลผู้เรียน/ผู้สอนด้านกีฬา

การจำแนกข้อมูล	กรณีของผู้เรียน ครอบคลุมนักเรียน นักศึกษา และผู้เข้าอบรมด้านกีฬา ข้อมูลจำแนกตามระดับการศึกษา / หลักสูตรที่เรียนหรืออบรม / ชนิดกีฬา / พื้นที่ตั้ง / สถาบันที่จัดการศึกษาอบรม / สถานภาพการได้รับทุนสนับสนุน / หน่วยงานที่ให้ทุนสนับสนุน เป็นต้น กรณีของผู้สอน ครอบคลุมครู อาจารย์ และผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬา ข้อมูลจำแนกตามระดับการศึกษา / ชนิดกีฬา / หลักสูตรที่สอน / ความเชี่ยวชาญ / สถาบันต้นสังกัด / พื้นที่ตั้ง เป็นต้น
การใช้ประโยชน์	ติดตามความพร้อมของบุคลากรผู้สอนด้านการกีฬา ความสนใจศึกษาด้านการกีฬาของนักเรียน นักศึกษา เยาวชน และประชาชนในประเทศ รวมทั้งสถานภาพการสนับสนุนด้านกีฬาแก่ผู้ที่มีความสามารถด้านกีฬาแต่ขาดแคลนทุนทรัพย์
สถานภาพปัจจุบัน	ปัจจุบันข้อมูลกระจายอยู่กับหลายหน่วยงาน ยังไม่มีหน่วยงานใดรับผิดชอบโดยเฉพาะ เช่น กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม การกีฬาแห่งประเทศไทย มหาวิทยาลัยกีฬาการแห่งชาติ เป็นต้น
แนวทางการพัฒนา	กำหนดให้มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติเป็นเจ้าภาพในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหมวดนี้ทั้งหมด โดยดำเนินการพัฒนาระบบฐานข้อมูลหมวดนี้เพิ่มเติม โดยให้มีการรวบรวมข้อมูลที่ถูกต้อง และครบถ้วนสมบูรณ์ตรงตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงาน มีเชื่อมโยงฐานข้อมูลที่เกี่ยวข้องที่กระจายอยู่กับหลายหน่วยงาน เข้ากับฐานข้อมูลของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ที่พัฒนาขึ้นตลอดจนกำหนดกระบวนการในการรวบรวม และบันทึกข้อมูลในระบบฐานข้อมูลอย่างต่อเนื่อง และพัฒนาฐานข้อมูลให้ผู้ใช้งานสามารถสืบค้นข้อมูลได้ตามปัจจัยที่ต้องการ เช่น สถานภาพ (ผู้เรียน/ผู้สอน) หลักสูตร ความเชี่ยวชาญ สถาบัน สถานะการได้รับทุน เป็นต้น
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เหมาะสมเป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ หน่วยงานสนับสนุน ได้แก่ กรมพลศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ และกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายปี

ตารางที่ 9-7: ข้อมูลบุคลากรที่ผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรด้านการกีฬา

การจำแนกข้อมูล	หลักสูตรด้านการกีฬา ครอบคลุมจำนวนผู้ผ่านการฝึกอบรม หลักสูตรผู้สอนกีฬา ผู้ตัดสินกีฬา และผู้นำและผู้บริหารจัดการการกีฬา ข้อมูลจำแนกตามหลักสูตร / ผู้จัดการอบรม / ระดับของการอบรม / การได้ Certificate / สังกัดของผู้เข้ารับการอบรม เป็นต้น
การใช้ประโยชน์	เพื่อติดตามสถานการณ์ด้านศักยภาพของบุคลากรด้านการกีฬาของประเทศ ทั้งผู้สอนกีฬา ผู้ตัดสินกีฬา และผู้นำและผู้บริหารจัดการการกีฬา เพื่อการวางแผนพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านการกีฬาในระยะยาว

ตารางที่ 9-7: ข้อมูลบุคลากรที่ผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรด้านการกีฬา (ต่อ)

สถานภาพปัจจุบัน	ปัจจุบันพบว่ากรมพลศึกษามีการจัดเก็บข้อมูลของบุคลากรที่ผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้ฝึกสอนกีฬา (http://statv2.nic.go.th/Travel/17020404_02.php) หลักสูตรผู้ตัดสินกีฬา (https://view.officeapps.live.com/op/view.aspx?src=https%3A%2F%2Fosstat.nso.go.th%2Fstatv5%2Ffile%2F17%2FData_17020404_0501.xlsx&wdOrigin=BROWSELINK) และหลักสูตรผู้นำและผู้บริหารจัดการการกีฬาที่จัดโดยกรมพลศึกษา อย่างไรก็ตามไม่พบว่ามีการรวบรวมข้อมูลบุคลากรที่ผ่านการอบรมหลักสูตรด้านการกีฬาที่จัดขึ้นโดยหน่วยงานอื่น ๆ เช่น สถาบันการศึกษา สมาคมกีฬา ฯลฯ อย่างเป็นรูปธรรม (http://statv2.nic.go.th/Travel/17020404_07.php)
แนวทางการพัฒนา	กำหนดให้กรมพลศึกษาเป็นหน่วยงานหลักในการรวบรวมข้อมูลบุคลากรที่ผ่านการอบรมหลักสูตรด้านการกีฬาในประเทศไทย ทั้งที่จัดโดยกรมพลศึกษาและหน่วยงานอื่น ๆ โดยทำการทบทวนและปรับปรุงระบบฐานข้อมูลให้มีการรวบรวมข้อมูลที่ถูกต้อง และครบถ้วนสมบูรณ์ตรงตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงาน และกำหนดกระบวนการในการรวบรวม และบันทึกข้อมูลในระบบฐานข้อมูลอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งพัฒนาฐานข้อมูลให้ผู้ใช้งานสามารถสืบค้นจำนวนบุคลากรที่ผ่านการอบรมได้ตามปัจจัยที่ต้องการ เช่น หลักสูตรที่อบรม ผู้จัดการอบรม ระดับการอบรม เป็นต้น ตลอดจนสามารถแสดงรายชื่อของบุคลากรที่ผ่านอบรมในหลักสูตรระดับสูงได้
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เหมาะสมเป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ กรมพลศึกษา หน่วยงานสนับสนุน ได้แก่ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ การกีฬาแห่งประเทศไทย และ กระทรวงศึกษาธิการ และกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายไตรมาส

ตารางที่ 9-8: ข้อมูลผู้สำเร็จการศึกษาด้านการกีฬา

การจำแนกข้อมูล	ผู้สำเร็จการศึกษาด้านการกีฬา ครอบคลุมจำนวนผู้สำเร็จการศึกษาจากโรงเรียนกีฬาในสังกัดมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ จากคณะและสาขาวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติสังกัดมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ และจากคณะและสาขาวิชาด้านกีฬาจากสถาบันการศึกษาอื่น ๆ ข้อมูลจำแนกตามสถาบัน / หลักสูตรที่สำเร็จการศึกษา (การกีฬา วิทยาศาสตร์การกีฬา หรือการบริหารจัดการกีฬา) / ต้นสังกัด (มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ หรือ อว.) / ระดับการศึกษา / พื้นที่ตั้ง เป็นต้น
การใช้ประโยชน์	เพื่อติดตามความพร้อมของบุคลากรด้านการกีฬาของประเทศ ซึ่งครอบคลุมทั้งสาขาที่สร้างนักกีฬา บุคลากรด้านการกีฬา และผู้ให้บริการด้านการกีฬา เพื่อการวางแผนพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านการกีฬาในระยะยาว
สถานภาพปัจจุบัน	ปัจจุบันพบว่ากรมพลศึกษาและมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติมีการจัดเก็บข้อมูลผู้สำเร็จการการศึกษาจากโรงเรียนกีฬาในสังกัดมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ (http://statv2.nic.go.th/Travel/17020404_08.php) จากคณะและสาขาวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติสังกัดกรมพลศึกษา (http://www.tnsu.ac.th/web/web3/index.php?option=com_content&view=article&id=331:2014-07-30-11-18-07&catid=68:2010-03-09-18-55-26&Itemid=85) แต่ยังขาดความต่อเนื่อง สำหรับผู้สำเร็จการศึกษาจากคณะและสาขาวิชาด้านกีฬาจากสถาบันการศึกษาอื่น ๆ ภายใต้สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ และกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม สามารถสืบค้นได้จากฐานข้อมูลของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) แต่ยังไม่เป็นระบบ เนื่องจากฐานข้อมูลหลักสูตรทั้งหมดภายใต้ สกอ. ทำให้ยากต่อการสืบค้นข้อมูล

ตารางที่ 9-8: ข้อมูลผู้สำเร็จการศึกษาด้านการกีฬา (ต่อ)

แนวทางการพัฒนา	กำหนดให้มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติเป็นหน่วยงานหลักในการรวบรวมข้อมูลจำนวนผู้สำเร็จการศึกษาด้านการกีฬา ทั้งที่ดูแลโดยกรมพลศึกษาและหน่วยงานอื่น ๆ โดยทำการทบทวนและปรับปรุงระบบฐานข้อมูลให้มีการรวบรวมข้อมูลที่ถูกต้องและครบถ้วนสมบูรณ์ตรงตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงาน และกำหนดกระบวนการในการรวบรวม และบันทึกข้อมูลในระบบฐานข้อมูลอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งพัฒนาฐานข้อมูลให้ผู้ใช้งานสามารถสืบค้นจำนวนผู้สำเร็จการศึกษาได้ตามปัจจัยที่ต้องการเช่น สถาบัน หลักสูตรที่สำเร็จการศึกษา ต้นสังกัด หรือระดับการศึกษา เป็นต้น
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เหมาะสมเป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ หน่วยงานสนับสนุน ได้แก่ กรมพลศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ และกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายปี

9.3 ฐานข้อมูลกีฬามวลชน

ฐานข้อมูลกีฬามวลชน ประกอบด้วยข้อมูลที่เกี่ยวข้อง 3 รายการ ได้แก่ (1) ข้อมูลกิจกรรมกีฬามวลชน (2) ข้อมูลผู้เล่นกีฬามวลชนและผู้ออกกำลังกาย และ (3) ข้อมูลกิจกรรมกีฬาสำหรับผู้สูงอายุและผู้พิการ

ตารางที่ 9-9: ข้อมูลกิจกรรมกีฬามวลชน

การจำแนกข้อมูล	ข้อมูลกิจกรรมกีฬามวลชน แสดงรายชื่อกิจกรรมโดยจำแนกตามลักษณะของกิจกรรม (การเล่นกีฬา การออกกำลังกาย หรือการแข่งขันกีฬา) / ชนิดกีฬา / กลุ่มเป้าหมาย / ผู้จัดกิจกรรม / พื้นที่จัดกิจกรรม / ความถี่ในการจัดกิจกรรม / จำนวนผู้เข้าร่วม / งบประมาณการจัดกิจกรรม / รายได้จากการจัดกิจกรรม เป็นต้น
การใช้ประโยชน์	เพื่อติดตามสถานการณ์การจัดกิจกรรมกีฬามวลชนในประเทศ เพื่อการส่งเสริมและสนับสนุนการจัดกิจกรรมกีฬามวลชนที่ครอบคลุมประชาชนทุกกลุ่มและทุกพื้นที่อย่างมีประสิทธิภาพในระยะยาว
สถานภาพปัจจุบัน	ปัจจุบันการจัดกิจกรรมกีฬามวลชนมีการดำเนินงานโดยหลายภาคส่วน เช่น กรมพลศึกษา องค์การบริหารส่วนท้องถิ่น และภาคเอกชน แต่ยังไม่มีหน่วยงานใดรวบรวมข้อมูลทั้งหมดและจัดทำเป็นฐานข้อมูลอย่างเป็นระบบ

ตารางที่ 9-9: ข้อมูลกิจกรรมกีฬามวลชน (ต่อ)

แนวทางการพัฒนา	• กำหนดให้กรมพลศึกษาเป็นหน่วยงานหลักในการรวบรวมข้อมูลกิจกรรมกีฬามวลรวมในประเทศไทย ทั้งที่จัดโดยกรมพลศึกษาและหน่วยงานอื่น ๆ โดยทำการพัฒนาระบบฐานข้อมูลให้มีการรวบรวมข้อมูลที่ถูกต้อง และครบถ้วนสมบูรณ์ตรงตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงาน และกำหนดกระบวนการในการรวบรวมและบันทึกข้อมูลในระบบฐานข้อมูลอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งพัฒนาฐานข้อมูลให้ผู้ใช้งานสามารถสืบค้นกิจกรรมกีฬามวลชนปัจจัยที่ต้องการ เช่น ลักษณะของกิจกรรม ชนิดกีฬา ผู้จัดกิจกรรม พื้นที่จัดกิจกรรม เป็นต้น ตลอดจนสามารถแสดงรายละเอียดที่สำคัญของกิจกรรมได้ • พัฒนาระบบประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬาเพื่อให้ผู้จัดการแข่งขันกีฬาสามารถทำการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬาได้ด้วยตนเอง ทั้งนี้ ผู้จัดกิจกรรมกีฬาจะมีหน้าที่ในการให้ข้อมูลที่จำเป็นต่อการประเมินประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬาผ่านระบบ จากนั้นระบบจะทำการวิเคราะห์ประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา และบันทึกไว้ในฐานข้อมูล เพื่อให้หน่วยงานภาครัฐนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เหมาะสมเป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ กรมพลศึกษา หน่วยงานสนับสนุน ได้แก่ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ การกีฬาแห่งประเทศไทย และ องค์การบริหารส่วนท้องถิ่น
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายไตรมาส

ตารางที่ 9-10: ข้อมูลผู้เล่นกีฬามวลชนและผู้ออกกำลังกาย

การจำแนกข้อมูล	ข้อมูลผู้เล่นกีฬามวลชนและผู้ออกกำลังกาย ครอบคลุมจำนวนประชาชนทุกกลุ่มที่มีการเล่นกีฬามวลชนและออกกำลังกาย โดยข้อมูลจำแนกตามคุณลักษณะพื้นฐานของประชาชน ได้แก่ ตาม เพศ / อายุ / อาชีพ / การศึกษา / พื้นที่อาศัย รวมทั้งจำแนกตามชนิดกีฬา / ลักษณะของกิจกรรม (การเล่นกีฬา การออกกำลังกายหรือการแข่งขันกีฬา) / ความถี่ในการเล่น / จำนวนชั่วโมงการเล่น / จำนวนคนในครอบครัวที่เล่นกีฬา / วัตถุประสงค์การเล่นกีฬา / ค่าใช้จ่าย เป็นต้น
การใช้ประโยชน์	เพื่อติดตามพฤติกรรมกรรมและค่าใช้จ่ายในการเล่นกีฬามวลชนและออกกำลังกายของประชาชน เพื่อการดำเนินการนโยบายส่งเสริมการเล่นกีฬามวลชนและออกกำลังกายของประชาชนในระยะยาว
สถานภาพปัจจุบัน	กรมพลศึกษา (http://opendata.dpe.go.th/dataset/dataset_21_01)และสำนักงานสถิติแห่งชาติ) เคยมีการรวบรวมข้อมูลจำนวนผู้เล่นกีฬามวลชน รวมทั้งทำการสำรวจการออกกำลังกายของประชาชน แต่ยังขาดความต่อเนื่อง และไม่ได้จัดเป็นฐานข้อมูลที่เป็นระบบ ในขณะที่ยังไม่มีข้อมูลพฤติกรรมการเล่นกีฬามวลชนแต่อย่างใด

ตารางที่ 9-10: ข้อมูลผู้เล่นกีฬามวลชนและผู้ออกกำลังกาย (ต่อ)

แนวทางการพัฒนา	กำหนดให้กรมพลศึกษาเป็นเจ้าภาพในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเล่นกีฬามวลชนและการออกกำลังของประชาชน โดยทำการทบทวนและปรับปรุงระบบฐานข้อมูลให้มีการรวบรวมข้อมูลที่ถูกต้อง และครบถ้วนสมบูรณ์ตรงตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงาน จากนั้นทำการเชื่อมโยงฐานข้อมูลจากสำนักงานสถิติแห่งชาติเข้ากับฐานข้อมูลของกรมพลศึกษาที่พัฒนาขึ้น รวมทั้งกำหนดกระบวนการในการรวบรวม และบันทึกข้อมูลในระบบฐานข้อมูลอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ ต้องพัฒนาฐานข้อมูลให้ผู้ใช้งานสามารถสืบค้นข้อมูลได้ตามปัจจัยที่ต้องการ เช่น ชนิดกีฬา ลักษณะของกิจกรรม รวมทั้งคุณลักษณะต่าง ๆ ของประชาชน เป็นต้น
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เหมาะสมเป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ กรมพลศึกษา หน่วยงานสนับสนุน ได้แก่ การกีฬาแห่งประเทศไทย มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติและสำนักงานสถิติแห่งชาติ
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายไตรมาส

ตารางที่ 9-11: ข้อมูลกิจกรรมกีฬาสำหรับผู้สูงอายุและผู้พิการ

การจำแนกข้อมูล	กิจกรรมกีฬาสำหรับผู้สูงอายุและผู้พิการ ครอบคลุมกิจกรรมกีฬาและการแข่งขันกีฬาสำหรับผู้สูงอายุและผู้พิการทุกกลุ่มอายุ แสดงรายชื่อกิจกรรมโดยจำแนกตามลักษณะของกิจกรรม / ชนิดกีฬา / กลุ่มเป้าหมาย / ผู้จัดกิจกรรม / พื้นที่จัดกิจกรรม / ความถี่ในการจัดกิจกรรม เป็นต้น
การใช้ประโยชน์	เพื่อติดตามและประเมินศักยภาพในการจัดกิจกรรมกีฬาสำหรับผู้สูงอายุและผู้พิการเพื่อการจัดกิจกรรมกีฬาเหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุและผู้พิการอย่างทั่วถึงในระยะยาว
สถานภาพปัจจุบัน	ปัจจุบันกรมพลศึกษามีการจัดกิจกรรมกีฬาสำหรับผู้สูงอายุและผู้พิการ นั่นคือ การแข่งขันกีฬาผู้สูงอายุแห่งชาติ (http://statv2.nic.go.th/Travel/17020301_05.php)และการแข่งขันกีฬานักเรียนพิการ (https://dpe.go.th/search-kw-กีฬาคนพิการ) แต่ยังไม่ได้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลอย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ สำหรับกิจกรรมกีฬาที่จัดโดยหน่วยงานอื่น ๆ ไม่พบข้อมูลแต่อย่างใด
แนวทางการพัฒนา	กำหนดให้กรมพลศึกษาเป็นหน่วยงานหลักในการเก็บรวบรวมข้อมูลกิจกรรมกีฬาสำหรับผู้สูงอายุและผู้พิการ ทั้งที่จัดโดยกรมพลศึกษาและจัดโดยหน่วยงานอื่น ๆ โดยทำการรวบรวมข้อมูลที่อยู่ภายใต้การดูแลของกรมให้ต่อเนื่องและเป็นระบบ รวมทั้งเชื่อมโยงกับหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องในการรวบรวมข้อมูลหมวดนี้ จากนั้นทำการพัฒนาระบบฐานข้อมูลให้มีการรวบรวมข้อมูลที่ถูกต้อง และครบถ้วนสมบูรณ์ตรงตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงาน มีการกำหนดกระบวนการในการรวบรวม และบันทึกข้อมูลในระบบฐานข้อมูลอย่างต่อเนื่อง และพัฒนาฐานข้อมูลให้ผู้ใช้งานสามารถสืบค้นกิจกรรมกีฬาสำหรับผู้สูงอายุและผู้พิการได้ปัจจัยที่ต้องการ เช่น ลักษณะของกิจกรรม ชนิดกีฬา ผู้จัดกิจกรรม พื้นที่จัดกิจกรรม เป็นต้น ตลอดจนสามารถแสดงรายละเอียดที่สำคัญของกิจกรรมได้
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เหมาะสมเป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ กรมพลศึกษา หน่วยงานสนับสนุน ได้แก่ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ การกีฬาแห่งประเทศไทย และ องค์การบริหารส่วนท้องถิ่น
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายไตรมาส

9.4 ฐานข้อมูลกีฬาเป็นเลิศ

ฐานข้อมูลกีฬาเป็นเลิศ ประกอบด้วยข้อมูลที่เกี่ยวข้อง 6 รายการ ได้แก่ (1) ข้อมูลสมาคมกีฬา (2) ข้อมูลนักกีฬาและบุคลากรกีฬาเป็นเลิศ (3) ข้อมูลการจัดการแข่งขันกีฬาเป็นเลิศ (4) ข้อมูลสถิติการถูกลงโทษของนักกีฬา (5) ข้อมูลงบประมาณสนับสนุนกีฬาเป็นเลิศ และ (6) ข้อมูลผู้ชมการแข่งขันกีฬาเป็นเลิศ

ตารางที่ 9-12: ข้อมูลสมาคมกีฬา

การจำแนกข้อมูล	ข้อมูลสมาคมกีฬา ครอบคลุมเฉพาะสมาคมกีฬาเป็นเลิศ โดยแสดงรายชื่อสมาคม จำนวนสมาชิก สถานะทางการเงิน รายชื่อผู้บริหารสมาคม สถานที่ตั้ง ข้อมูลการติดต่อ โดยข้อมูลจำแนกตามชนิดกีฬา / ขนาดสมาคม เป็นต้น
การใช้ประโยชน์	เพื่อติดตามและตรวจสอบสถานการณ์ขององค์กรด้านการกีฬาที่มีบทบาทในการขับเคลื่อนกีฬาเป็นเลิศ เพื่อการส่งเสริมและพัฒนาอย่างต่อเนื่องในระยะยาว
สถานภาพปัจจุบัน	ปัจจุบันการกีฬาแห่งประเทศไทย (https://www.sat.or.th/associationofthailand/) และ (https://www.rd.go.th/fileadmin/download/sportsociety_230364.pdf) ทำหน้าที่รวบรวมข้อมูลของสมาคมกีฬาทั้งหมดในประเทศไทย และมีการจัดทำเป็นฐานข้อมูลสมาคมกีฬาเพื่อการสืบค้น
แนวทางการพัฒนา	การกีฬาแห่งประเทศไทยทำหน้าที่ปรับปรุงพัฒนาฐานข้อมูลสมาคมกีฬาให้มีความน่าสนใจ มีข้อมูลครบถ้วน และง่ายต่อการสืบค้นข้อมูลของผู้ใช้งาน โดยทบทวนและปรับปรุงระบบฐานข้อมูลให้มีการรวบรวมข้อมูลที่ถูกต้อง และครบถ้วนสมบูรณ์ตรงตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงานอยู่เสมอ
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ การกีฬาแห่งประเทศไทย
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายปี

ตารางที่ 9-13: ข้อมูลนักกีฬาและบุคลากรกีฬาเป็นเลิศ

การจำแนกข้อมูล	ข้อมูลนักกีฬาเป็นเลิศครอบคลุมรายชื่อ ข้อมูลส่วนบุคคล และข้อมูลเกี่ยวกับการแข่งขัน เช่น ชนิดกีฬา / สังกัด / ประสบการณ์แข่งขัน / ผลงานและรางวัล / สถิติการแข่งขัน ส่วนบุคคล / รายได้ / สถานภาพปัจจุบัน (เล่นอยู่หรือเลิกเล่นแล้ว) เป็นต้น โดยแสดงจำนวนของนักกีฬาเป็นเลิศเมื่อจำแนกข้อมูลตามชนิดกีฬา / ระดับความสามารถ / ข้อมูลส่วนบุคคล เช่น เพศ อายุ ภูมิลำเนา สถาบันการศึกษา เป็นต้น ข้อมูลบุคลากรกีฬาเป็นเลิศครอบคลุมรายชื่อ ข้อมูลส่วนบุคคล และข้อมูลการทำงานเกี่ยวกับกีฬา เช่น ชนิดกีฬา / สังกัด / บทบาทหน้าที่ (ผู้ฝึกสอน ผู้ตัดสิน หรือผู้จัดการแข่งขัน) / ความเชี่ยวชาญ / รายได้ / ระดับความสามารถ / ประสบการณ์ เป็นต้น โดยแสดงจำนวนของบุคลากรกีฬาเป็นเลิศเมื่อจำแนกข้อมูลตามชนิดกีฬา / ระดับความสามารถ / ข้อมูลส่วนบุคคล เช่น เพศ อายุ ภูมิลำเนา สถาบันการศึกษา เป็นต้น
การใช้ประโยชน์	เพื่อติดตามสถานภาพและความพร้อม รวมทั้งประเมินสมรรถนะของนักกีฬาและบุคลากรกีฬาของประเทศไทย เพื่อวางแนวทางส่งเสริมและผลักดันความสำเร็จของนักกีฬาไทยในการแข่งขันกีฬาเพื่อความเป็นเลิศในระดับนานาชาติ

ตารางที่ 9-13: ข้อมูลนักกีฬาและบุคลากรกีฬาเป็นเลิศ (ต่อ)

สถานภาพปัจจุบัน	ปัจจุบันการกีฬาแห่งประเทศไทย (reg.sat.or.th/search/) ทำหน้าที่รวบรวมข้อมูลนักกีฬาและบุคลากรกีฬาเป็นเลิศในประเทศไทย อย่างไรก็ตาม พบว่าข้อมูลยังไม่ครบถ้วนสมบูรณ์และยังไม่ทันต่อเหตุการณ์ อีกทั้งยังไม่อยู่ในรูปฐานข้อมูลที่เอื้อต่อการสืบค้นของผู้ใช้ข้อมูล (reg.sat.or.th/search/)
แนวทางการพัฒนา	การกีฬาแห่งประเทศไทย ทำหน้าที่ทบทวนและปรับปรุงระบบฐานข้อมูลที่มีอยู่ให้มีการรวบรวมข้อมูลที่ถูกต้องและครบถ้วนสมบูรณ์ตรงตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงาน ตลอดจนพัฒนาฐานข้อมูลให้สามารถสืบค้นข้อมูลได้สะดวก และสามารถเลือกสืบค้นข้อมูลได้ตามปัจจัยที่ต้องการ รวมทั้งมีการตรวจสอบและทบทวนฐานข้อมูลทุก ๆ ปี เพื่อปรับปรุงฐานข้อมูลให้ทันสมัยอยู่เสมอ
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ การกีฬาแห่งประเทศไทย
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายไตรมาส

ตารางที่ 9-14: ข้อมูลการจัดการแข่งขันกีฬาเป็นเลิศ

การจำแนกข้อมูล	ข้อมูลการจัดการแข่งขันกีฬาเป็นเลิศ ครอบคลุมรายการกีฬาเป็นเลิศทุกระดับที่จัดการแข่งขันในประเทศไทย ตั้งแต่การแข่งขันกีฬานักเรียนนักศึกษาแห่งชาติ การแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ไปจนถึงมหกรรมกีฬาระดับนานาชาติที่ประเทศไทยเป็นเจ้าภาพ โดยแสดงข้อมูลรายชื่อการแข่งขัน / ชนิดกีฬา / ระดับการแข่งขัน / กลุ่มเป้าหมาย / ผู้จัดการแข่งขัน / สมาคมกีฬาที่เกี่ยวข้อง / จำนวนนักกีฬาและบุคลากรที่เข้าร่วม / พื้นที่จัดการแข่งขัน / จำนวนผู้ชมการแข่งขัน / สถิติและผลการแข่งขัน / งบประมาณจัดการแข่งขัน / รายได้จากการจัดการแข่งขัน / ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดการแข่งขัน รวมทั้งแสดงจำนวนรายการแข่งขันกีฬาเป็นเลิศจำแนกตามชนิดกีฬา / ระดับของการแข่งขัน / ผู้จัดการแข่งขัน เป็นต้น
การใช้ประโยชน์	เพื่อติดตามและประเมินความพร้อมและศักยภาพในการจัดการแข่งขันกีฬาเป็นเลิศของประเทศไทย ตลอดจนประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดการแข่งขันกีฬาเป็นเลิศ
สถานภาพปัจจุบัน	ปัจจุบันกรมพลศึกษาและการกีฬาแห่งประเทศไทยทำหน้าที่จัดเก็บข้อมูลการจัดการแข่งขันกีฬาเป็นเลิศที่หน่วยงานเป็นผู้รับผิดชอบ ที่สำคัญคือการแข่งขันกีฬานักเรียนนักศึกษาแห่งชาติและการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ อย่างไรก็ตาม พบว่าการจัดเก็บข้อมูลยังขาดความต่อเนื่องและข้อมูลยังไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ อีกทั้งยังไม่มีฐานข้อมูลที่เป็นระบบขาดข้อมูลที่ครบถ้วนของการแข่งขันกีฬาที่จัดโดยสมาคมกีฬา นอกจากนี้ยังไม่พบการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับรายได้จากการจัดการแข่งขันและผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดงานแต่อย่างใด

ตารางที่ 9-14: ข้อมูลการจัดการแข่งขันกีฬาเป็นเลิศ (ต่อ)

แนวทางการพัฒนา	• กำหนดให้การกีฬาแห่งประเทศไทยเป็นหน่วยงานหลักในการเก็บรวบรวมข้อมูลการแข่งขันกีฬาเป็นเลิศทุกระดับที่จัดการแข่งขันในประเทศไทย ผ่านการประสานความร่วมมือกับหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องในการจัดเก็บและเชื่อมโยงข้อมูลการแข่งขันกีฬาเป็นเลิศ จากนั้นทำการพัฒนาระบบฐานข้อมูลให้มีการรวบรวมข้อมูลที่ถูกต้องและครบถ้วนสมบูรณ์ตรงตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงาน มีการกำหนดกระบวนการในการรวบรวม และบันทึกข้อมูลในระบบฐานข้อมูลอย่างต่อเนื่องและพัฒนาฐานข้อมูลให้ผู้ใช้งานสามารถสืบค้นการแข่งขันกีฬาเป็นเลิศได้ปัจจัยที่ต้องการ เช่น ชนิดกีฬา ระดับของการแข่งขัน ผู้จัดการแข่งขัน เป็นต้น ตลอดจนสามารถแสดงรายละเอียดที่สำคัญของกิจกรรมได้ • พัฒนาระบบประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬาเพื่อให้ผู้จัดการแข่งขันกีฬาสามารถทำการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬาได้ด้วยตนเอง ทั้งนี้ ผู้จัดกิจกรรมกีฬาจะมีหน้าที่ในการให้ข้อมูลที่จำเป็นต่อการประเมินประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬาผ่านระบบ จากนั้นระบบจะทำการวิเคราะห์ประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา และบันทึกไว้ในฐานข้อมูล เพื่อให้หน่วยงานภาครัฐนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ การกีฬาแห่งประเทศไทย หน่วยงานสนับสนุน ได้แก่ กรมพลศึกษาและสมาคมกีฬาต่าง ๆ
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายไตรมาส

ตารางที่ 9-15: ข้อมูลสถิติการถูกลงโทษของนักกีฬา

การจำแนกข้อมูล	ข้อมูลสถิติการถูกลงโทษของนักกีฬาเป็นเลิศ จำแนกข้อมูลตามชนิดกีฬา / สมาคมกีฬา / สาเหตุของการถูกลงโทษ / บทลงโทษ
การใช้ประโยชน์	เพื่อติดตามและประเมินความพร้อมของระบบกำกับนักกีฬาให้ปฏิบัติตามมาตรฐานและจรรยาบรรณ เพื่อปกป้องการกระทำผิดของนักกีฬาและเพื่อการพัฒนานักกีฬาในระยะยาว
สถานภาพปัจจุบัน	ปัจจุบันข้อมูลสถิติการถูกลงโทษของนักกีฬาเป็นเลิศถูกจัดเก็บโดยการกีฬาแห่งประเทศไทย และยังไม่ได้พัฒนาเป็นฐานข้อมูลที่เป็นระบบ
แนวทางการพัฒนา	การกีฬาแห่งประเทศไทย ทำหน้าที่ทบทวนและปรับปรุงฐานข้อมูลที่มีอยู่ให้มีการรวบรวมข้อมูลที่ถูกต้องและครบถ้วนสมบูรณ์ตรงตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงาน ตลอดจนพัฒนาฐานข้อมูลให้สามารถสืบค้นข้อมูลได้สะดวกและสามารถเลือกสืบค้นข้อมูลได้ตามปัจจัยที่ต้องการ รวมทั้งมีการตรวจสอบและทบทวนฐานข้อมูลทุกๆ ปี เพื่อปรับปรุงฐานข้อมูลให้ทันสมัยอยู่เสมอ
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ การกีฬาแห่งประเทศไทย
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายไตรมาส

ตารางที่ 9-16: ข้อมูลงบประมาณสนับสนุนกีฬาเป็นเลิศ

การจำแนกข้อมูล	ข้อมูลงบประมาณสนับสนุนกีฬาเป็นเลิศ แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ หน่วยงานภาครัฐที่ได้รับการจัดสรรงบประมาณเพื่อกีฬาเป็นเลิศ และกิจกรรมกีฬาเป็นเลิศที่ได้รับการสนับสนุนงบประมาณ โดยแสดงข้อมูลจำแนกตามหน่วยงาน / สมาคมกีฬา / ชนิดกีฬา / ระดับของการแข่งขัน / พื้นที่จัดการแข่งขัน เป็นต้น
การใช้ประโยชน์	เพื่อติดตามการส่งเสริมและสนับสนุนกีฬาเป็นเลิศในด้านงบประมาณ เพื่อเปรียบเทียบกับผลลัพธ์ที่ได้รับจากกีฬาชนิดต่าง ๆ และประเมินความทั่วถึงในการได้รับการสนับสนุนงบประมาณ
สถานภาพปัจจุบัน	ปัจจุบันงบประมาณสนับสนุนกีฬาเป็นเลิศมีการรวบรวมไว้โดยหน่วยงานที่รับผิดชอบ แต่ยังไม่อยู่ในรูปแบบฐานข้อมูล อีกทั้งยังกระจายอยู่ตามหน่วยงานที่รับผิดชอบและยากต่อการสืบค้น
แนวทางการพัฒนา	กำหนดให้การกีฬาแห่งประเทศไทยเป็นหน่วยงานหลักในการรวบรวมข้อมูลงบประมาณสนับสนุนกีฬาเป็นเลิศ ผ่านการประสานความร่วมมือกับหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องในการจัดเก็บ และทำการพัฒนาระบบฐานข้อมูลให้มีการรวบรวมข้อมูลที่ถูกต้องและครบถ้วนสมบูรณ์ตรงตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงาน มีการกำหนดกระบวนการในการรวบรวม และบันทึกข้อมูลในระบบฐานข้อมูลอย่างต่อเนื่อง โดยพัฒนาฐานข้อมูลให้ผู้ใช้งานสามารถสืบค้นข้อมูลงบประมาณสนับสนุนกีฬาเป็นเลิศได้ตามปัจจัยที่ต้องการ เช่น หน่วยงาน สมาคมกีฬา ชนิดกีฬา ระดับของการแข่งขัน และพื้นที่จัดการแข่งขัน เป็นต้น
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เหมาะสมเป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ การกีฬาแห่งประเทศไทย หน่วยงานสนับสนุน ได้แก่ กรมพลศึกษา
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายปี

ตารางที่ 9-17: ข้อมูลผู้ชมการแข่งขันกีฬาเป็นเลิศ

การจำแนกข้อมูล	ข้อมูลผู้ชมการแข่งขันกีฬาเป็นเลิศ ครอบคลุมจำนวนประชาชนทุกกลุ่มที่รับชมการแข่งขันกีฬาเป็นเลิศ โดยข้อมูลจำแนกตามคุณลักษณะพื้นฐานของผู้ชม ได้แก่ ตาม เพศ / อายุ / อาชีพ / การศึกษา / พื้นที่อาศัย รวมทั้งจำแนกตามชนิดกีฬา / รายการแข่งขันกีฬาที่เข้าชม / รูปแบบในการชม / ความถี่ในการชม / ค่าใช้จ่ายในการชม / จำนวนคนที่ชมร่วมกัน / พื้นที่การแข่งขัน / ผู้จัดการแข่งขัน / ความพึงพอใจในการรับชม เป็นต้น
การใช้ประโยชน์	เพื่อติดตามสถานการณ์ความสนใจของประชาชนต่อกีฬาชนิดต่าง ๆ และพฤติกรรรมและค่าใช้จ่ายของประชาชนในการรับชมรายการแข่งขันกีฬาเป็นเลิศต่าง ๆ รวมทั้งเพื่อประเมินศักยภาพของการจัดการแข่งขันเป็นเลิศ เพื่อการวางแผนส่งเสริมการตลาดสำหรับการแข่งขันกีฬาเป็นเลิศ
สถานภาพปัจจุบัน	ปัจจุบันกรมพลศึกษาและการกีฬาแห่งประเทศไทยทำหน้าที่จัดเก็บข้อมูลผู้ชมการแข่งขันกีฬาเป็นเลิศที่หน่วยงานเป็นผู้รับผิดชอบ ที่สำคัญคือการแข่งขันกีฬานักเรียนนักศึกษาแห่งชาติและการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ อย่างไรก็ตาม พบว่าการจัดเก็บข้อมูลยังขาดความต่อเนื่องและข้อมูลยังไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อมูลเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายในการชมกีฬาของประชาชน อีกทั้งยังไม่มีฐานข้อมูลที่เป็นระบบ ขาดข้อมูลที่ครบถ้วนของการแข่งขันกีฬาที่จัดโดยสมาคมกีฬา (http://statv2.nic.go.th/Travel/17020301_21.php)

ตารางที่ 9-17: ข้อมูลผู้ชมการแข่งขันกีฬาเป็นเลิศ (ต่อ)

แนวทางการพัฒนา	กำหนดให้การกีฬาแห่งประเทศไทยเป็นเจ้าภาพในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้ชมการแข่งขันกีฬาเป็นเลิศ โดยทำการทบทวนและปรับปรุงระบบฐานข้อมูลให้มีการรวบรวมข้อมูลที่ถูกต้อง และครบถ้วนสมบูรณ์ตรงตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงาน จากนั้นทำการเชื่อมโยงฐานข้อมูลจากหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น กรมพลศึกษา สมาคมกีฬา ฯลฯ รวมทั้งกำหนดกระบวนการในการรวบรวม และบันทึกข้อมูลในระบบฐานข้อมูลอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ ต้องพัฒนาฐานข้อมูลให้ผู้ใช้งานสามารถสืบค้นข้อมูลได้ตามปัจจัยที่ต้องการเช่น ชนิดกีฬา รายการแข่งขัน รวมทั้งคุณลักษณะต่าง ๆ ของประชาชน เป็นต้น
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เหมาะสมเป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ การกีฬาแห่งประเทศไทย หน่วยงานสนับสนุน ได้แก่ กรมพลศึกษา สมาคมกีฬาต่าง ๆ
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายไตรมาส

9.5 ฐานข้อมูลกีฬาอาชีพ

ฐานข้อมูลกีฬาอาชีพ ประกอบด้วยข้อมูลที่เกี่ยวข้อง 6 รายการ ได้แก่ (1) ข้อมูลสมาคมและสโมสรกีฬาอาชีพ (2) ข้อมูลลีกการแข่งขันกีฬาอาชีพ (3) ข้อมูลการจัดการแข่งขันกีฬาอาชีพ (4) ข้อมูลนักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพ (5) ข้อมูลงบประมาณสนับสนุนกีฬาอาชีพ และ (6) ข้อมูลผู้ชมการแข่งขันกีฬาอาชีพ

ตารางที่ 9-18: ข้อมูลจำนวนสมาคมและสโมสรกีฬาอาชีพ

การจำแนกข้อมูล	ข้อมูลสมาคมกีฬาอาชีพ ครอบคลุมรายชื่อสมาคม จำนวนสมาชิก สถานะทางการเงิน สถานที่ตั้ง ข้อมูลการติดต่อ รายชื่อผู้บริหารสมาคม โดยจำแนกข้อมูลจำนวนสมาคมกีฬาอาชีพตามชนิดกีฬา / ขนาดสมาคม / พื้นที่ตั้ง เป็นต้น ข้อมูลสโมสรกีฬาอาชีพ ครอบคลุมรายชื่อสโมสร จำนวนนักกีฬาและบุคลากร สถานะทางการเงินและผลประกอบการ สถานที่ตั้ง ข้อมูลการติดต่อ โดยจำแนกข้อมูลจำนวนสโมสรกีฬาอาชีพตามชนิดกีฬา / ขนาดของสโมสร / พื้นที่ตั้ง เป็นต้น
การใช้ประโยชน์	เพื่อติดตามและตรวจสอบสถานการณ์ขององค์กรด้านการกีฬาที่มีบทบาทในการขับเคลื่อนกีฬาอาชีพ เพื่อการส่งเสริมและพัฒนาอย่างต่อเนื่องในระยะยาว
สถานภาพปัจจุบัน	ปัจจุบันการกีฬาแห่งประเทศไทยทำหน้าที่รวบรวมข้อมูลของสมาคมและสโมสรกีฬาอาชีพทั้งหมดในประเทศไทย และมีการจัดทำเป็นฐานข้อมูลสมาคมและสโมสรกีฬาอาชีพเพื่อการสืบค้น (https://www.sat.or.th/associationofthailand/) (https://www.rd.go.th/fileadmin/download/sportsociety_230364.pdf)
แนวทางการพัฒนา	การกีฬาแห่งประเทศไทยทำหน้าที่ปรับปรุงพัฒนาฐานข้อมูลสมาคมและสโมสรกีฬาอาชีพให้มีความน่าสนใจ มีข้อมูลครบถ้วน และง่ายต่อการสืบค้นข้อมูลของผู้ใช้งาน โดยทบทวนและปรับปรุงระบบฐานข้อมูลให้มีการรวบรวมข้อมูลที่ถูกต้อง และครบถ้วนสมบูรณ์ตรงตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงานอยู่เสมอ
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ การกีฬาแห่งประเทศไทย
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายปี

ตารางที่ 9-19: ข้อมูลลีกการแข่งขันกีฬาอาชีพ

การจำแนกข้อมูล	ข้อมูลลีกการแข่งขันกีฬาอาชีพ ครอบคลุมลีกกีฬาอาชีพทุกระดับที่จัดการแข่งขันในประเทศไทย โดยแสดงข้อมูลรายชื่อลีกการแข่งขัน / ชนิดกีฬา / ระดับการแข่งขัน / กลุ่มเป้าหมาย / ผู้จัดการแข่งขัน / สมาคมและสโมสรกีฬาอาชีพที่เกี่ยวข้อง / จำนวนนักกีฬาและบุคลากรที่เข้าร่วม / จำนวนผู้ชมการแข่งขัน / สถิติและผลการแข่งขัน / งบประมาณจัดการแข่งขัน / รายได้จากการจัดการแข่งขัน / ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดการแข่งขัน รวมทั้งแสดงจำนวนรายการแข่งขันลีกกีฬาอาชีพจำแนกตามชนิดกีฬา / ระดับของการแข่งขัน / ผู้จัดการแข่งขัน เป็นต้น
การใช้ประโยชน์	เพื่อติดตามและประเมินความพร้อมและศักยภาพในการจัดการแข่งขันกีฬาอาชีพของประเทศไทย ตลอดจนประเมินความสำเร็จ ผลกระทบทางเศรษฐกิจ และความคุ้มค่าของการจัดการแข่งขันกีฬาอาชีพ
สถานภาพปัจจุบัน	ปัจจุบันการกีฬาแห่งประเทศไทยทำหน้าที่จัดเก็บข้อมูลลีกการแข่งขันกีฬาอาชีพในประเทศไทย อย่างไรก็ตาม พบว่าการจัดเก็บข้อมูลยังขาดความต่อเนื่องและข้อมูลยังไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ โดยเฉพาะข้อมูลเกี่ยวกับด้านการเงินและงบประมาณ อีกทั้งยังไม่มีฐานข้อมูลที่เป็นระบบ ขาดข้อมูลที่ครบถ้วนในทุกมิติของการแข่งขันกีฬาอาชีพ นอกจากนี้ยังไม่พบการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับรายได้จากการจัดการแข่งขันและผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของลีกการแข่งขันกีฬาอาชีพแต่อย่างใด (https://www.thaips.org/)สำนักงานคณะกรรมการกีฬาอาชีพ การกีฬาแห่งประเทศไทย
แนวทางการพัฒนา	• กำหนดให้การกีฬาแห่งประเทศไทยเป็นหน่วยงานหลักในการเก็บรวบรวมข้อมูลลีกการแข่งขันกีฬาอาชีพที่จัดการแข่งขันในประเทศไทย ผ่านการประสานความร่วมมือกับสมาคมและสโมสรกีฬาอาชีพต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในการจัดเก็บและเชื่อมโยงข้อมูลลีกการแข่งขันกีฬาอาชีพ จากนั้นทำการพัฒนาระบบฐานข้อมูลให้มีการรวบรวมข้อมูลที่ถูกต้องและครบถ้วนสมบูรณ์ตรงตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงาน มีการกำหนดกระบวนการในการรวบรวม และบันทึกข้อมูลในระบบฐานข้อมูลอย่างต่อเนื่องและพัฒนาฐานข้อมูลให้ผู้ใช้งานสามารถสืบค้นการแข่งขันกีฬาเป็นเลิศได้ปัจจัยที่ต้องการ เช่น ชนิดกีฬา ระดับของการแข่งขัน ผู้จัดการแข่งขัน เป็นต้น ตลอดจนสามารถแสดงรายละเอียดที่สำคัญลีกการแข่งขันได้ • พัฒนาระบบประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา เพื่อให้ผู้จัดการแข่งขันกีฬาสามารถทำการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬาได้ด้วยตนเอง ทั้งนี้ ผู้จัดกิจกรรมกีฬาจะมีหน้าที่ในการให้ข้อมูลที่จำเป็นต่อการประเมินประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬาผ่านระบบ จากนั้นระบบจะทำการวิเคราะห์ประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา และบันทึกไว้ในฐานข้อมูล เพื่อให้หน่วยงานภาครัฐนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ การกีฬาแห่งประเทศไทย หน่วยงานสนับสนุน ได้แก่ สมาคมกีฬาอาชีพและสโมสรกีฬาอาชีพ
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายไตรมาส

ตารางที่ 9-20: ข้อมูลนักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพ

การจำแนกข้อมูล	ข้อมูลนักกีฬาอาชีพครอบคลุมรายชื่อ ข้อมูลส่วนบุคคล และข้อมูลเกี่ยวกับการแข่งขัน เช่น ชนิดกีฬา / สังกัด / ประสบการณ์แข่งขัน / ผลงานและรางวัล / รายได้ / สถิติการแข่งขัน ส่วนบุคคล / สถานภาพปัจจุบัน (เล่นอยู่หรือเลิกเล่นแล้ว) เป็นต้น โดยแสดงจำนวนของนักกีฬาเป็นเลิศเมื่อจำแนกข้อมูลตามชนิดกีฬา / ระดับความสามารถ / ข้อมูลส่วนบุคคล เช่น เพศ อายุ ภูมิลำเนา สถาบันการศึกษา เป็นต้น ข้อมูลบุคลากรกีฬาเป็นเลิศครอบคลุมรายชื่อ ข้อมูลส่วนบุคคลและข้อมูลการทำงานเกี่ยวกับกีฬา เช่น ชนิดกีฬา / สังกัด / บทบาทหน้าที่ (ผู้ฝึกสอน ผู้ตัดสิน หรือผู้จัดการแข่งขัน) / ความเชี่ยวชาญ / รายได้ / ระดับความสามารถ / ประสบการณ์ เป็นต้น โดยแสดงจำนวนของบุคลากรกีฬาเป็นเลิศเมื่อจำแนกข้อมูลตามชนิดกีฬา / ระดับความสามารถ / ข้อมูลส่วนบุคคล เช่น เพศ อายุ ภูมิลำเนา สถาบันการศึกษา เป็นต้น
การใช้ประโยชน์	เพื่อติดตามสถานภาพและความพร้อม รวมทั้งประเมินสมรรถนะของนักกีฬาและบุคลากรกีฬาอาชีพของประเทศไทย เพื่อวางแนวทางส่งเสริมและผลักดันความสำเร็จของกีฬาอาชีพของประเทศไทย
สถานภาพปัจจุบัน	ปัจจุบันบันการกีฬาแห่งประเทศไทยทำหน้าที่รวบรวมข้อมูลนักกีฬาและบุคลากรกีฬาอาชีพในประเทศไทย อย่างไรก็ตาม พบว่าข้อมูลยังไม่ครบถ้วนสมบูรณ์และยังไม่ทันต่อเหตุการณ์ ไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับรายได้ของนักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพ อีกทั้งยังไม่อยู่ในรูปฐานข้อมูลที่เอื้อต่อการสืบค้นของผู้ใช้ข้อมูล
แนวทางการพัฒนา	การกีฬาแห่งประเทศไทย ทำหน้าที่ทบทวนและปรับปรุงระบบฐานข้อมูลที่มีอยู่ให้มีการรวบรวมข้อมูลที่ถูกต้องและครบถ้วนสมบูรณ์ตรงตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงาน ตลอดจนพัฒนาฐานข้อมูลให้สามารถสืบค้นข้อมูลได้สะดวก และสามารถเลือกสืบค้นข้อมูลได้ตามปัจจัยที่ต้องการ รวมทั้งมีการตรวจสอบและทบทวนฐานข้อมูลทุกๆ ปี เพื่อปรับปรุงฐานข้อมูลให้ทันสมัยอยู่เสมอ ตลอดจนพัฒนาฐานข้อมูลให้ผู้ใช้งานสามารถสืบค้นการข้อมูลนักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพได้ตามปัจจัยที่ต้องการ เช่น ชนิดกีฬา สังกัด ผลงานสถิติการแข่งขัน เป็นต้น
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ การกีฬาแห่งประเทศไทย
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายไตรมาส

ตารางที่ 9-21: ข้อมูลงบประมาณสนับสนุนแก่กีฬาอาชีพ

การจำแนกข้อมูล	ข้อมูลงบประมาณสนับสนุนแก่กีฬาอาชีพ แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ หน่วยงานภาครัฐที่ได้รับการจัดสรรงบประมาณเพื่อกีฬาอาชีพ และการแข่งขันกีฬาอาชีพที่ได้รับการสนับสนุนงบประมาณ โดยแสดงข้อมูลจำแนกตามหน่วยงาน / สมาคมกีฬาอาชีพ / สโมสรกีฬาอาชีพ / ชนิดกีฬา / ระดับของการแข่งขัน / พื้นที่จัดการแข่งขัน / ผู้จัดการแข่งขัน เป็นต้น
การใช้ประโยชน์	เพื่อติดตามการส่งเสริมและสนับสนุนกีฬาอาชีพในด้านงบประมาณ เพื่อเปรียบเทียบกับผลลัพธ์ที่ได้รับจากกีฬาชนิดต่าง ๆ และประเมินความทั่วถึงในการได้รับการสนับสนุนงบประมาณ
สถานภาพปัจจุบัน	ปัจจุบันงบประมาณสนับสนุนกีฬาอาชีพมีการรวบรวมไว้โดยการกีฬาแห่งประเทศไทยเป็นหลัก แต่ยังไม่อยู่ในรูปแบบฐานข้อมูล อีกทั้งยังมีงบประมาณที่ได้รับสนับสนุนจากหลายภาคส่วน ทำให้ยากต่อการสืบค้น

ตารางที่ 9-21: ข้อมูลงบประมาณสนับสนุนแก่กีฬาอาชีพ (ต่อ)

แนวทางการพัฒนา	กำหนดให้กีฬาแห่งประเทศไทยเป็นหน่วยงานหลักในการรวบรวมข้อมูลงบประมาณสนับสนุนกีฬาอาชีพ ผ่านการประสานความร่วมมือกับหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องในการจัดเก็บ เช่น สมาคมและสโมสรกีฬาอาชีพ และทำการพัฒนาระบบฐานข้อมูลให้มีการรวบรวมข้อมูลที่ถูกต้อง และครบถ้วนสมบูรณ์ตรงตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงาน มีการกำหนดกระบวนการในการรวบรวม และบันทึกข้อมูลในระบบฐานข้อมูลอย่างต่อเนื่อง โดยพัฒนาฐานข้อมูลให้ผู้ใช้งานสามารถสืบค้นข้อมูลงบประมาณสนับสนุนกีฬาอาชีพได้ตามปัจจัยที่ต้องการ เช่น หน่วยงาน สมาคมกีฬาอาชีพ สโมสรกีฬาอาชีพ ชนิดกีฬา ระดับของการแข่งขัน และพื้นที่จัดการแข่งขัน เป็นต้น
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ การกีฬาแห่งประเทศไทย
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายปี

ตารางที่ 9-22: ข้อมูลผู้ชมการแข่งขันกีฬาอาชีพ

การจำแนกข้อมูล	ข้อมูลผู้ชมการแข่งขันกีฬาอาชีพ ครอบคลุมจำนวนประชาชนทุกกลุ่มที่รับชมการแข่งขันกีฬาอาชีพ โดยข้อมูลจำแนกตามคุณลักษณะพื้นฐานของผู้ชม ได้แก่ ตาม เพศ / อายุ / อาชีพ / การศึกษา / พื้นที่อาศัย รวมทั้งจำแนกตามชนิดกีฬา / รายการแข่งขันกีฬาที่เข้าชม / รูปแบบในการชม / ความถี่ในการชม / ค่าใช้จ่ายในการชม / จำนวนคนที่ชมร่วมกัน / พื้นที่การแข่งขัน / ผู้จัดการแข่งขัน / ความพึงพอใจในการรับชม เป็นต้น
การใช้ประโยชน์	เพื่อติดตามสถานการณ์ความสนใจของประชาชนต่อกีฬาอาชีพชนิดต่าง ๆ และพฤติกรรมและค่าใช้จ่ายของประชาชนในการรับชมรายการแข่งขันกีฬาอาชีพต่าง ๆ รวมทั้งเพื่อประเมินศักยภาพของการจัดการแข่งขันอาชีพ เพื่อการวางแผนส่งเสริมการตลาดสำหรับการแข่งขันกีฬาอาชีพ
สถานภาพปัจจุบัน	ปัจจุบันยังไม่มีหน่วยงานหลักที่ทำหน้าที่จัดเก็บข้อมูลผู้ชมการแข่งขันกีฬาอาชีพ โดยเป็นหน้าที่ของผู้จัดการแข่งขันในการจัดเก็บข้อมูลผู้ชม ทำให้การจัดเก็บข้อมูลยังขาดความต่อเนื่องและข้อมูลยังไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อมูลเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายในการชมกีฬาของประชาชน อีกทั้งยังไม่มีฐานข้อมูลที่เป็นระบบ ขาดข้อมูลที่ครบถ้วนของการแข่งขันกีฬาที่จัดโดยสมาคมกีฬา
แนวทางการพัฒนา	กำหนดให้การกีฬาแห่งประเทศไทยเป็นเจ้าภาพในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้ชมการแข่งขันกีฬาอาชีพ โดยประสานความร่วมมือกับสมาคมและสโมสรกีฬาอาชีพที่เกี่ยวข้องและผู้จัดการแข่งขัน โดยทำการทบทวนและพัฒนาระบบฐานข้อมูลให้มีการรวบรวมข้อมูลที่ถูกต้อง และครบถ้วนสมบูรณ์ตรงตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงาน รวมทั้งกำหนดกระบวนการในการรวบรวม และบันทึกข้อมูลในระบบฐานข้อมูลอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ ต้องพัฒนาฐานข้อมูลให้ผู้ใช้งานสามารถสืบค้นข้อมูลได้ตามปัจจัยที่ต้องการ เช่น ชนิดกีฬา รายการแข่งขัน รวมทั้งคุณลักษณะต่าง ๆ ของประชาชน เป็นต้น
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เหมาะสมเป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ การกีฬาแห่งประเทศไทย หน่วยงานสนับสนุน ได้แก่ สมาคมกีฬาและสโมสรกีฬาต่าง ๆ
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายไตรมาส

9.6 ฐานข้อมูลกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว

ฐานข้อมูลกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว ประกอบด้วยข้อมูลที่เกี่ยวข้อง 3 รายการ ได้แก่ (1) ข้อมูลกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว (2) ข้อมูลผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว และ (3) ข้อมูลงบประมาณสนับสนุนการจัดกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว

ตารางที่ 9-23: ข้อมูลกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว

การจำแนกข้อมูล	ข้อมูลกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว ครอบคลุมกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา ที่มิใช่กิจกรรมกีฬามวลชน การแข่งขันกีฬาเป็นเลิศ และการแข่งขันกีฬาอาชีพ ตัวอย่างเช่น การแข่งขันกีฬากระชับมิตร การแสดงโชว์เกี่ยวกับกีฬา การแข่งขันกีฬาพื้นบ้าน เป็นต้น โดยแสดงข้อมูลรายชื่อกิจกรรม / ประเภทของกิจกรรม / กลุ่มเป้าหมาย / ผู้จัดกิจกรรม / หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง / พื้นที่จัดกิจกรรม / จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม / จำนวนผู้ชม / งบประมาณจัดกิจกรรม / รายได้จากการจัดกิจกรรม / ผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรม รวมทั้งแสดงจำนวนกิจกรรมกีฬา จำแนกตามประเภทของกิจกรรม / ผู้จัดกิจกรรม / พื้นที่จัดกิจกรรม เป็นต้น
การใช้ประโยชน์	เพื่อติดตามสถานการณ์ของการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและประเมินความพร้อมและศักยภาพในการจัดกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวของประเทศไทย ตลอดจนประเมินความสำเร็จ ผลกระทบทางเศรษฐกิจ และความคุ้มค่าของการจัดกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว
สถานภาพปัจจุบัน	ปัจจุบันยังไม่มีหน่วยงานหลักที่ทำหน้าที่จัดเก็บข้อมูลกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวในประเทศไทย โดยเป็นหน้าที่ของผู้จัดกิจกรรมในการจัดเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องและสรุปผลการดำเนินงานเสนอต่อหน่วยงานภาครัฐที่สนับสนุนงบประมาณ ทำให้ยังขาดฐานข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา
แนวทางการพัฒนา	• กำหนดให้สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา เป็นหน่วยงานหลักในการเก็บรวบรวมข้อมูลกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวต่าง ๆ ในประเทศไทย ผ่านการประสานความร่วมมือกับหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในการจัดเก็บและเชื่อมโยงข้อมูลกิจกรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว เช่น สำนักงานส่งเสริมการจัดการประชุมและนิทรรศการ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย การกีฬาแห่งประเทศ องค์การบริหารส่วนท้องถิ่น ฯลฯ จากนั้นทำการพัฒนาระบบฐานข้อมูลให้มีการรวบรวมข้อมูลที่ถูกต้อง และครบถ้วนสมบูรณ์ตรงตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงาน มีการกำหนดกระบวนการในการรวบรวม และบันทึกข้อมูลในระบบฐานข้อมูลอย่างต่อเนื่อง โดยพัฒนาฐานข้อมูลให้ผู้ใช้งานสามารถสืบค้นกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวได้ตามปัจจัยที่ต้องการ เช่น ประเภทของกิจกรรม ผู้จัดกิจกรรม พื้นที่จัดกิจกรรม เป็นต้น ตลอดจนสามารถแสดงรายละเอียดที่สำคัญของกิจกรรมได้ • พัฒนาระบบประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา เพื่อให้ผู้จัดการแข่งขันกีฬาสามารถทำการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬาได้ด้วยตนเอง ทั้งนี้ ผู้จัดกิจกรรมกีฬาจะมีหน้าที่ในการให้ข้อมูลที่จำเป็นต่อการประเมินประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬาผ่านระบบ จากนั้นระบบจะทำการวิเคราะห์ประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬา และบันทึกไว้ในฐานข้อมูลเพื่อให้หน่วยงานภาครัฐนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เหมาะสมเป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา หน่วยงานสนับสนุน ได้แก่ สำนักงานส่งเสริมการจัดการประชุมและนิทรรศการ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย การกีฬาแห่งประเทศไทย องค์การบริหารส่วนท้องถิ่น
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายไตรมาส

ตารางที่ 9-24: ข้อมูลผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว

การจำแนกข้อมูล	ผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ ประชาชนทั่วไปที่เข้าร่วมเล่นหรือแข่งขันในกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว และประชาชนทั่วไปที่ร่วมชมกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว ทั้งนี้ ข้อมูลผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวจำแนกตามคุณลักษณะพื้นฐานของผู้เข้าร่วม ได้แก่ ตาม เพศ / อายุ / อาชีพ / การศึกษา / พื้นที่อาศัย รวมทั้งจำแนกลักษณะของการเข้าร่วมกิจกรรม / กิจกรรมกีฬาที่เข้าร่วม / ชนิดกีฬาที่เกี่ยวข้อง / ความถี่ในการเข้าร่วม / ค่าใช้จ่ายในการเข้าร่วม / จำนวนคนในครอบครัวที่เข้าร่วมกิจกรรม / พื้นที่จัดกิจกรรม /ผู้จัดกิจกรรม/ ความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม เป็นต้น
การใช้ประโยชน์	เพื่อติดตามสถานการณ์ความสนใจของประชาชนต่อการเข้าร่วมกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวต่าง ๆ และพฤติกรรรมและค่าใช้จ่ายของประชาชนในการเข้าร่วมกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวต่าง ๆ รวมทั้งเพื่อประเมินศักยภาพของการจัดกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว เพื่อการวางแผนส่งเสริมการตลาดสำหรับการกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวในระยะยาว
สถานภาพปัจจุบัน	ปัจจุบันยังไม่มีหน่วยงานหลักที่ทำหน้าที่จัดเก็บข้อมูลผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวในประเทศไทย โดยเป็นหน้าที่ของผู้จัดกิจกรรมในการจัดเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องและสรุปผลการดำเนินงานเสนอต่อหน่วยงานภาครัฐที่สนับสนุนงบประมาณ ทำให้ยังขาดฐานข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา
แนวทางการพัฒนา	กำหนดให้สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา เป็นหน่วยงานหลักในการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวต่าง ๆ ในประเทศไทย ผ่านการประสานความร่วมมือกับหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในการจัดเก็บและเชื่อมโยงข้อมูล เช่น สำนักงานส่งเสริมการจัดการประชุมและนิทรรศการ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย การกีฬาแห่งประเทศ องค์การบริหารส่วนท้องถิ่น ฯลฯ จากนั้นทำการพัฒนาระบบฐานข้อมูลให้มีการรวบรวมข้อมูลที่ถูกต้อง และครบถ้วนสมบูรณ์ตรงตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงาน มีการกำหนดกระบวนการในการรวบรวม และบันทึกข้อมูลในระบบฐานข้อมูลอย่างต่อเนื่อง โดยพัฒนาฐานข้อมูลให้ผู้ใช้งานสามารถสืบค้นจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวได้ตามปัจจัยที่ต้องการ เช่น ลักษณะของการเข้าร่วมกิจกรรม กิจกรรมกีฬาที่เข้าร่วม ชนิดกีฬาที่เกี่ยวข้อง ความถี่ในการเข้าร่วม เป็นต้น
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เหมาะสมเป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา หน่วยงานสนับสนุน ได้แก่ สำนักงานส่งเสริมการจัดการประชุมและนิทรรศการการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย การกีฬาแห่งประเทศไทย องค์การบริหารส่วนท้องถิ่น
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายไตรมาส

ตารางที่ 9-25: ข้อมูลงบประมาณสนับสนุนการจัดกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว

การจำแนกข้อมูล	ข้อมูลงบประมาณสนับสนุนการจัดกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว แสดงจำนวนงบประมาณซึ่งจำแนกหน่วยงานที่ให้การสนับสนุนงบประมาณ / ประเภทของกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว / ชนิดกีฬาที่เกี่ยวข้อง / รายการกิจกรรมกีฬา / พื้นที่จัดการแข่งขัน / ผู้จัดการแข่งขัน เป็นต้น
การใช้ประโยชน์	เพื่อติดตามการส่งเสริมและสนับสนุนการจัดกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวในด้านงบประมาณ เพื่อเปรียบเทียบกับผลลัพธ์ที่ได้รับจากกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวรูปแบบต่าง ๆ และประเมินความทั่วถึงในการได้รับการสนับสนุนงบประมาณ
สถานภาพปัจจุบัน	ปัจจุบันงบประมาณสนับสนุนกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวมีการรวบรวมไว้โดยการกีฬาแห่งประเทศไทยเป็นหลัก ในขณะที่บางส่วนอยู่ที่หน่วยงานอื่น ๆ เช่นสำนักงานส่งเสริมการจัดการประชุมและนิทรรศการ ทำให้ข้อมูลยังไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ อีกทั้งยังไม่อยู่ในรูปแบบฐานข้อมูล ทำให้ยากต่อการสืบค้น (https://www.businesseventsthailand.com/th)
แนวทางการพัฒนา	กำหนดให้สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา เป็นหน่วยงานหลักในการรวบรวมข้อมูลงบประมาณสนับสนุนกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวผ่านการประสานความร่วมมือกับหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องในการจัดเก็บ เช่น สำนักงานส่งเสริมการจัดการประชุมและนิทรรศการ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย การกีฬาแห่งประเทศไทย และทำการพัฒนาระบบฐานข้อมูลให้มีการรวบรวมข้อมูลที่ถูกต้องและครบถ้วนสมบูรณ์ตรงตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงาน มีการกำหนดกระบวนการในการรวบรวม และบันทึกข้อมูลในระบบฐานข้อมูลอย่างต่อเนื่อง โดยพัฒนาฐานข้อมูลให้ผู้ใช้งานสามารถสืบค้นข้อมูลงบประมาณสนับสนุนกิจกรรมเพื่อการท่องเที่ยวได้ตามปัจจัยที่ต้องการ เช่น หน่วยงานที่ให้การสนับสนุนงบประมาณ ประเภทของกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว ชนิดกีฬาที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เหมาะสมเป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา หน่วยงานสนับสนุน ได้แก่ สำนักงานส่งเสริมการจัดการประชุมและนิทรรศการการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย การกีฬาแห่งประเทศไทย เป็นต้น
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายปี

9.7 ฐานข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬา

ฐานข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬา ประกอบด้วยข้อมูลที่สำคัญ 2 รายการ ได้แก่ (1) ข้อมูลผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬา และ (2) ข้อมูลเศรษฐกิจมหภาคของอุตสาหกรรมกีฬา

ตารางที่ 9-26: ข้อมูลผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬา

การจำแนกข้อมูล	ข้อมูลผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬา ประกอบด้วย ข้อมูลสำคัญ 3 หมวด ได้แก่ 1. จำนวนผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬา ครอบคลุมผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิตตามที่กำหนดไว้ ซึ่งเก็บรวบรวมตามรหัส TSIC ที่สอดคล้องกับทั้ง 20 สาขาการผลิต ทั้งนี้ จำแนกข้อมูลตามขนาดวิสาหกิจ (ขนาดย่อย ขนาดย่อม ขนาดกลาง และขนาดใหญ่) / รูปแบบกิจการ (บุคคลธรรมดาและนิติบุคคล) / รหัส TSIC / สาขาการผลิต / พื้นที่ตั้ง (จังหวัดและภูมิภาค) 2. ผลการดำเนินงานของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬา ครอบคลุมข้อมูลยอดขาย รายได้อื่น ๆ ต้นทุนขาย ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร มูลค่าการส่งออก มูลค่าการนำเข้า กำไรขั้นต้น และกำไรสุทธิ ของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิตตามที่กำหนดไว้ โดยแสดงผลรวมและค่าเฉลี่ยของข้อมูลผลการดำเนินงานข้างต้นตามขนาดวิสาหกิจ (ขนาดย่อย ขนาดย่อม ขนาดกลาง และขนาดใหญ่) / รูปแบบกิจการ (บุคคลธรรมดาและนิติบุคคล) / รหัส TSIC / สาขาการผลิต / พื้นที่ตั้ง (จังหวัดและภูมิภาค) 3. การจ้างงานของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬา ครอบคลุมข้อมูลลูกจ้างประจำ ลูกจ้างชั่วคราว และผู้บริหาร ของกิจการในอุตสาหกรรมกีฬา โดยเก็บข้อมูลจำนวนการจ้างงานและเงินเดือนและค้าจ้างของแรงงาน ทั้งนี้ แสดงจำนวนและค่าเฉลี่ยของข้อมูลตามขนาดวิสาหกิจ (ขนาดย่อย ขนาดย่อม ขนาดกลาง และขนาดใหญ่) / รูปแบบกิจการ (บุคคลธรรมดาและนิติบุคคล) / รหัส TSIC / สาขาการผลิต / พื้นที่ตั้ง (จังหวัดและภูมิภาค)
การใช้ประโยชน์	เพื่อติดตามสถานการณ์ของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาในเชิงลึกที่ครอบคลุมทุกมิติ เพื่อการวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงจำนวน ผลการดำเนินงาน และการจ้างงานของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬา รวมทั้งเพื่อใช้ในการกำหนดกรอบในการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจการกีฬาและกำหนดมาตรการส่งเสริมผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬา
สถานภาพปัจจุบัน	• ปัจจุบันข้อมูลจำนวนผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาและผลการดำเนินงานของกิจการในอุตสาหกรรมกีฬาสามารถสืบค้นได้จากฐานข้อมูลของกรมพัฒนาธุรกิจการค้า อย่างไรก็ตาม พบว่ามีข้อจำกัดจากการที่ฐานข้อมูลของกรมพัฒนาธุรกิจการค้าครอบคลุมเฉพาะกิจการที่เป็นนิติบุคคลเท่านั้น ไม่ครอบคลุมกิจการที่เป็นบุคคลธรรมดา ซึ่งเป็นส่วนใหญ่ของประเทศ ทำให้ข้อที่ได้ไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ (https://datawarehouse.dbd.go.th/index) • นอกจากนี้ ยังพบปัญหาจากการที่ฐานข้อมูลของกรมพัฒนาธุรกิจการค้าเก็บข้อมูลผู้ประกอบการตามรหัส TSIC ซึ่งหลายสาขาการผลิตตามรหัส TSIC ไม่ได้เกี่ยวข้องกับกีฬาทั้งหมดทำให้ไม่สามารถจำแนกกิจการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาออกจากกิจการที่ไม่เกี่ยวข้องกับกีฬา ส่งผลทำให้ไม่สามารถสะท้อนสถานการณ์ของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาได้อย่างชัดเจน • สำหรับการจ้างงานของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬา พบว่ายังไม่มีฐานข้อมูลใด ๆ ที่สามารถสืบค้นจำนวนข้อมูลการจ้างงานของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาได้ ทั้งนี้ แม้จะมีฐานข้อมูลของสำนักงานประกันสังคมซึ่งรวบรวมข้อมูลแรงงานในระบบเกือบทั้งหมด แต่ก็ไม่ได้จำแนกแรงงานที่อยู่ในอุตสาหกรรมกีฬาแต่อย่างใด

ตารางที่ 9-26: ข้อมูลผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬา (ต่อ)

แนวทางการพัฒนา	กำหนดให้สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา เป็นหน่วยงานหลักที่ทำหน้าที่เก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬา โดยประสานความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการสำรวจและเก็บรวบรวมข้อมูล จากนั้นจึงดำเนินการพัฒนาระบบฐานข้อมูลผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาให้มีการรวบรวมข้อมูลที่ถูกต้อง และครบถ้วนสมบูรณ์ตรงตามความต้องการในการใช้งานตามจุดประสงค์ของงาน/หน่วยงาน รวมทั้งมีการกำหนดกระบวนการในการรวบรวมและบันทึกข้อมูลในระบบฐานข้อมูลอย่างต่อเนื่อง โดยพัฒนาฐานข้อมูลให้ผู้ใช้สามารถสืบค้นข้อมูลได้ตามปัจจัยที่ต้องการ เช่น สาขาการผลิต รหัส TSIC ขนาดของกิจการ พื้นที่ตั้ง รูปแบบกิจการ เป็นต้น สำหรับหน่วยงานอื่น ๆ ที่สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาต้องประสานความร่วมมือเพื่อดำเนินการรวบรวมข้อมูลและจัดทำฐานข้อมูลประกอบด้วย <u>สำนักงานสถิติแห่งชาติ</u> สร้างความร่วมมือกับสำนักงานสถิติแห่งชาติในการขยายขอบเขตการทำสำมะโนธุรกิจและอุตสาหกรรมให้ครอบคลุมอุตสาหกรรมกีฬาตามรหัส TSIC 5 หลัก รวมทั้งดำเนินโครงการสำรวจผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาเป็นประจำทุกปี เพื่อให้ได้ข้อมูลผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาในระดับประเทศที่มีความถูกต้อง ทั้งผู้ประกอบการในระบบและนอกระบบ ซึ่งจะช่วยให้ได้ข้อมูลผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาได้อย่างถูกต้องแม่นยำมากยิ่งขึ้น <u>กรมพัฒนาธุรกิจการค้า</u> สร้างความร่วมมือกับกรมพัฒนาธุรกิจการค้าในการเชื่อมต่อฐานข้อมูล Data Warehouse ของกรมฯ เข้ากับฐานข้อมูลผู้ประกอบการกีฬาที่จะพัฒนาขึ้น เพื่อดึงข้อมูลผลการดำเนินงานของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาเข้าระบบฐานข้อมูลโดยอัตโนมัติ <u>สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.)</u> สร้างความร่วมมือกับ สสว. ในการกำหนดให้ สสว. เป็นตัวกลางในการรวบรวมข้อมูลผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาที่เป็น MSME โดยสร้างแรงจูงใจให้ผู้ประกอบการ MSME มาขึ้นทะเบียนกับ สสว. เพื่อเพิ่มโอกาสในการจัดเก็บข้อมูล
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เหมาะสมเป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา หน่วยงานสนับสนุน ได้แก่ สำนักงานสถิติแห่งชาติ กรมพัฒนาธุรกิจการค้าและสำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.) เป็นต้น
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายปี

ตารางที่ 9-27: ข้อมูลเศรษฐกิจมหภาคของอุตสาหกรรมกีฬา

การจำแนกข้อมูล	ข้อมูลเศรษฐกิจมหภาคของอุตสาหกรรมกีฬา ประกอบด้วย มูลค่าการบริโภคขั้นสุดท้าย มูลค่าอุปสงค์ขั้นสุดท้าย มูลค่าผลผลิตรวมในประเทศ มูลค่าอุปทานรวม มูลค่า GDP การจ้างงานรวม และรายได้ภาษีของภาครัฐ โดยแสดงข้อมูลทั้งในภาพรวมของประเทศและจำแนกตามความเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬาและสาขาการผลิตย่อย
การใช้ประโยชน์	เพื่อติดตามและประเมินสถานการณ์ด้านเศรษฐกิจมหภาคของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับการกำหนดมาตรการส่งเสริมและยกระดับอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศในระยะยาว

ตารางที่ 9-27: ข้อมูลเศรษฐกิจมหภาคของอุตสาหกรรมกีฬา (ต่อ)

สถานภาพปัจจุบัน	ปัจจุบันยังไม่มีข้อมูลเศรษฐกิจมหภาคของอุตสาหกรรมกีฬาแต่อย่างใด จึงจำเป็นต้องดำเนินการพัฒนาตาราง I-O ของอุตสาหกรรมกีฬาและบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (SSA) เพื่อคำนวณข้อมูลเศรษฐกิจมหภาคของอุตสาหกรรมกีฬาต่อไป
แนวทางการพัฒนา	กำหนดให้สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา เป็นหน่วยงานหลักที่ทำหน้าที่รวบรวมข้อมูลที่จำเป็นและดำเนินการสร้างบัญชีประชาชาติด้านการกีฬาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ได้ชุดข้อมูลเศรษฐกิจมหภาคของอุตสาหกรรมกีฬา ประกอบด้วย มูลค่าการบริโภคขั้นสุดท้าย มูลค่าอุปสงค์ขั้นสุดท้าย มูลค่าผลผลิตรวมในประเทศ มูลค่าอุปทานรวม มูลค่า GDP การจ้างงานรวม และรายรับภาษีของภาครัฐ แบบอนุกรมเวลา เพื่อพัฒนาเป็นฐานข้อมูลเศรษฐกิจมหภาคของอุตสาหกรรมกีฬา ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมอุตสาหกรรมกีฬาในระยะยาว ทั้งนี้ แนวทางการดำเนินงานเพื่อพัฒนาฐานข้อมูลเศรษฐกิจมหภาคของอุตสาหกรรมกีฬาสรุปได้ดังนี้ 1. สร้างระบบในการสำรวจข้อมูลประจำปีของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาที่ครอบคลุมทั้งผู้ประกอบการในระบบและนอกระบบ โดยการทำความร่วมมือกับสำนักงานสถิติแห่งชาติเพื่อดำเนินการสำรวจข้อมูล ร่วมกับการสร้างระบบจัดเก็บข้อมูลผลประกอบการที่สำคัญและจำเป็นต่อการวิเคราะห์มูลค่าทางเศรษฐกิจ เช่น รายได้ ต้นทุน โครงสร้างรายได้และโครงสร้างการใช้ปัจจัยการผลิต ฯลฯ โดยเป็นระบบที่ผู้ประกอบการสามารถดำเนินการให้ข้อมูลได้ด้วยตนเอง เพื่อการประเมินมูลค่าผลผลิตในแต่ละอุตสาหกรรมกีฬา 2. พัฒนาฐานข้อมูลมูลค่าผลผลิตของอุตสาหกรรมกีฬาจำแนกตามสาขาการผลิตที่ครอบคลุมทั้งกิจการในระบบและนอกระบบ เพื่อให้ประเทศไทยมีฐานข้อมูลที่พร้อมต่อการวิเคราะห์มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ หน่วยงานภาครัฐจำเป็นต้องมีมาตรการจูงใจที่เหมาะสมเพื่อให้ผู้ประกอบการเข้าร่วมให้ข้อมูลที่จำเป็นดังกล่าวอย่างสม่ำเสมอ 3. ดำเนินการสร้างบัญชีประชาชาติด้านการกีฬาตามกระบวนการที่กำหนด พร้อมทั้งคำนวณข้อมูลเศรษฐกิจมหภาคของอุตสาหกรรมกีฬา ประกอบด้วย มูลค่าการบริโภคขั้นสุดท้าย มูลค่าอุปสงค์ขั้นสุดท้าย มูลค่าผลผลิตรวมในประเทศ มูลค่าอุปทานรวม และมูลค่า GDP สำหรับการจ้างงาน สามารถคำนวณได้จากผลรวมเงินเดือน ค่าจ้าง และค่าตอบแทนและค่าจ้างเฉลี่ยของแรงงาน ในขณะที่รายรับภาษีของภาครัฐ สามารถคำนวณได้จากแบบจำลองรายรับภาษีของภาครัฐซึ่งมี GDP เป็นตัวแปรอิสระ 4. พัฒนาฐานข้อมูลเชิงเศรษฐกิจมหภาคของอุตสาหกรรมกีฬา ซึ่งครอบคลุมมูลค่าการบริโภคขั้นสุดท้าย มูลค่าอุปสงค์ขั้นสุดท้าย มูลค่าผลผลิตรวมในประเทศ มูลค่าอุปทานรวม มูลค่า GDP การจ้างงาน และรายรับภาษีของภาครัฐ จำแนกตามสาขาการผลิตในรูปแบบอนุกรมเวลา โดยพัฒนาให้สามารถนำเสนอผลลัพธ์จากการวิเคราะห์ทางสถิติอย่างง่ายได้ เช่น ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เส้นกราฟแนวโน้ม เป็นต้น
หน่วยงานรับผิดชอบ	หน่วยงานที่เหมาะสมเป็นผู้รับผิดชอบหลัก ได้แก่ สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา หน่วยงานสนับสนุน ได้แก่ สำนักงานสถิติแห่งชาติ กรมพัฒนาธุรกิจการค้า และสำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.)
ความถี่ในการจัดเก็บ	จัดเก็บข้อมูลเป็นรายปี

9.8 รูปแบบของระบบฐานข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬา

จากการศึกษาสามารถสามารถสรุปรูปแบบของระบบฐานข้อมูลเศรษฐกิจการกีฬาในเบื้องต้นได้ดังนี้

1) เป็นฐานข้อมูลในรูปแบบออนไลน์ที่ผู้ใช้งานสามารถใช้งานได้ทุกแพลตฟอร์ม ทั้งคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน และแท็บเล็ต ทุกระบบปฏิบัติการทั้ง iOS และ Android

2) เป็นฐานข้อมูลที่ผู้ใช้งานสามารถสร้าง Dashboard หรือ Report ในเรื่องที่สนใจ โดยสามารถ Drill Down เพื่อศึกษาในเชิงลึกตามปัจจัยต่าง ๆ ของข้อมูลได้ ทั้งนี้ เพื่อให้สามารถทำความเข้าใจอุตสาหกรรมกีฬาในประเทศไทยได้โดยละเอียดในทุกมิติ

3) เป็นฐานข้อมูลที่สามารถนำเสนอผลลัพธ์จากการวิเคราะห์ทางสถิติอย่างง่ายได้ เช่น ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เส้นกราฟแนวโน้ม เป็นต้น นอกจากนี้ยังสามารถเลือกนำเสนอในรูปแบบอื่น ๆ ที่น่าสนใจ เช่น การนำเสนอข้อมูลตามภูมิภาคโดยใช้แผนที่ เป็นต้น

9.9 กระบวนการสำรวจข้อมูลเพื่อการวิเคราะห์เศรษฐกิจการกีฬา

กรอบแนวคิดและกระบวนการในการสำรวจข้อมูลจากผู้เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬาเพื่อการวิเคราะห์มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย ตลอดจนการสร้างบัญชีประชาชาติด้านกีฬาของประเทศไทย สรุปได้ดังนี้

9.9.1 การสำรวจข้อมูลทางด้านอุปทาน

การสำรวจข้อมูลทางด้านอุปทาน (Supply Side) เป็นการเก็บข้อมูลจากผู้เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬาทางด้านอุปทาน ประกอบด้วย (1) หน่วยงานภาครัฐที่มีบทบาทในอุตสาหกรรมกีฬา และ (2) ผู้ประกอบการที่ขายสินค้าและให้บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬา ซึ่งสอดคล้องกับโครงสร้างอุตสาหกรรมกีฬาตามที่กำหนดไว้ กระบวนการดำเนินงานสรุปได้ดังนี้

กรณีหน่วยงานภาครัฐ

1) สำรวจและคัดเลือกรายชื่อหน่วยงานภาครัฐที่มีบทบาทในอุตสาหกรรมกีฬา เช่น ผลิตสินค้าที่เกี่ยวข้องกับกีฬา ให้บริการสนามกีฬา ให้บริการสถานที่เล่นกีฬาและกำลังกาย ให้บริการเรียนและฝึกหัดกีฬา จัดกิจกรรมกีฬาและการแข่งขันกีฬา ผลิตสื่อที่เกี่ยวกับกีฬา เป็นต้น โดยครอบคลุมหน่วยงานตั้งแต่ระดับองค์การบริหารส่วนจังหวัดขึ้นไป ตามโควต้าที่กำหนดไว้

2) สำรวจข้อมูลจากหน่วยงานภาครัฐตามรายชื่อที่กำหนด โดยใช้วิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposing Sampling) ตามหน่วยงานที่ได้มีการคัดเลือกรายชื่อไว้เรียบร้อยแล้ว

3) เครื่องมือที่ใช้ในการจัดเก็บข้อมูลจากหน่วยงานภาครัฐ คือ แบบสำรวจซึ่งมีหมวดคำถามในเบื้องต้นดังต่อไปนี้

- ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับหน่วยงาน ประกอบไปด้วย รูปแบบหน่วยงาน ประเภทของการดำเนินงาน สาขาของการดำเนินกิจการในอุตสาหกรรมกีฬา ประเภทสินค้า / บริการหลักของกิจการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาที่ดำเนินการโดยหน่วยงาน และจำนวนพนักงาน/ลูกจ้างทั้งหมด
- ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับผลประกอบการในภาพรวม งบประมาณจากภาครัฐ ต้นทุนวัตถุดิบ (สินค้า) ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมดำเนินงาน ต้นทุนบริการที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมดำเนินงาน ต้นทุนการดำเนินงานอื่น ๆ สัดส่วนการแจกแจงแหล่งที่มาของรายได้จากการดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับกีฬา

และสัดส่วนการแจกแจงรายได้และต้นทุนจำแนกตามชนิดกีฬาที่มีความเกี่ยวข้อง จำแนกตามชนิดกีฬาที่ต้องการศึกษา

กรณีผู้ประกอบการ

1) รวบรวมข้อมูลผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาตามรหัส TSIC ที่กำหนดไว้จากฐานข้อมูล DBD Data Warehouse จากนั้นทำการตรวจสอบและคัดกรองผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับการกีฬาทั้งหมด (นั่นคือ ในหมวดอุตสาหกรรมมีทั้งกิจกรรมที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้องกับกีฬา) หรือรวบรวมจากฐานข้อมูลผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬา (หลังจากดำเนินการพัฒนาฐานข้อมูลเรียบร้อยแล้ว)

2) จัดกลุ่มผู้ประกอบการตามรหัส TSIC หลังการคัดกรองตามกลุ่มอุตสาหกรรมกีฬาที่กำหนดไว้ทั้ง 20 สาขาการผลิต จากนั้นทำการคำนวณรายได้รวมของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาแต่ละอุตสาหกรรม

3) คำนวณสัดส่วนของรายได้ของผู้ประกอบการในแต่ละอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาต่อผลรวมของรายได้ทั้งหมด เพื่อกำหนดโควต้าในการสุ่มตัวอย่างผู้ประกอบการในแต่ละอุตสาหกรรม โดยมีจำนวนตัวอย่างรวมไม่น้อยกว่าโควต้าที่กำหนดไว้ จากนั้นใช้วิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposing Sampling) เพื่อเก็บข้อมูลจากสถานประกอบการที่ได้คัดเลือกตามขั้นตอนที่ได้ระบุไว้ เพื่อให้ได้จำนวนตัวอย่างที่เป็นตัวแทนประชากรที่ดี

4) เครื่องมือที่ใช้ในการจัดเก็บข้อมูลจากผู้ประกอบการ คือ แบบสำรวจ ซึ่งมีหมวดคำถามในเบื้องต้นดังต่อไปนี้

- ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับหน่วยงาน ประกอบไปด้วย รูปแบบหน่วยงาน ประเภทของกิจการ ประเภทของกิจการแบ่งตามสาขาในอุตสาหกรรมกีฬา ประเภทสินค้า / บริการหลักของกิจการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาที่ดำเนินการโดยหน่วยงาน ทุนจดทะเบียน ขนาดกิจการ จำนวนปีที่ดำเนินธุรกิจ และจำนวนพนักงาน/ลูกจ้างทั้งหมด
- ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับผลประกอบการในภาพรวม กิจกรรมดำเนินงานและรายได้จากการดำเนินงาน รายรับจากแหล่งอื่น ๆ ต้นทุนวัตถุดิบ (สินค้า) ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมดำเนินงาน ต้นทุนบริการที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมดำเนินงาน ต้นทุนการดำเนินงานอื่น ๆ สัดส่วนการแจกแจงแหล่งที่มาของรายได้จากการดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับกีฬา และสัดส่วนการแจกแจงรายได้และต้นทุนจำแนกตามชนิดกีฬาที่มีความเกี่ยวข้อง ซึ่งจำแนกตามชนิดกีฬาที่ต้องการศึกษา

9.9.2 การสำรวจข้อมูลทางด้านอุปสงค์

การสำรวจข้อมูลทางด้านอุปสงค์ (Demand Side) เป็นการเก็บข้อมูลจากนักกีฬา บุคลากรกีฬา และประชาชนทั่วไป ซึ่งถือเป็นกลุ่มผู้บริโภคที่มีบทบาทในการซื้อสินค้าที่เกี่ยวข้องกับกีฬาและใช้บริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาซึ่งดำเนินการโดยหน่วยงานภาครัฐและผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬา การดำเนินงานมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

กรณีนักกีฬาและบุคลากรกีฬา

1) นักกีฬาที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในการสำรวจในกรณีนี้ครอบคลุมนักกีฬาอาชีพและนักกีฬาสมัครเล่นที่ลงแข่งในกีฬาเพื่อความเป็นเลิศทุกระดับ ได้แก่ ระดับเยาวชน ระดับนิสิตนักศึกษา ระดับชาติ และระดับนานาชาติ ในขณะที่บุคลากรกีฬาครอบคลุมผู้ตัดสินกีฬา (Referee) ผู้ฝึกสอน (Coach) ผู้บริหารการกีฬา (Sport Administrator) นักจัดการกีฬา (Sport Manager) นักจิตวิทยาการกีฬา (Sport

Psychologist) ผู้นำการออกกำลังกาย (Exercise Leader) นักสรีรวิทยาการออกกำลังกาย(Physiologist of Exercise) นักกายภาพบำบัด (Physical Therapist) แพทย์สนาม (Physician) ผู้สื่อข่าวกีฬา (Sport Media) นักชีวกลศาสตร์การกีฬา (Sport Biomechanics) นักกฎหมายทางการกีฬา (Sport Lawyer) นักการตลาดทางการกีฬา (Sport Marketing) นักรักษาการบาดเจ็บจากการกีฬา (Sport Therapeutic) ครูพลศึกษา/ครูสอนกีฬา (Physical Education Teacher) นักโภชนาการกีฬา (Sport Nutrition) และผู้ฝึกกีฬา (Trainer)

2) สืบค้นข้อมูลประชากรของกลุ่มนักกีฬาและบุคลากรกีฬา เพื่อกำหนดจำนวนตัวอย่างขั้นต่ำที่ต้องสุ่มตัวอย่างตามสูตรคำนวณของ Yamane (1973) จากนั้นทำการกำหนดโควต้าของนักกีฬาและบุคลากรกีฬาตามสัดส่วนของจำนวนนักกีฬาและบุคลากร รวมทั้งกำหนดโควต้าของนักกีฬาและบุคลากรกีฬาตามชนิดกีฬาที่ต้องการศึกษา

3) เครื่องมือที่ใช้ในการจัดเก็บข้อมูลจากนักกีฬาและบุคลากรกีฬา คือ แบบสำรวจ ซึ่งมีหมวดคำถามในเบื้องต้นดังต่อไปนี้

- ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ประกอบไปด้วย เพศ อายุ อาชีพ ระดับการศึกษาสูงสุด รายได้ จังหวัดที่เป็นถิ่นพำนัก / ที่อยู่อาศัยในปัจจุบัน สถานะการเป็นนักกีฬา หรือบุคลากรกีฬาในปัจจุบัน ประเภทของกีฬาที่เป็นนักกีฬา หรือบุคลากร การขึ้นทะเบียนกับการกีฬาแห่งประเทศไทย ความถี่ในการฝึกซ้อม ระยะเวลาในการฝึกซ้อม ความถี่ในการเข้าร่วมการแข่งขัน ประเภทกีฬาที่ท่านเกี่ยวข้องในฐานะนักกีฬา / บุคลากรกีฬา
- ข้อมูลเกี่ยวกับ รายได้และสวัสดิการจากการเป็นนักกีฬา / บุคลากรกีฬา ที่ได้รับในปัจจุบัน เงินรางวัลและเงินสนับสนุน การใช้จ่ายของนักกีฬา / บุคลากรกีฬา

กรณีประชาชนทั่วไป

1) ประชากรของกลุ่มประชาชนทั่วไปในงานวิจัยเรื่องนี้ครอบคลุมบุคคลคนทั่วไปที่ไม่ได้เป็นนักกีฬาหรือบุคลากรกีฬาตามที่กำหนดข้างต้น โดยมีสถานภาพเป็นผู้ชมกีฬา ผู้เล่นกีฬา และผู้ออกกำลังกาย โดยจะครอบคลุมเฉพาะบุคคลที่มีอายุ 20 ปีขึ้นไป เนื่องจากบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี ยังไม่บรรลุนิติภาวะผู้เยาว์ ยังไม่มีสิทธิตามกฎหมาย ในส่วนของข้อมูลรายได้และค่าใช้จ่ายยังพบว่าส่วนใหญ่มีรายได้ และพฤติกรรมการใช้จ่ายขึ้นอยู่กับผู้ปกครอง ทำให้ไม่มีอิสระในการตัดสินใจใช้จ่ายในสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอย่างแท้จริง ซึ่งอาจทำให้ข้อมูลที่ได้จากการสำรวจเกิดความผิดพลาดได้

2) หากอ้างอิงสูตรคำนวณจำนวนตัวอย่างขั้นต่ำที่ต้องสุ่มตัวอย่างตามสูตรคำนวณของ Yamane (1973) และกำหนดให้ประชากรประชาชนทั่วไปมีไม่จำกัด (Infinite Population) และค่าความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างเท่ากับร้อยละ 5 จำนวนตัวอย่างของประชาชนทั่วไปขั้นต่ำที่ต้องทำการสุ่มตัวอย่างจะเท่ากับ 400 ตัวอย่าง ทั้งนี้ เนื่องจากกลุ่มประชาชนทั่วไปถือเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดของอุตสาหกรรมกีฬา โดยเป็นกลุ่มที่ทำให้เกิดการบริโภคและใช้จ่ายเพื่อซื้อสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬา จึงอาจขยายจำนวนกลุ่มตัวอย่างให้มากขึ้นได้ตามความสามารถในการสำรวจข้อมูล โดยมีขั้นตอนของการสุ่มตัวอย่างดังต่อไปนี้

- การสุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปโดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling) เป็นการสุ่มตัวอย่างโดยจะแบ่งออกพื้นที่ออกเป็น 6 ภูมิภาค ได้แก่ กรุงเทพมหานครและปริมณฑล ภาคกลาง ไม่รวมกรุงเทพมหานครและปริมณฑล) ภาคเหนือ ภาคตะวันออก ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้

- การกำหนดกลุ่มตัวอย่างสำหรับการเก็บข้อมูลแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน โดยขั้นตอนแรกคือการสุ่มเลือกจังหวัดที่เป็นตัวแทนของแต่ละภูมิภาค ๆ ละ 3 จังหวัด ทั้งนี้ การสุ่มเลือกจังหวัดจะอาศัยการสุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเงื่อนไขคือ กลุ่มตัวอย่างต้องประกอบด้วย 16 จังหวัดที่เป็นเมืองกีฬา (Sport City) อันได้แก่ จังหวัดชลบุรี สุพรรณบุรี บุรีรัมย์ อุดรธานี ศรีสะเกษ กระบี่ อุบลราชธานี เชียงราย นครราชสีมา จันทบุรี ยะลา พัทลุง สงขลา ตรัง ภูเก็ต และกรุงเทพมหานคร หากภูมิภาคใดมีจังหวัดที่เป็นเมืองกีฬาไม่ถึง 3 จังหวัด จะพิจารณาเลือกจังหวัดจากจำนวนประชากรอายุ 20 ปีขึ้นไป
- การกำหนดโควต้าในการสุ่มตัวอย่างสำหรับแต่ละภูมิภาคจะอาศัยกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปครอบคลุมประชากรที่อายุ 20 ปีขึ้นไป โดยใช้ข้อมูลจากระบบสถิติทะเบียน สำนักบริหารการทะเบียน กระทรวงมหาดไทย โดยคัดเลือกจากประชากรที่มีทะเบียนบ้านอยู่ในประเทศไทย
- การกำหนดโควต้าการสุ่มตัวอย่างสำหรับแต่ละจังหวัดที่เป็นตัวแทนของภูมิภาค ทั้งนี้ จากจำนวนและสัดส่วนประชากรอายุ 20 ปีขึ้นไปในแต่ละจังหวัด

3) เครื่องมือที่ใช้ในการจัดเก็บข้อมูลจากกลุ่มประชาชนทั่วไป คือ แบบสำรวจ ซึ่งมีหมวดคำถามในเบื้องต้นดังต่อไปนี้

- ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ประกอบไปด้วย เพศ อายุ อาชีพ ระดับการศึกษาสูงสุด รายได้
- ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการรับชมกีฬา ประเภทกีฬาที่ชม ประเภทการแข่งขันกีฬาที่เข้าชม ลักษณะกิจกรรมกีฬา / การแข่งขันกีฬาที่เข้าชม ลักษณะการชมกีฬา ความถี่ในการชมการแข่งขันเฉลี่ย ความถี่ในการเดินทางไปชมการแข่งขันที่สนามแข่ง ระยะเวลาในการเดินทางไปรับชมกีฬา และวิธีการในการเดินทางไปชมกีฬา
- ข้อมูลเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยในการเดินทางไปชมการแข่งขันที่สนามและพฤติกรรมการใช้จ่ายในการชมกิจกรรมกีฬา / การแข่งขันกีฬา

9.9.3 การสำรวจข้อมูลเพื่อประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจของกิจกรรมกีฬา

ในการเก็บข้อมูลจากผู้จัดกิจกรรมการแข่งขันกีฬาและผู้เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาเพื่อประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่าของกิจกรรมกีฬาที่สำคัญที่ต้องการศึกษากระบวนการในการเก็บข้อมูลมีรายละเอียดดังนี้

การเก็บข้อมูลจากผู้จัดกิจกรรมกีฬา

1) ผู้จัดกิจกรรมกีฬาในที่นี้หมายถึง ผู้ประกอบการที่เป็นผู้ดำเนินการหลักในการจัดให้เกิดกิจกรรมกีฬา / การแข่งขันกีฬา โดยมีบทบาทในการจัดหาเงินทุน จัดหาทรัพยากรต่าง ๆ ทั้งวัตถุดิบและบุคลากร ตลอดจนการบริหารจัดการให้กิจกรรมกีฬา / การแข่งขันกีฬาดำเนินการได้แล้วเสร็จ ดังนั้น การเก็บข้อมูลจากผู้จัดกิจกรรมกีฬาจึงอาศัยการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)

2) เครื่องมือที่ใช้ในการจัดเก็บข้อมูลจากผู้จัดกิจกรรมกีฬา คือ แบบสำรวจ ซึ่งมีหมวดคำถามในเบื้องต้นดังต่อไปนี้

- ข้อคำถามเกี่ยวกับกิจกรรมกีฬา / การแข่งขันกีฬา ประกอบไปด้วย ชื่อกิจกรรมกีฬา/การแข่งขันกีฬาที่เป็นผู้ดำเนินการ ชนิดกีฬาที่เกี่ยวข้อง ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม / การแข่งขัน ความถี่ในการจัดกิจกรรม / การแข่งขัน จำนวนผู้ชม ณ สนามแข่งขัน โดยเฉลี่ยต่อครั้ง สัดส่วนผู้ชม จำนวนนักกีฬาที่เข้าร่วมโดยเฉลี่ยต่อครั้ง สัดส่วนนักกีฬา จำนวนบุคลากรกีฬาโดยเฉลี่ยต่อครั้ง

สัดส่วนบุคลากร และจำนวนบุคลากร / พนักงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรม / การแข่งขัน

- ข้อคำถามเกี่ยวกับรายได้รวมโดยเฉลี่ยต่อครั้ง ต้นทุนรวมโดยเฉลี่ยต่อครั้ง กำไรสุทธิโดยเฉลี่ยต่อครั้ง จำนวนเงินลงทุนโดยเฉลี่ยต่อครั้ง รายได้ / รายรับจากการจัดกิจกรรม / การแข่งขัน (เฉลี่ยต่อครั้ง)และ ต้นทุนการจัดกิจกรรม / การแข่งขัน (เฉลี่ยต่อครั้ง)

การเก็บข้อมูลจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬา

1) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬาในที่นี้หมายถึง นักกีฬาและบุคลากรกีฬาที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมกีฬาหรือในการแข่งขันกีฬาและผู้ชมกีฬาที่เข้าร่วมชมกิจกรรมกีฬาหรือการแข่งขันกีฬา ดังนั้น การเก็บข้อมูลจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬาจึงอาศัยการสุ่มแบบอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เป็นหลัก

2) สำหรับจำนวนกลุ่มตัวอย่างของผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬา ไม่สามารถกำหนดโควต้าได้ เนื่องจากขึ้นอยู่กับสถานที่จัด รูปแบบ และข้อกำหนดของกิจกรรมกีฬาแต่ละชนิด อย่างไรก็ตาม เพื่อให้มีจำนวนกลุ่มตัวอย่างมากพอและเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่มีความน่าเชื่อมากที่สุด จึงควรสุ่มตัวอย่างจากกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬาตามสูตรคำนวณของ Yamame (1973)

3) ดำเนินการสำรวจข้อมูลจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬาตามรายการกีฬาที่กำหนดโดยใช้แบบสำรวจ (Questionnaire) โดยข้อมูลที่ทำการจัดเก็บจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬา ประกอบด้วย จำนวนวันที่เข้าร่วมกิจกรรมกีฬา ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเข้าร่วมกิจกรรมกีฬา และพฤติกรรมการท่องเที่ยวและค่าใช้จ่ายเพื่อการท่องเที่ยวอันเป็นผลมาจากการเข้าร่วมกิจกรรมกีฬา

4) เครื่องมือที่ใช้ในการจัดเก็บข้อมูลจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬา คือ แบบสำรวจ ซึ่งมีหมวดคำถามในเบื้องต้นดังต่อไปนี้

- ข้อคำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ประกอบไปด้วย เพศ อายุ สถานภาพสมรส อาชีพ ระดับการศึกษาสูงสุด รายได้ และจังหวัดที่เป็นถิ่นพำนัก / ที่อยู่อาศัยในปัจจุบัน
- ข้อคำถามเกี่ยวกับการแข่งขัน และค่าใช้จ่าย ประกอบไปด้วย ชื่อกิจกรรมกีฬา/การแข่งขันกีฬา ที่เข้าร่วม / เข้าชม ชนิดกีฬาที่เข้าร่วม / เข้าชม จังหวัดที่เข้าร่วมกิจกรรม/เข้าชม ลักษณะของการเข้าร่วมกิจกรรม จำนวนวันที่ท่านเข้าร่วมกิจกรรม / การแข่งขันกีฬา จำนวนวันที่ท่านท่องเที่ยวก่อน/หลังการเข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขันกีฬา จำนวนวันทั้งหมดที่ท่านใช้ในการเข้าร่วมกิจกรรม / การแข่งขันกีฬา ลักษณะการพักค้างคืนระหว่างเข้าร่วมกิจกรรม / การแข่งขันกีฬา ลักษณะการเดินทางเข้าร่วมกิจกรรม / การแข่งขันกีฬา ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเข้าร่วมกิจกรรมกีฬา / การแข่งขันกีฬา

บทที่ 10

รายงานผลการจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565

บทที่ 10
รายงานผลการจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565

การประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 จัดขึ้นเมื่อวันพฤหัสบดีที่ 24 พฤศจิกายน 2565เวลา 09.30 - 12.00 น. ผ่านระบบ Zoom Meeting จำนวนผู้เข้าร่วมประชุมจำนวน 246 คน โดยแบ่งออกเป็นผู้เข้าร่วมประชุมจากหน่วยงานในสังกัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา หน่วยงานราชการ/หน่วยงานรัฐวิสาหกิจ จำนวน 188 คน สถานศึกษาต่าง ๆ จำนวน 23 คน สมาคมกีฬา 1 คน และสถานประกอบการอื่น ๆ จำนวน 34 คน โดยมีรายละเอียดดังนี้

แผนภาพที่ 10-1: ภาพประชาสัมพันธ์การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์ฯ



กำหนดการ

ประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565

วันพฤหัสบดีที่ 24 พฤศจิกายน 2565 เวลา 09.30 – 12.00 น.

ผ่านระบบ Zoom Meeting

09.00 - 09.30 น.	ลงทะเบียน
09.30 - 09.45 น.	**กล่าวชี้แจงวัตถุประสงค์ของการประชุมฯ** โดย นางสาวปาริชาต ชูดำ ผู้อำนวยการกองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา **กล่าวเปิดการประชุมฯ** โดย นายอารัญ บุญชัย ปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
09.45 – 10.30 น.	นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565 โดย รศ.ดร.ศุภเจตน์ จันทร์สาส์น ที่ปรึกษาโครงการด้านเศรษฐศาสตร์ ผศ.ดร.อิษฎี กุฏอินทร์ ที่ปรึกษาโครงการด้านการกีฬา รศ.ดร.กาญจนา ส่งวัฒนา ที่ปรึกษาโครงการด้านเศรษฐศาสตร์ รศ.ดร.พสชนัน นิรมิตไชยนนท์ ที่ปรึกษาโครงการด้านการกีฬา
10.30 – 12.00 น.	ระดมความคิดเห็นและรับฟังข้อเสนอแนะจากผู้เข้าร่วมประชุม

.....

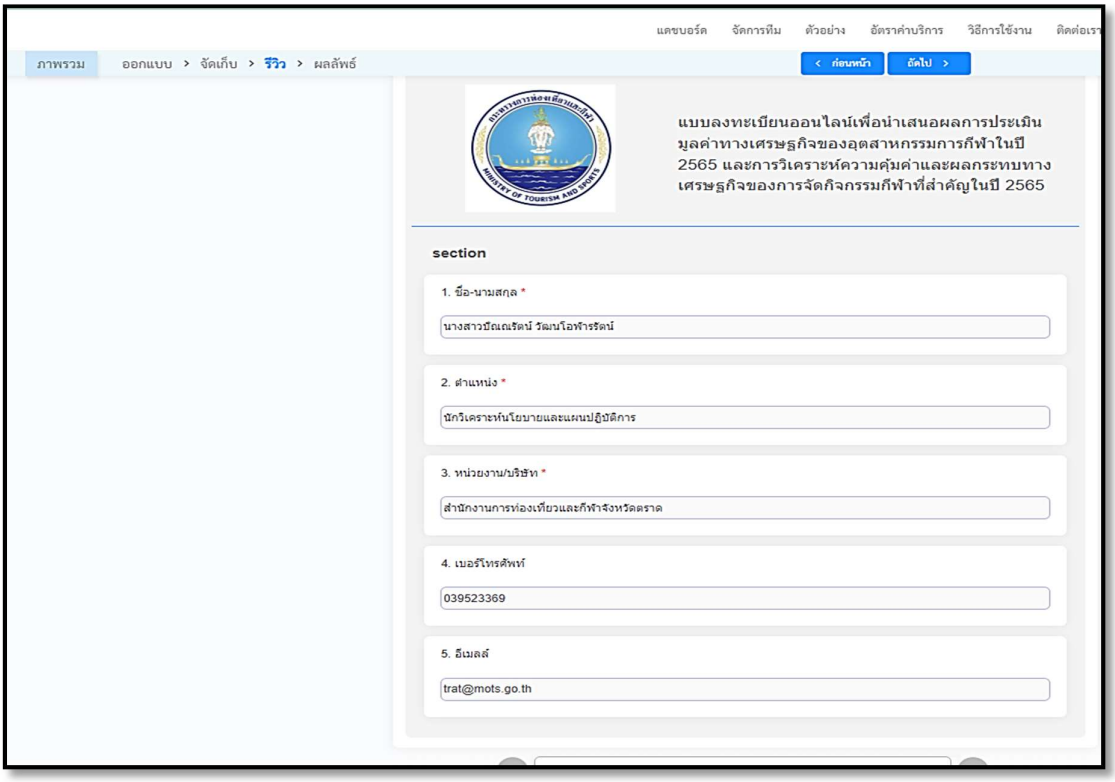
หมายเหตุ: กำหนดการอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

ช่องทางการเข้าร่วมประชุม ผ่านระบบ Zoom Meeting
คนสามารถเข้าร่วมประชุมโดยการสแกนคิวอาร์โค้ดด้านล่าง

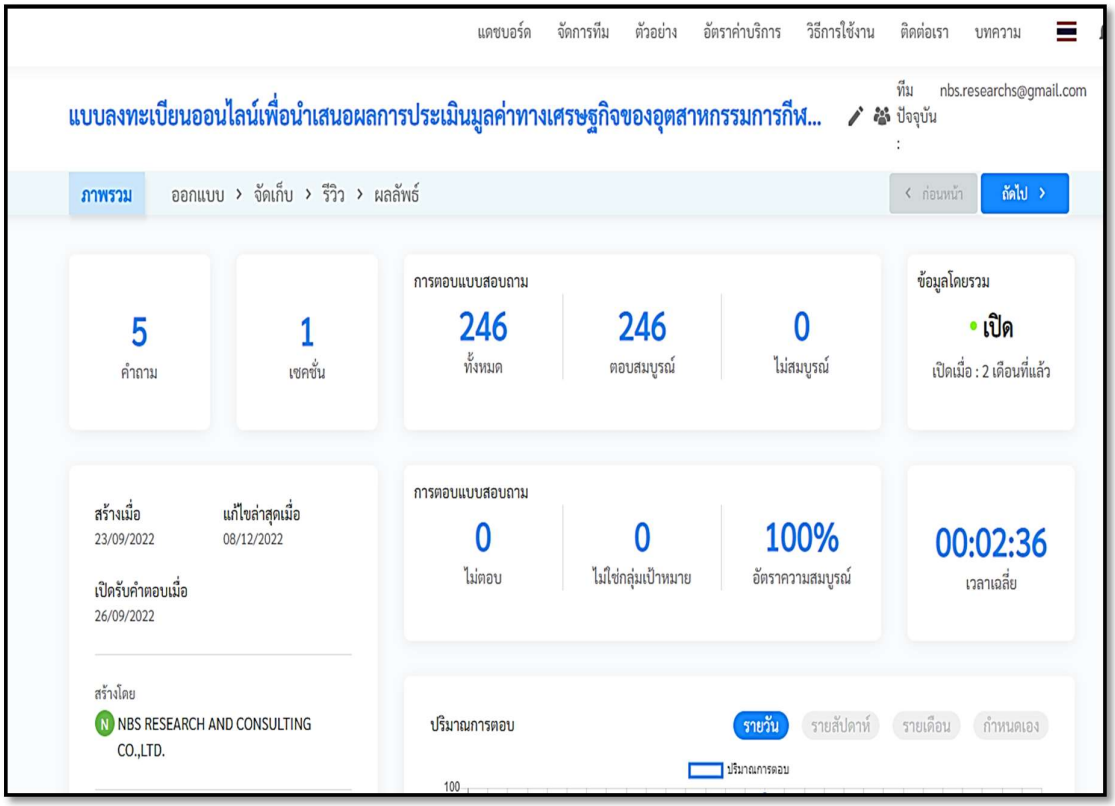
คิวอาร์โค้ดห้องประชุมออนไลน์

Meeting ID: 865 0859 3869
Passcode: 807525

รูปที่ 10-2: ตัวอย่างแบบลงทะเบียนออนไลน์



รูปที่ 10-3: ภาพรวมจำนวนผู้เข้าร่วมประชุมออนไลน์



ตารางที่ 10-1: รายชื่อผู้เข้าร่วมประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	ตำแหน่ง	หน่วยงาน/บริษัท
หน่วยงานราชการ/รัฐวิสาหกิจ			
1	นายเศกสันธ์ ง้าวสุวรรณ์	ผู้อำนวยการกองตรวจสอบภายใน	สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
2	นายจักรพัฒน์ ศรีจันทร์อ่อน	เจ้าหน้าที่ดำเนินงานการวิจัย	สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
3	นางสาวกนกวรรณ อะทะวงษา	ผู้ช่วยปฏิบัติงานโครงการฯ	การกีฬาแห่งประเทศไทย
4	ดร.ทวีศักดิ์ ประสิทธิ์อัน	ผู้อำนวยการกลุ่มวิจัยและพัฒนา	กรมพลศึกษา
5	นางสาวพรหมพร พจนานนท์	นักพัฒนาการกีฬาชำนาญการ	กรมพลศึกษา
6	นายจิณณพัต อาชาศรัย	นายช่างศิลป์ชำนาญงาน	กรมพลศึกษา
7	นางสาวไอย์นิชากรณ์ พันธ์งามตา	นักพัฒนาการกีฬาชำนาญการ	กรมพลศึกษา
8	นางสาวสาวิตรี กลิ่นหอม	นักพัฒนาการกีฬาชำนาญการพิเศษ	กรมพลศึกษา
9	นายกนกพล แจ้งสวน	เจ้าหน้าที่วิเคราะห์นโยบายและแผน	กรมพลศึกษา
10	นายศุภศิลป์ คงอัครเดชา	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	กลุ่มขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ ยุทธศาสตร์ชาติ และการสร้างความสามัคคีปรองดอง
11	นายดุลยภาค กรณฑ์แสง	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	กลุ่มตรวจราชการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
12	นางสาวศรินญา มานะรุ่งเรืองสิน	นักวิเทศสัมพันธ์ปฏิบัติการ	กองการต่างประเทศ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
13	นายวรฐ ทิพยมนตรี	เจ้าหน้าที่วิเคราะห์นโยบายและแผน	กองนโยบายการท่องเที่ยวและกีฬาแห่งชาติ สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
14	นางสาววรพรรณ คิ้ววงศ์งาม	เจ้าหน้าที่วิเคราะห์นโยบายและแผน	กองนโยบายการท่องเที่ยวและกีฬาแห่งชาติ สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
15	นางสาววรรษวรรณ โภวาที	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	กองมาตรฐานและกำกับความปลอดภัยนักท่องเที่ยว สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
16	นางสาวอัญชลี ชัยชนันต์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผน	กองยุทธศาสตร์และแผนงาน กลุ่มติดตามและประเมินผล สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
17	นายรวีวัฒน์ เจริญรัตน์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
18	นางสาวธัญญรัตน์ จันทร์สว่าง	นักประชาสัมพันธ์ชำนาญการ	กองกลาง สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
19	นางสาวมทินา พลรักษ์เขต	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	กองยุทธศาสตร์และแผนงาน สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
20	นางสาวชาดา สิมประดิษฐ์พันธุ์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	กองยุทธศาสตร์และแผนงาน สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
21	นางสาวธนาจุฑา กังสกุลนิติ	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
22	นายสุรเชษฐ ขันธิโชติ	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ	สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
23	นายอภิศักดิ์ เชี้ยวบางยาง	นักวิเคราะห์นโยบายและแผน	สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
24	นายเก่ง แกล้วกล้า	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ	สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
25	นางสาวกฤตกัญญา คชรินทร์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
26	นางอุไรรัตน์ เนาถาวร	รองหัวหน้าศูนย์ปฏิบัติการต่อต้านการทุจริต	ศูนย์ปฏิบัติการต่อต้านการทุจริต สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
27	นายชาคริต ปิตานุพงศ์	ผู้อำนวยการ	ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
28	นางสาวสุนันทาดี รัญทวิจิตร	เจ้าหน้าที่พลศึกษา	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดพังงา
29	นายวิสัน กุศลพันธ์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดอุบลราชธานี
30	นางสาวระพีพร คำสกุล	นักวิเคราะนโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสิงห์บุรี

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	ตำแหน่ง	หน่วยงาน/บริษัท
31	นายศิวกร สากล	เจ้าหน้าที่ประสานงานช่วยเหลือนักท่องเที่ยว	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดปราจีนบุรี
32	นางสาวปัณณรัตน์ วัฒนโอฬารรัตน์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดตราด
33	นางสาวสริตา พ่วงทองคำ ทรัพย์มาก	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสุพรรณบุรี
34	นายทวีวิทย์ รัตนวิจิตร	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดประจวบคีรีขันธ์
35	นายศุภมิตร สมอาจ	เจ้าหน้าที่พลศึกษา	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดบุรีรัมย์
36	นายเฉลิมพล ไม่ระบุนามสกุล	เจ้าหน้าที่พลศึกษา	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดแพร่
37	นายพันธุเลิศ อรรถวรรธน	เจ้าหน้าที่พลศึกษา	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดเพชรบุรี
38	นายปวีณวัจน์ คงแก้ว	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดชุมพร
39	นางสาวฐิตานันท์ ปิติเสถียรหิรัญ	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดลพบุรี
40	นายธราพงษ์ รักขนาม	ท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดปราจีนบุรี
41	นายสถาพร แก้วพิลาฆม์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดเลย
42	นางสาววรัญญา อินทรพันธุ์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดอำนาจเจริญ
43	นางกัญญาวีร์ เดชรักษา	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดเพชรบูรณ์
44	นางสาวรุ้งลาวัลย์ จันทร์ยอด	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดลำปาง
45	นายชัยณรงค์ โพธิ์สวรรค์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดจันทบุรี
46	นายฉัตรกุล พงศ์สกุล	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดพังงา
47	นางสาวประภาภรณ์ อนุกูล	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดลำพูน
48	นายณัฐรินทร์ วงศ์ภิรพัทธ์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดประจวบคีรีขันธ์
49	นางสาวพนารัตน์ มนัสสา	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดปทุมธานี
50	นางสาวเบญจวรรณ พรมคล้าย	เจ้าหน้าที่พลศึกษา	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดนครสวรรค์
51	นายธนวัฒน์ เอียดชู	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสงขลา
52	ว่าที่ ร.ต.สิทธิศักดิ์ ชำนาญเรียน	เจ้าหน้าที่พลศึกษา	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดฉะเชิงเทรา
53	นายพงษ์อนันต์ จันทร์ไพร	ท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดนครนายก
54	นางวรรณา ทองพินิจ	เจ้าหน้าที่พลศึกษา	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสุรินทร์
55	นายจรูญ แก้วมักดากุล	ท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสงขลา
56	นางจินตนา ทองจันทร์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดนครสวรรค์
57	นายคงกริช พงษ์พันธ์	ท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดนครพนม
58	นางสาววราลักษณ์ แก้วสุพรรณ	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดบึงกาฬ
59	นายรวัสสรร ศิลปาภิสันทน์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดพิษณุโลก
60	นายสาธิต วัดอ่อน	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ	สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดนครปฐม
61	นางสาวสุกัญญา กันปาน	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดอุตรดิตถ์
62	นางสาวฉันทนา ศิวกุล	ท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดพะเยา
63	นางสาวอนุชิดา อ้วนสกุล	ท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดระนอง
64	นายดุสิต สุขสม	เจ้าพนักงานธุรการชำนาญการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสกลนคร
65	นายสุทธิเจตน์ มหาวงศ์ทอง	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสุราษฎร์ธานี
66	นางสาวภาชินี พฤกษาพิทักษ์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดนราธิวาส
67	นายสันติพงศ์ บุลยเลิศ	ท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดชุมพร
68	นางสาววรรษมน มีสูงเนิน	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดนครพนม
69	นายพงษ์พร ผิวทองงาม	เจ้าหน้าที่พลศึกษา	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสมุทรสาคร
70	นายสุรวัฒน์ วุฒิศักดิ์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดนนทบุรี
71	นายธราพงษ์ รักขนาม	ท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดปราจีนบุรี
72	นายณัฐกิจจ์ วิวัฒนศิลป์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดปัตตานี
73	นายณรงค์ศักดิ์ คุรุพันธุ์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดศรีสะเกษ
74	นายอนุชา แสงคำ	เจ้าหน้าที่พลศึกษา	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดชลบุรี
75	นายศักดิ์พันธุ์ บุญเอี่ยม	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดชลบุรี
76	นายพัลลภ ประจง	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดชุมพร
77	นายกรวิทย์ ช่วยดู	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดตรัง

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	ตำแหน่ง	หน่วยงาน/บริษัท
78	นางสาววริชญา ชะอุ่ม	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดตาก
79	นางสาวเบญจวรรณ พรมคล้าย	เจ้าหน้าที่พลศึกษาประจำสำนักงาน	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดนครสวรรค์
80	นางจินตนา ทองจันทร์	รักษาราชการแทน ท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดนครสวรรค์
81	นายเอกวงค์ ไตรยวงค์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดมุกดาหาร
82	นายชัยณรงค์ โพธิ์สวรรค์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดจันทบุรี
83	นางสาวสุนันทวดี รัญทวิจิตร	เจ้าหน้าที่พลศึกษา	สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดพังงา
84	นายสมควร เอียดแก้ว	เจ้าหน้าที่พลศึกษา	สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดพังงา
85	นายฉัตรกุล พงศ์กุล	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดพังงา
86	นายสุชนัย จิ้วเชื่อพันธุ์	เจ้าหน้าที่ประจำสำนักงาน	สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสุพรรณบุรี
87	นางสาวสริตา พ่องทองคำทรัพย์มาก	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสุพรรณบุรี
88	นายปฏิการณ์ ขันพันธ์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผน	สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดกำแพงเพชร
89	นางปวีณวรรณ นิลกำแหง	ท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด	สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดกำแพงเพชร
90	นายวสัน กุศลพันธ์	นักวินโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดอุบลราชธานี
91	นางสาววิภาวี คมคาย	นักวนโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดพระนครศรีอยุธยา
92	นางสาววรัญญา อินทรพันธุ์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดอำนาจเจริญ
93	นางสาวนวลปราง อุภัยศรี	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดอำนาจเจริญ
94	นางสาวเพ็ญศิริรัตน์ อาจหวีกุล	ท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดอำนาจเจริญ
95	นายศิวกร สากล	เจ้าหน้าที่ประสานงานช่วยเหลือนักท่องเที่ยว	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดปราจีนบุรี
96	นายโชติวิทย์ ธิมาทาธีรโรจน์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดเชียงใหม่
97	นางปรีชา ปานพรม	ท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด	สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดพิษณุโลก
98	นางสาวฐิตารีย์ พิมพรัตน์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสระแก้ว
99	นางสาวสถาพร แก้วพิลารมย์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดเลย
100	นายกฤษณ์ อรุณรุ่งโรจน์	เจ้าหน้าที่สนับสนุนงานวิเคราะห์นโยบายและแผน	สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสมุทรสงคราม
101	นายจิระ โครตพานิล	เจ้าหน้าที่พลศึกษา	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสมุทรสงคราม
102	นายมะยากี มะแจ้ว	เจ้าหน้าที่พลศึกษา	สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดยะลา
103	นายฉายวิชิต มีเสน	พนักงานธุรการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดยะลา
104	นายสมเกียรติ นามวงศ์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดขอนแก่น
105	นายเสริฐ ไชยยานันตา	ท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดเชียงราย
106	นางสาวแสงจันทร์ แก้วปทุมรัสมี	ท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดประจวบคีรีขันธ์
107	นางลฎาภา หิรัญวัฒนะกุล	ท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดอุทัยธานี	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดอุทัยธานี
108	นางสาวฐิตานันท์ ปิติเสถียรหิรัญ	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดลพบุรี
109	นางสาวรุ้งลาวัลย์ จันทร์ยอด	นักวิเคราะห์นักโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดลำปาง
110	นางสาวปิยธิดา ปรีชาพงษ์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดอ่างทอง
111	นายเฉลิมพล พันธุ์ทวี	เจ้าหน้าที่พลศึกษาประจำสำนักงาน	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดแพร่
112	ว่าที่ร้อยตรีรังสรรค์ จอมนวล	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดแพร่
113	นางสาวรติรัตน์ เสาร์ทอง	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดราชบุรี
114	นางสาวนงนุช สีทาน้อย	ท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดบึงกาฬ
115	นางกาญจน์กุระ ฮัยสคาเนน	ท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดราชบุรี
116	นายพันธุเลิศ อรรถวรรธน	เจ้าหน้าที่พลศึกษา	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดเพชรบุรี
117	นายศึกษา สุวรรณธาดา	ท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดร้อยเอ็ด
118	นางสาวฉันทนา ศิวกุล	ท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดพะเยา
119	นางกัญญาวีร์ เดชรักษา	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดเพชรบูรณ์
120	นายกาจน์ ภักดีชุมพล	เจ้าหน้าที่ศูนย์ประสานงานช่วยเหลือนักท่องเที่ยว	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสมุทรปราการ
121	นายนพดล วีระวงศ์	เจ้าหน้าที่พลศึกษาประจำสำนักงาน	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดชัยนาท
122	นางสาวรุ่งระวี ดอนพันช้าง	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดหนองบัวลำภู
123	นายนิติพัฒน์ สังข์น้อย	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดกระบี่

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	ตำแหน่ง	หน่วยงาน/บริษัท
124	นางสาวรัตน์ดาวรรณ ราชโยธี	เจ้าหน้าที่พลศึกษา	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดหนองคาย
125	นายนพดล โต๊ะประดู่	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสตูล
126	นายธนบูลย์ พันทา	เจ้าหน้าที่พลศึกษา	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสกลนคร
127	นายตะวัน พรหมวงศ์	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดนราธิวาส
128	นางกุญช์กนก หมั่นตรวจ	พนักงานธุรการ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดกาฬสินธุ์
129	นางสาวรัตน์ดาวรรณ ราชโยธี	เจ้าหน้าที่พลศึกษา	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดหนองคาย
130	นายธวัสสรร ปานพรม	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดพิษณุโลก
131	นางสาววริชญา ชะอุ่ม	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ	สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดตาก
132	นายกฤษดากร ปิ่นทอง	นักวิเทศสัมพันธ์ชำนาญการพิเศษ	กรมการท่องเที่ยว
133	นางวันเมาฆ์ จรุงศักดิ์เศรษฐ์	นักวิชาการภาษีชำนาญการ	กรมสรรพากร
134	นายนิพนธ์ เพ็ชรวิเศษ	นักทรัพยากรบุคคลชำนาญการ	กรมพัฒนาธุรกิจการค้า
135	นางสาวคัคณางค์ วีรกิจพานิช	นักพัฒนาการกีฬาชำนาญการ	กองการกีฬา สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว กรุงเทพมหานคร
136	นายวัชระ ก้องพลานนท์	Senior Manager - Mega Events and World Festival Department	สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ
137	นางกุลวดี ปัทมาศ	ผู้จัดการฝ่ายพัฒนาการจัดงานเมกะอีเวนท์และเทศกาลนานาชาติ	สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ
138	นางสาวชูรีต้า ดือราแม	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
139	นางสาวพัทธนันท์ กนกศรีวิเชียร	เจ้าหน้าที่วิเคราะห์นโยบายและแผน	สำนักงานกองทุนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวไทย
140	นายณัฏฐกฤติ นิธิประภา	นักวิชาการ SMEs	สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม
141	นางสาวสุภัสรา อัญญะโพธิ์	ผู้ปฏิบัติการอาวุโส	สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ
142	นายณัฐกร อัจฉริยสกุลชัย	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
143	นาย ธนรัตน์ เจียรพันธ์พงษ์	ที่ปรึกษากิตติมศักดิ์	อนุกรรมาธิการกีฬาอาชีพและอุตสาหกรรมกีฬาวุฒิสภา
144	นายสุรัตน์ เทพฉายโต	ผู้อำนวยการสำนักการท่องเที่ยวและกีฬา	เมืองพัทยา
145	นางสาววิไลวัลย์ คำแสน	ผู้อำนวยการกองการศึกษา	เทศบาลนครปากเกร็ด
146	นานเกรียงศักดิ์ นุตตะโร	ผู้อำนวยการกองการศึกษา	เทศบาลเมืองโพธาราม
147	นางณัฐสุดา จึงชัยฑวังกูล	ผู้อำนวยการส่วนบริหารการศึกษา	เทศบาลนครอุบลราชธานี
148	นางศิวัชญา ปลาปลารัตน์	ผู้อำนวยการส่วนส่งเสริมการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	เทศบาลเมืองสุไหงโก-ลก
149	นางสาวแดนริสา ใจแสน	เจ้าพนักงานธุรการปฏิบัติงาน	เทศบาลเมืองหนองปลิง
150	นายสรวิชญ์ แสงดี	หัวหน้าฝ่ายการศึกษานอกระบบและตามอัธยาศัย	เทศบาลนครอุบลราชธานี
151	นายณรงค์เดช ธนภิญโญกุล	ผู้ช่วยนักสันทนาการ	เทศบาลเมืองระนอง
152	นางสาววรรรรณ ประทีป ณ ถลาง	นักวิชาการศึกษา	เทศบาลเมืองจันทนิมิต
153	นายณัฐพร อยู่สวัส	ผู้ช่วยนักวิชาการศึกษา	เทศบาลเมืองบ้านบึง
154	นางสาวอำพรรณ สุวรรณฤกษ์	หัวหน้าฝ่ายการท่องเที่ยว	เทศบาลเมืองกระบี่
155	นายสุรเชษฐ์ สาระวก	ครูสอนเด็กด้อยโอกาส	เทศบาลเมืองราชบุรี
156	นายพิชญ์ เครื่องกัณฑ์	หัวหน้าฝ่ายบริหารงานทั่วไปกองการศึกษา	เทศบาลนครปากเกร็ด
157	นายเกรียงศักดิ์ นุตตะโร	ผู้อำนวยการกองการศึกษา	เทศบาลเมืองโพธาราม
158	นายยงยุทธ อุ่นนุช	รักษาการหัวหน้าฝ่ายกิจกรรมเด็กและเยาวชน	เทศบาลนครภูเก็ต
159	นายภาคภูมิ เนาว์พิริยวัฒน์	พนักงานจ้าง	เทศบาลเมืองบุรีรัมย์
160	นางวิจิตรา ถังยิ้ม	นักสันทนาการชำนาญการ	เทศบาลนครอุบลราชธานี
161	นายณพล ชยานนท์ภักดี	นายกเทศมนตรี	เทศบาลเมืองตาก
162	นางสาววิไลวรรณ รัตนสุภา	พนักงานจ้างเหมา	เทศบาลเมืองเขารูปช้าง
163	นายสมบัติ เรืองศรี	ผู้ช่วยนักสันทนาการ	เทศบาลเมืองบ้านสวน
164	นายสุพศิน ลุนบง	นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ	เทศบาลเมืองตราด
165	นายสนธยา คมขำ	นักวิชาการศึกษา	เทศบาลเมืองศรีสัชนาลัย

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	ตำแหน่ง	หน่วยงาน/บริษัท
166	นายจักริน กิจฉาโฉ	นักวิชาการศึกษา	เทศบาลเมืองทุ่งตำเสา
167	นายรณกร มีสัจจี	นักสันทนาการชำนาญการ	เทศบาลเมืองอโยธยา
168	นางสาววรดี แรงเพ็ชร	หัวหน้าฝ่ายส่งเสริมวัฒนธรรม และการท่องเที่ยว	เทศบาลนครนครปฐม
169	นางสาวศิรินภา เภาโพนงาม	นักสันทนาการ	เทศบาลเมืองมาบตาพุด
170	นายธานินทร์ เจริญสิริรัตน์	ครูสอนเด็กด้อยโอกาส	เทศบาลเมืองพนัสนิคม
171	นางสาวรัฐขวัญ พวงเพ็ชร	เจ้าพนักงานศูนย์เยาวชนปฏิบัติงาน	เทศบาลเมืองอุทัยธานี
172	นายณัฐพร อยู่สวัสดิ์	ผู้ช่วยนักวิชาการศึกษา	เทศบาลเมืองบ้านบึง
173	นางเสาวนิตย์ ดาบด้ามแก้ว	นักวิชาการศึกษาชำนาญการ	เทศบาลเมืองศิลา
174	นายณรงค์เดช ธนภิญโญกุล	ผู้ช่วยนักสันทนาการ	เทศบาลเมืองระนอง
175	นางธนิตา จันทร์สว่าง	หัวหน้าฝ่ายแผนงานและโครงการ	เทศบาลเมืองคอหงส์
176	สิบเอกอนุสรณ์ คำมี	นักวิชาการศึกษาชำนาญการ	เทศบาลเมืองกำแพงเพชร
177	นายธีรพงศ์ รัตนถาวร	เจ้าพนักงานธุรการปฏิบัติงาน	เทศบาลเมืองทุ่งสง
178	นางสาวกนกวรรณ ปรีชารัตน์	หัวหน้าฝ่ายบริหารการศึกษา	เทศบาลเมืองทุ่งสง
179	นายณพล ชยานนท์ภักดี	นายกเทศมนตรีเมืองตาก	เทศบาลเมืองตาก
180	นางสาวนริศรา ใจแสน	ผู้ช่วยนักสันทนาการ	เทศบาลเมืองหนองปลิง
181	นางสาวพรอนงค์ แก้วเจริญ	นักสันทนาการชำนาญรักษาการ	เทศบาลนครสุราษฎร์
182	นายสรวิชญ์ แสงดี	หัวหน้าฝ่ายการศึกษานอกระบบและตามอัธยาศัย	เทศบาลนครอุบลราชธานี
183	นางวิจิตรา ถังยิ้ม	นักสันทนาการชำนาญการ	เทศบาลนครอุบลราชธานี
184	นายวันชัย นารีรักษ์	นายกเทศมนตรี	เทศบาลเมืองวังน้ำเย็น
185	นายณัฐนนท์ อิสระโชติ	นักวิชาการศึกษา	เทศบาลเมืองคอหงส์ อ.หาดใหญ่ จ.สงขลา
186	นายซาริบ ลามาอัน	นักสันทนาการ	เทศบาลเมืองคอหงส์ อ.หาดใหญ่ จ.สงขลา
187	นายสุรพล ตันสุวรรณ	รองนายกเทศมนตรีฯ	เทศบาลนครลำปาง
188	นายสุเมธ คชังบุญครอง	นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ	เทศบาลเมืองปากช่อง
สถานศึกษา			
189	ดร.ปภินวิชตภ์ โพธิ์กาศ	ผู้อำนวยการสำนักกีฬา	มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ
190	นายอิศเรศร์ ไชยะ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ สุพรรณบุรี
191	นายวัชระ เพชรคล้าย	รองคณบดีคณะศึกษาศาสตร์	มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตลำปาง
192	รศ.ดร.อนันต์ เมฆสวรรค์	รองอธิการบดี	มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชัยภูมิ
193	ผศ.ดร.นิกร ยาสมร	รองคณบดีคณะศิลปศาสตร์	มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตมหาสารคาม
194	นายจักรพันธ์ ประกอบศรี	อาจารย์	มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตลำปาง
195	นางสาวนิธิวรรณ ปรีชากุล	ผู้ช่วยอธิการบดี	มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุโขทัย
196	ผศ.ชุมพล วงค์คำจันทร์	หัวหน้าสำนักงานกีฬา	มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเชียงใหม่
197	นางนิภาพรรณ วงศ์หนองแวง	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตมหาสารคาม
198	นายจิราวัฒน์ ชาตะวิถี	อาจารย์	มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตมหาสารคาม
199	ดร.วัชระ เนียมแพ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตมหาสารคาม
200	นายผาสุก เปานาเรียง	อาจารย์	มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตมหาสารคาม
201	นางจิราวัฒน์ ชาตะวิถี	อาจารย์	มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตมหาสารคาม
202	ผศ.สุดเฉลิม ศัสตราพฤกษ์	อาจารย์	มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติวิทยาเขตสมุทรสาคร
203	อ.ดร.ภานุ ศรีวิสุทธิ์	หัวหน้าสำนักงานกีฬา	มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตกระบี่
204	นางสาวกัญฐิณัฐภ์ ผ้อล้วน	อาจารย์ผู้สอน	มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตตรัง
205	นายกฤศณัฏฐ์ พุฒิธนสมบัติ	อาจารย์	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน
206	นายชาติชาย นิลกาญจน์	รองผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนากีฬา	โรงเรียนกีฬาจังหวัดนครศรีธรรมราช
207	ดร.สมเจตร์ รอดนารายภ์	ผู้อำนวยการ	โรงเรียนกีฬาจังหวัดขอนแก่น
208	นางสาวหนึ่งฤทัย สระทองเวียน	รองผู้อำนวยการ	โรงเรียนกีฬาจังหวัดขอนแก่น
209	นายสัมพันธ์ พิริยธำรงกุล	ผู้อำนวยการ	โรงเรียนกีฬาจังหวัดลำปาง
210	นายกูลเดชา หมื่นหาวงค์	รองผู้อำนวยการ	โรงเรียนกีฬาจังหวัดชลบุรี

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	ตำแหน่ง	หน่วยงาน/บริษัท
211	นายเมศธพร เมฆผึ้ง	ครู	โรงเรียนกีฬาจังหวัดลำปาง
สมาคมกีฬา			
212	นางสาวอมรรัตน์ ทองโตนด	ผู้จัดการสมาคม	สมาคมกีฬาสควอชแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์
สถานประกอบการ			
213	นายชิตวัน ชินอนุวัฒน์	ผู้อำนวยการสโมสร	สโมสร ลีโอ เชียงราย ยูไนเต็ด
214	คุณสอง ไม่ระบุนามสกุล	ผู้จัดการสโมสร	สโมสรจันทบุรี เอฟซี
215	นายภัทรพงศ์ รักราวี	ผู้จัดการทีม	สโมสรเมืองตรัง ยูไนเต็ด
216	นายศราวุธ งานสิทธิ์	ผู้ช่วยผู้จัดการทีม	สโมสรฟุตบอลเชียงราย
217	นายภูเบศ ศุภพิพัฒน์	ผู้จัดการทั่วไป	สโมสรฟุตบอลเชียงใหม่
218	นายอาชวิทธิ์ เจิงกลิ่นจันทร์	ผู้จัดการทั่วไป	สโมสรโปลิศเทโร
219	นายชินพัชร ประพัฒนสารกุล	เจ้าหน้าที่ประสานงาน	สโมสรฟุตบอลโปลิศ เทโร
220	นายธนเกียรติ พึ่งอาตย์	เจ้าหน้าที่ประสานงานทั่วไป	สโมสรฟุตบอลเชียงใหม่เอฟซี
221	นายธัญญะ วงศ์นาค	ผู้จัดการสโมสรโปลิศเทโร	สโมสรโปลิศเทโร
222	นายนพคุณ วงศ์หล่อ	ประธานบริหาร	บริษัท กอล์ฟฟิ่งกราวด์ จำกัด
223	นางสาวพชรรินทร์ โพธิวีระธรรม	ผู้อำนวยการโครงการ	บริษัท ไมซ์ แอนด์ คอมมูนิเคชั่น จำกัด
224	นายสุทธิศักดิ์ จงเจริญ	ผู้จัดการฝ่ายการจัดการแข่งขัน	บริษัท ไมซ์ แอนด์ คอมมูนิเคชั่น จำกัด
225	นายรัฐ จิโรจน์วณิชชากร	กรรมการผู้จัดการ	บริษัท ไมซ์ แอนด์ คอมมูนิเคชั่น จำกัด
226	นายอานันต์ เผือกพิบูลย์	รองผู้จัดการสำนักงานส่งเสริมกีฬา	บริษัท บุญรอดบริวเวอรี่ จำกัด
227	นายโชคธนพัฒน์ พัฒนภักดี	ผู้จัดการฝ่ายประชาสัมพันธ์	บริษัท เวทีราชดำเนิน จำกัด
228	นางสาวพิมไพร ปัณยาลักษณ	ผู้ช่วยนายสนาม	บริษัท เวทีราชดำเนิน จำกัด
229	นางสาวนภัสนันท์ ศรีนวล	เลขานุการผู้บริหาร	บริษัท โรงงานฟุตบอลล์ไทยสปอร์ตติ้งกู๊ดส์ (FBT)
230	นางสาวพักตร์วิภา วงษ์ละคร	เจ้าหน้าที่ฝ่ายบุคคล	บริษัท ไฟเตอร์ มวยไทย 2019 จำกัด
231	นายสายัณห์ สมดุลยาวาทย์	กรรมการผู้จัดการ	บริษัท จ๊อกแอนด์จอย
232	นางสาวพรภนา หอมจันทร์	ผู้จัดการทีม	บริษัท พี ที ยู สปอร์ตคอร์เปอร์เรชั่น
233	นายไพโรจน์ เบญจทิศมงคล	กรรมการผู้จัดการ	บริษัท แกรนด์สปอร์ต จำกัด
234	นายธิติ พฤกษ์ชะอุ่ม	กรรมการผู้จัดการ	บริษัท แกรนด์สปอร์ตกรุ๊ป จำกัด
235	ดร.ชัย นิมากร	ประธานกรรมการอำนวยการ	บริษัท แกรนด์สปอร์ตกรุ๊ป จำกัด
236	นายวิกรม ปิติสุข	กรรมการผู้จัดการ	บริษัท ไฟเตอร์ มวยไทย 2019 จำกัด
237	นางสาวพักตี๋จิภา วงษ์ละคร	เจ้าหน้าที่ฝ่ายบุคคล	บริษัท ไฟเตอร์ มวยไทย 2019 จำกัด
238	นายภัทรภัค สุขแก้ว	ผู้จัดการ	บริษัท ไฟเตอร์ มวยไทย 2019 จำกัด
239	นายจารุพล รินทรานุรักษ์	เจ้าหน้าที่ประสานงาน	บริษัท ออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์
240	นายจักรพงศ์ ทองใหญ่	ประธานกรรมการบริหาร	บริษัท ออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์
241	นายนพรัตน์ พุธรัตนมณี	รองประธานฝ่ายจัดการแข่งขัน	บริษัท ไทยไฟท์ จำกัด
242	นายวงค์ ทัวทัศน์	เลขานุการฝ่ายจัดการแข่งขัน	บริษัท ไทยลีก จำกัด
243	นางสาวนงเยาว์ โชติพนมวิวัฒน์	ประธานบริหาร	บริษัท ไทยแบทเทิล บ็อกซ์ซิ่ง จำกัด
244	นายนพคุณ วงศ์หล่อ	ผู้อำนวยการสถาบัน	golfing ground performance center
245	พ.อ.หญิง ภณิชชา ธีระเดชพงศ์	ผู้แทนกรรมการผู้จัดการ	รายการเกียรติเพชรซูปเปอร์ไฟท์
246	นายโชคธนพัฒน์ พัฒนภักดี	ผู้จัดการฝ่ายประชาสัมพันธ์	สนามมวยราชดำเนิน



แผนภาพที่ 10-4: นายอารัญ บุญชัย
ปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กล่าวเปิดการประชุม



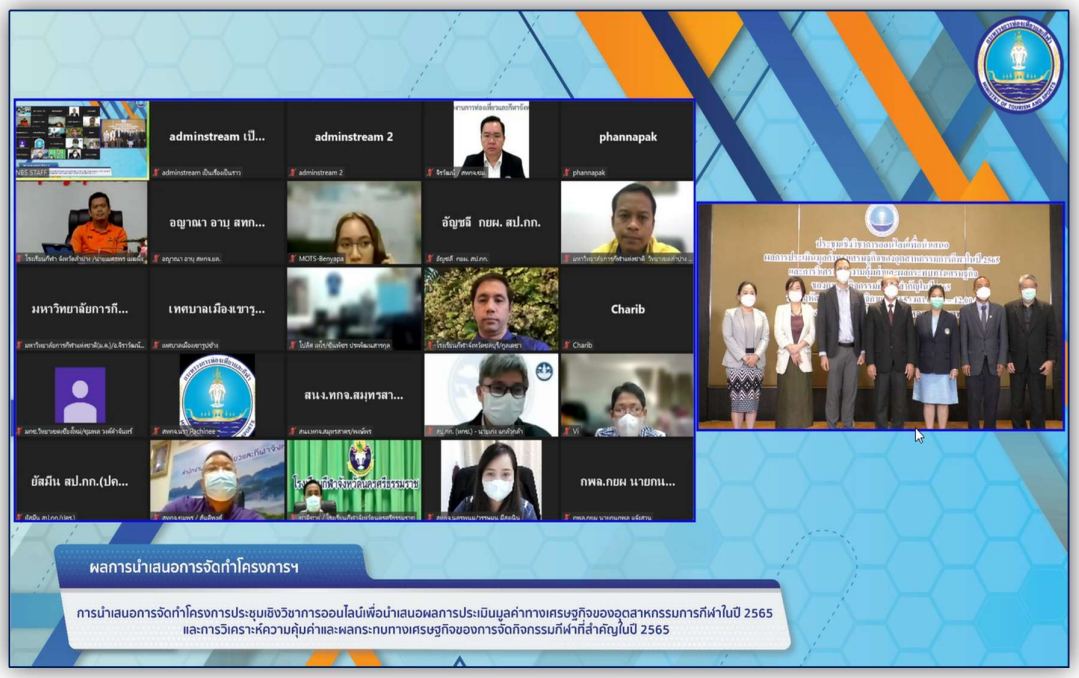
แผนภาพที่ 10-5: นางสาวปาริชาต ชูดำ
ผู้อำนวยการกองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา กล่าวรายงานและชี้แจงวัตถุประสงค์การจัดประชุม

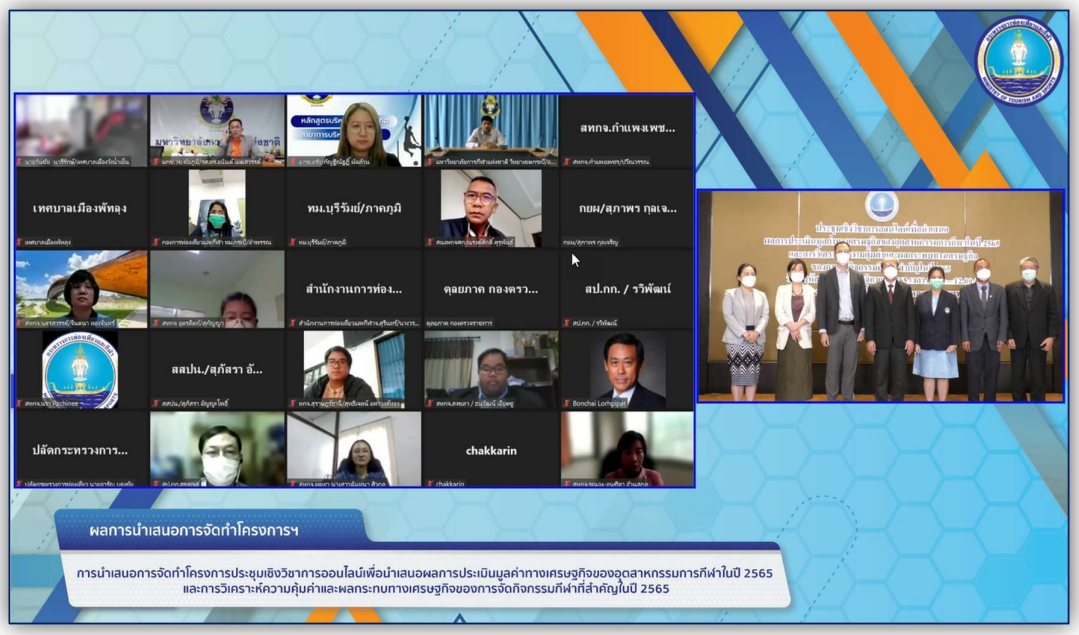


แผนภาพที่ 10-6: รศ.ดร.ศุภเจตน์ จันทร์สาส์น
ที่ปรึกษาโครงการด้านเศรษฐศาสตร์ ผู้นำเสนอข้อมูล

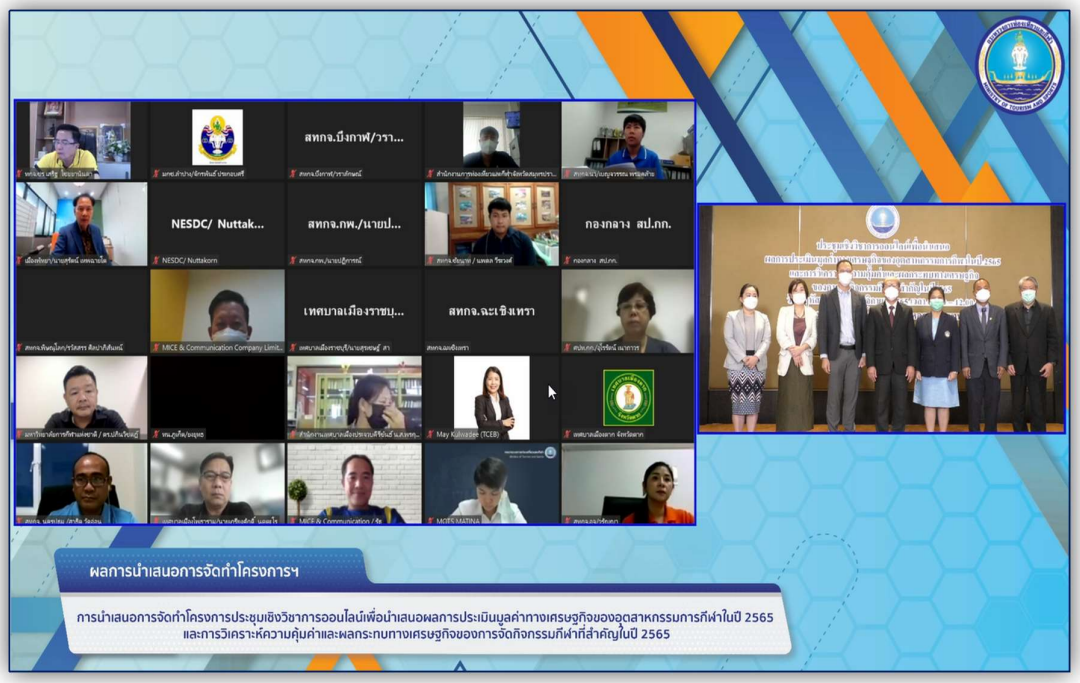


แผนภาพที่ 10-7: ผศ.ดร.อิษฎี กุฏอินทร์
ที่ปรึกษาโครงการด้านการกีฬา ผู้นำเสนอข้อมูล



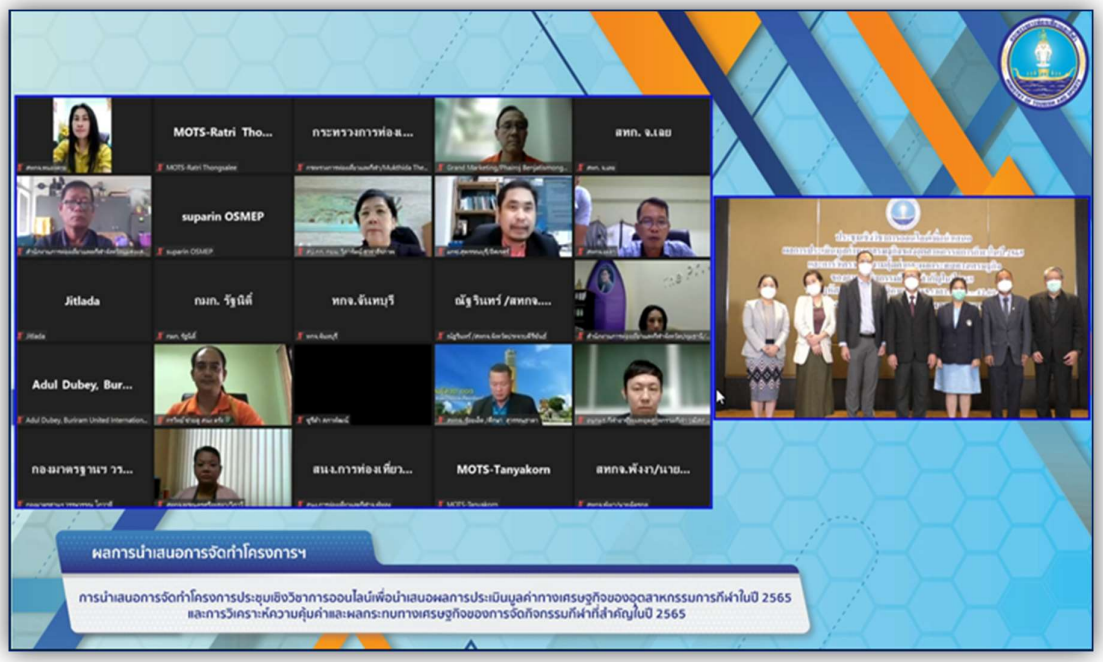


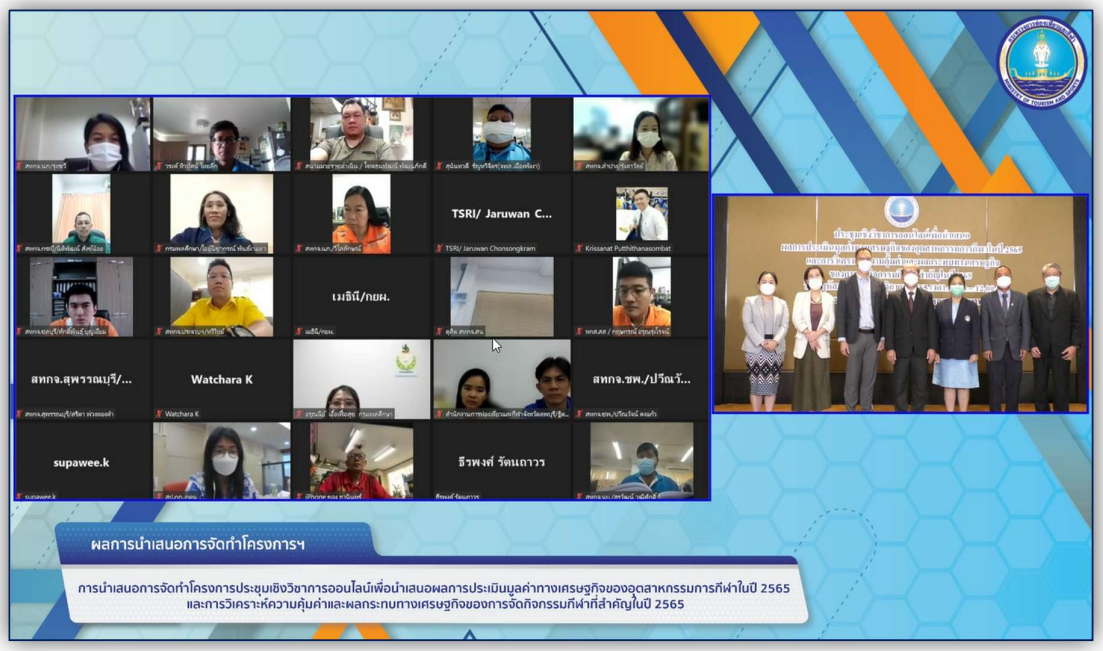
แผนภาพที่ 10-8: การถ่ายภาพร่วมกับผู้เข้าประชุมออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565



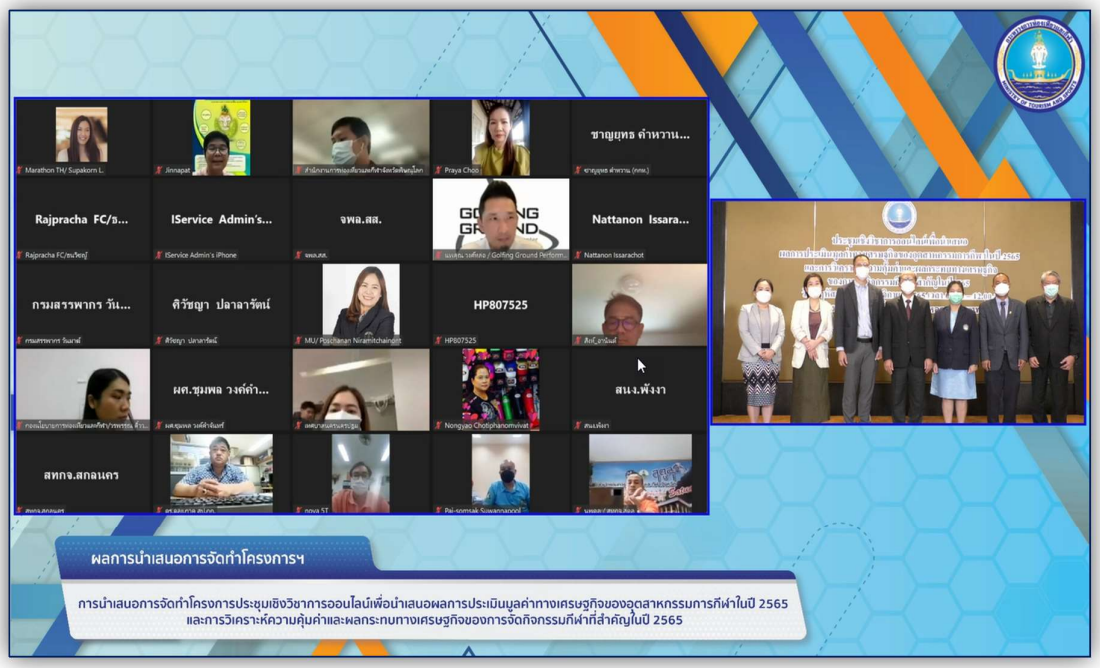


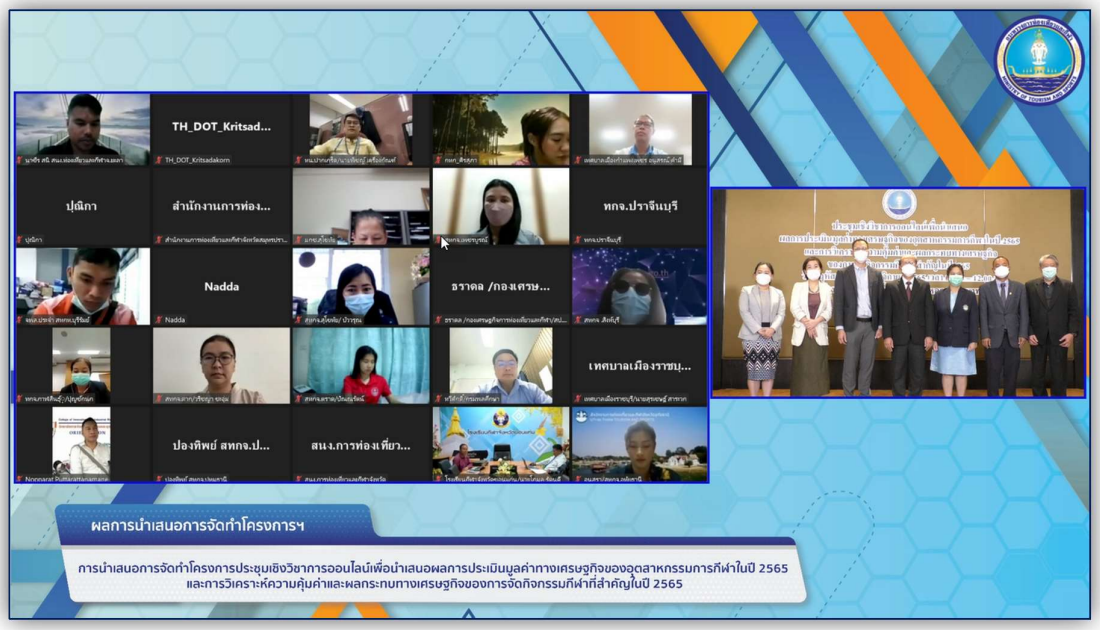
แผนภาพที่ 10-8: การถ่ายภาพร่วมกับผู้เข้าประชุมออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565 (ต่อ)



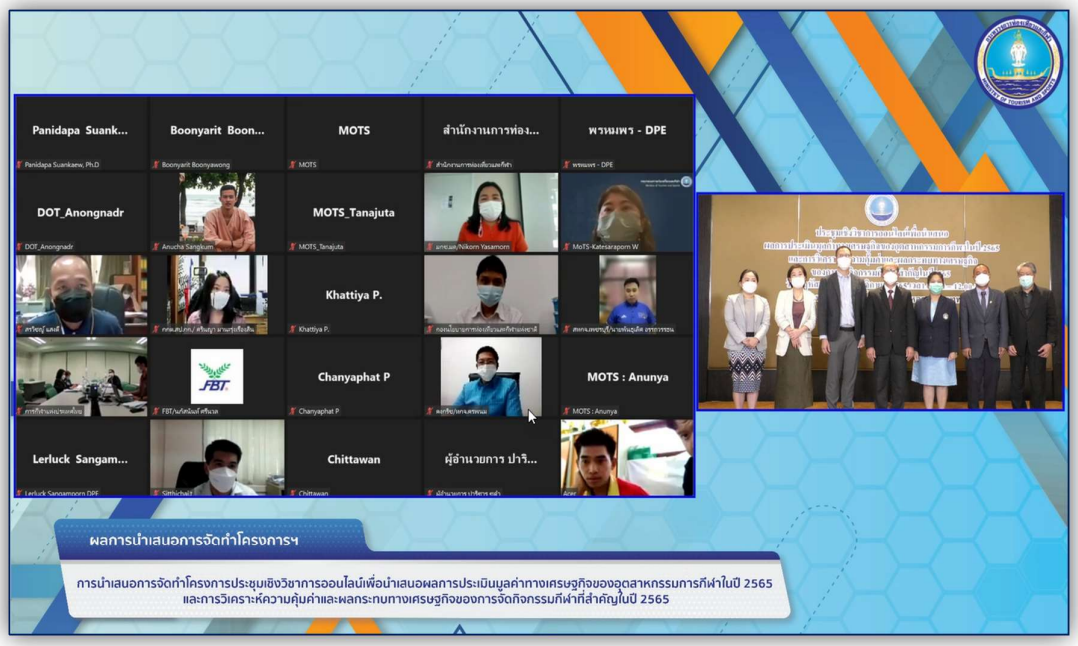


แผนภาพที่ 10-8: การถ่ายภาพร่วมกับผู้เข้าประชุมออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565 (ต่อ)





แผนภาพที่ 10-8: การถ่ายภาพร่วมกับผู้เข้าประชุมออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565 (ต่อ)





แผนภาพที่ 10-8: การถ่ายภาพร่วมกับผู้เข้าประชุมออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565 (ต่อ)

10.1 สรุปข้อคิดเห็นที่ได้จากผู้เข้าร่วมประชุมออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565



นายรัฐ จิโรจน์วณิชชากร
(กรรมการบริหารบริษัทไมซ์ แอนด์ คอมมูนิเคชั่น จำกัด)
ผู้แสดงความคิดเห็น

"อยากให้มีการนำเสนอตัวเลขที่เป็น "รายได้สุทธิ" แทนค่า "GDP" เนื่องจากตัวเลขที่เป็นรายได้สุทธิจะสามารถนำไปพูดคุยกับเจ้าของพื้นที่ที่จัดกิจกรรมได้ดีกว่า รายได้สุทธิจะเป็นตัวบ่งชี้ถึงสร้างมูลค่าในการจัดกิจกรรม ทำให้เราได้เห็นว่าในการจัดกิจกรรม 1 ครั้ง สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้เท่าไหร่ การนำเสนอตัวเลขที่เป็น GDP จะทำให้เหมือนว่ามูลค่าในการจัดกิจกรรมลดลง และต้องอธิบายให้ทางผู้ที่เราไปของบสนับสนุนเข้าใจความหมายของ ค่า GDP การบอกเป็นรายได้สุทธิจะทำให้การพูดคุยกับหน่วยงานภาครัฐได้ง่ายมากขึ้น และสามารถใช้ประโยชน์จากตัวเลขดังกล่าวได้ดีกว่า

อยากให้ศึกษากลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูล โดยแบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมแบบตัวอย่างของประเทศจีน และอเมริกา เพื่อนำมาปรับใช้ กล่าวคือ อยากให้มีการศึกษาผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็น เป็น 4 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มคนไทยที่อยู่บริเวณพื้นที่จัดกิจกรรมที่ไม่ต้องใช้ที่พัก 2) กลุ่มคนไทยในประเทศที่ไม่ได้อยู่ในพื้นที่จัดกิจกรรมที่ต้องใช้ที่พัก 3) ชาวต่างชาติที่อาศัยอยู่ในประเทศที่ต้องใช้ที่พัก และ 4) ชาวต่างชาติที่อยู่นอกประเทศต้องใช้ที่พัก จากการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า กิจกรรมที่เป็นงานวิ่งที่มีขนาดใหญ่ กลุ่มที่เป็นชาวต่างชาติที่มาจากต่างประเทศที่มีการใช้ที่พัก มีการใช้จ่ายมากกว่าชาวไทยและชาวต่างชาติที่ไม่ใช้ห้องพัก 4-5 เท่าของค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อบุคคล หากทราบข้อมูลในส่วนนั้น จะสามารถแบ่งข้อมูลตัวเลขค่าใช้จ่ายดังกล่าวได้ ทำให้เราทราบว่าในการจัดกิจกรรมครั้งต่อ ๆ ไป ควรเชิญชวนกลุ่มใดเข้ามาร่วมกิจกรรมเพื่อสร้างรายได้ หากมุ่งเน้นผู้เข้าผู้ร่วมกิจกรรมที่ไม่ต้องการที่พักจะทำให้เกิดการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ หรือ GDP ได้น้อย"

ตอบประเด็นซักถาม (นายรัฐ จิโรจน์วณิชชากร): เรื่องของตัวเลขรายได้สุทธิ และมูลค่าทางเศรษฐกิจได้มีการประมวลผลไว้เรียบร้อยแล้ว และจะมีการนำเสนอไว้ในรายงานการศึกษา ต้องขอขอบคุณคำแนะนำเพิ่มเติมเรื่องของการสำรวจแบบสอบถาม ในการศึกษาครั้งนี้ได้มีการแบ่งกลุ่มตัวอย่างของผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็น 2 กลุ่ม คือ ผู้ที่พำนักอยู่ในจังหวัดที่มีการจัดกิจกรรม และผู้ที่มาจากจังหวัดอื่น ๆ ในอนาคตจะมีการพิจารณาเพื่อเก็บชาวต่างชาติในมหกรรมกีฬาที่เป็น Mega Eventตามที่ได้รับคำแนะนำน่าจะเป็นผลดีต่อชุมชน และจะนำคำแนะนำนี้ไปใช้ในการวางแผนเพื่อการศึกษาต่อไปในอนาคต



ผู้แสดงความคิดเห็น นายธนรัตน์ เจียรพันธ์พงษ์
(ที่ปรึกษากิตติมศักดิ์ อนุกรรมาธิการกีฬาอาชีพและอุตสาหกรรมกีฬา วุฒิสภา)
ผู้แสดงความคิดเห็น

"เสนอให้มีการสร้างรายได้จากการจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญา ยกตัวอย่าง เช่น การแข่งขันเจ็ทสกีระดับโลก (WGP) ที่เจ้าของแพลตฟอร์มเป็นคนไทย การจัดเก็บข้อมูลบัญชีประชาชาติด้านการกีฬาควรที่จะมีการจัดเก็บประเด็นนี้ไว้ในอนาคต เพราะอาจเป็นฐานข้อมูลที่ก่อให้เกิดรายได้ก้อนใหญ่ของประเทศ ควรตั้งคำถามด้วยกัน 2 ประเด็น คือ ประเด็นแรกจะทำอย่างไรให้การจัดเก็บข้อมูลในส่วนของการจัดกิจกรรมกีฬาสามารถเก็บได้ครอบคลุมทั่วถึงในทุกชนิดกีฬา และครบทุกขนาดของการจัดการแข่งขัน เพราะการจัดกิจกรรมกีฬาที่มีขนาดเล็ก และขนาดกลาง เมื่อนำมารวมกันอาจทำให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจจำนวนมาก แต่เมื่อนำเสนอแต่ภาพรวมของกิจกรรมที่มีขนาดใหญ่ เลยทำให้มูลค่าทางเศรษฐกิจที่ออกมามีมูลค่าค่อนข้างน้อย ประเด็นที่สอง คือ มีการจัดเก็บรายได้ของนักกีฬาที่ไปแข่งขันในต่างประเทศหรือไม่ หากมีการจัดเก็บ จัดเก็บในหมวดหมู่ใดของอุตสาหกรรมกีฬา ต้องกล่าวว่าในปัจจุบันยูทูปเบอร์เข้ามาแทนที่สื่อมวลชนค่อนข้างมากพอสมควร ยูทูปเบอร์แต่ละคนมีสปอนเซอร์จำนวนมากทำให้เกิดรายได้ค่อนข้างสูง เราจะสามารถเก็บข้อมูลเกี่ยวกับรายได้ของยูทูปเบอร์เหล่านั้นได้หรือไม่"

ตอบประเด็นซักถาม (นายธนรัตน์ เจียรพันธ์พงษ์): ประเด็นแรก เรื่องของลิขสิทธิ์ได้มีการจัดกลุ่มไว้ในกลุ่มของอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องไว้แล้ว แต่เนื่องจากต้องยอมรับว่าในส่วนของค่าลิขสิทธิ์จะแทรกอยู่ในกลุ่มของรายได้ผู้ประกอบการที่หมวดของการจัดการแข่งขันกีฬา ดังนั้นมูลค่าทางเศรษฐกิจของค่าลิขสิทธิ์จะอยู่ในหมวดของการจัดการแข่งขันกีฬา เพราะจะมีการจัดการแข่งขันกีฬาบางชนิดที่ได้รับผลตอบรับที่ค่อนข้างดี ก็จะมีคนที่ขอซื้อลิขสิทธิ์การถ่ายทอดไปในส่วนตรงนี้ก็จะเป็นรายได้ของผู้จัดกิจกรรม ซึ่งเรายังไม่สามารถที่จะเทียบเคียงกับของทางยุโรปได้จึงยังไม่ได้มีการแยกในส่วนของค่าลิขสิทธิ์ออกมา แต่หากในอนาคตมันเกิดการขยายเติบโตและมีมูลค่าทางเศรษฐกิจที่สูงขึ้น อาจจะมีการพิจารณาเพื่อแยกออกมา

ตอบประเด็นซักถาม (นายธนรัตน์ เจียรพันธ์พงษ์) ต่อ: ประเด็นที่สอง เรื่องของลิขสิทธิ์ที่เกิดจากทรัพย์สินทางปัญญาซึ่งส่วนใหญ่เกิดจากตัวผลิตภัณฑ์ ผู้ประกอบการจะมีการจดสิทธิบัตรเพื่อการสร้างแบรนด์ของตนเองอยู่แล้ว ลิขสิทธิ์ที่รวมอยู่ในสินค้าของเขาไม่ได้หมายถึงแค่มูลค่า แต่หมายรวมไปถึงต้นทุนของแบรนด์ ต้นทุนอีกอย่างอย่างที่รวมกันอยู่ในส่วนของผลิตภัณฑ์ เพื่อทำให้เกิดการสร้างมูลค่าแก่สินค้าที่ผลิต ต้องยอมรับว่าในส่วนของเรื่องลิขสิทธิ์ และการจดสิทธิบัติยังมีความกระจัดกระจายอยู่มีความแฝงอยู่ในส่วนของรายได้ของผู้ประกอบการ อยากให้การศึกษามีความครอบคลุมมากที่สุด ในอนาคตอาจจะมีการศึกษาเพิ่มเติมรวมไปถึง ยูทูปเบอร์ด้วย เนื่องจากกลุ่มคนเหล่านี้ไม่ได้มีการจดทะเบียนในระบบจึงจัดเก็บข้อมูลค่อนข้างยากในการศึกษาครั้งต่อไป อาจจะมีการหยิบยกในเรื่องของสื่อออนไลน์เข้ามาศึกษาเพิ่มเติม



นายดุลยภาค กรณฑ์แสง
(นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา)
ผู้แสดงความคิดเห็น

"นอกจากการจัดเก็บข้อมูลจาก TSIC ของกรมพัฒนาธุรกิจการค้า อยากให้พิจารณาการเข้าถึงข้อมูลรายได้และรายจ่าย จากทางสมาคมกีฬาต่าง ๆ ด้วย เนื่องจากสมาคมเป็นกลุ่มที่มีรายได้จำนวนมากจากกองทุนกีฬา และสปอนเซอร์ต่าง ๆ การแสดงให้เห็นถึงข้อมูลว่าได้กำไรจากการลงทุนในการจัดกิจกรรมแต่ละกิจกรรมเท่าไร เช่น การคำนวณ Multiplier จะทำให้ทุกคนสามารถเห็นถึงงบประมาณจากการลงทุนก่อให้เกิดรายได้ต่อภาครัฐและสังคมเท่าไหร่ เพื่อประโยชน์ในการขอทุนสนับสนุนในการทำกิจกรรม

ข้อมูลตัวเลขรายได้ของนักกีฬาที่ไปแข่งขันและสร้างรายได้ในต่างประเทศ ถ้ามีการจัดเก็บจะเป็นประโยชน์อย่างมาก ในขณะเดียวกัน ข้อมูลรายได้ของนักกีฬาต่างประเทศที่เข้ามาในประเทศไทย ที่ได้เงินรางวัลจากการแข่งขันต่าง ๆ หากได้ตัวเลขข้อมูลของทั้งสองกลุ่มนี้ เมื่อนำมาคำนวณผลการวิเคราะห์จะทำให้เห็นว่า มีรายได้จากการนำเข้า ส่งออก ในส่วนของนักกีฬาเท่าไร เช่นเดียวกับการซื้อลิขสิทธิ์และการจัดเก็บค่าลิขสิทธิ์ ควรหาแนวทางในการที่จะได้นำมาซึ่งข้อมูลเกี่ยวกับรายได้ของแรงงานในภาคการกีฬาทั้งที่อยู่ในระบบของพนักงานประจำ (Full time) และพนักงานที่ทำงานบางเวลา (Part time) โดยการขอข้อมูลจากประกันสังคม หรือจากสรรพากรแต่ค่อนข้างเป็นไปได้ยาก"

ตอบประเด็นซักถาม (นายดุลยภาค กรณฑ์แสง): สำหรับข้อมูล multiplier ของอุตสาหกรรมกีฬาจะถูกนำเสนอไว้ในรายงาน ในส่วนของการเก็บข้อมูลจากทางสมาคมกีฬาต่าง ๆ เราได้ทำการสำรวจข้อมูลเรียบร้อยแล้ว แต่อาจจะไม่ครบถ้วนทุกสมาคม เราจึงทำการเก็บข้อมูลจากงบการเงินของสมาคมใหญ่ ๆ รวมไปถึงสโมสรฟุตบอล และสมาคมกอล์ฟ และพยายามทำการสำรวจให้ครอบคลุมทั้ง 4 ชนิดกีฬานำร่อง แต่ปัญหาที่พบเนื่องจากงบการเงินที่ได้นั้นบางส่วนยังไม่มีการอัพเดต หรือบางสมาคมไม่มีได้แจ้งงบการเงิน ทำให้อาจได้ข้อมูลที่ยังไม่สมบูรณ์มากนัก สำหรับประเด็นเรื่องการเก็บข้อมูลรายได้นักกีฬาต่างชาติที่เข้ามาแข่งขันในประเทศไทย ยังไม่ได้มีการสำรวจ เนื่องจากเฟสนี้เป็นเฟสแรกที่จะมีการศึกษาโครงการนี้ จะมุ่งเน้นไปที่ในส่วนของโครงสร้างอุตสาหกรรมเป็นหลักก่อน และในขั้นตอนต่อไปอาจจะต้องนำไปวางแผนเพื่อการจัดทำในอนาคต

10.2 เป็นข้อคำถามจากผู้เข้าร่วมประชุม

1 จากการไปสำรวจการจัดการแข่งขันฟุตบอลไทยลีกนัดที่สำคัญแล้วนำมาคูณ 240 แม็ตซ์ จะสะท้อนตัวเลขที่แท้จริงหรือไม่ เนื่องจากนัดอื่น ๆ อาจไม่น่าสนใจอาจมีตัวเลขที่ต่ำกว่ามากหรือไม่

ตอบประเด็นซักถาม: การเก็บข้อมูลของการจัดกิจกรรมการแข่งขันฟุตบอลไทยลีก เนื่องจากใน 1 ฤดูกาลมีรายการแข่งขันจำนวน 240 รายการ ในการศึกษาครั้งนี้ทางเราได้จึงทำการจัดเก็บข้อมูลกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมจากรายการแข่งขันที่มีขนาดปานกลาง ได้แก่ รายการแข่งขันระหว่างทีมขอนแก่นยูไนเต็ด และทีมลำปางเอฟซี ซึ่งมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมประมาณ 4,200 คน ถือว่าเป็นรายการแข่งขันที่ไม่เล็กหรือใหญ่จนเกินไป เมื่อทำการประมวลผลแล้วได้ค่าเฉลี่ยของรายได้จึงนำมาวิเคราะห์เพื่อหาค่ามูลค่าทางเศรษฐกิจของกิจกรรมไทยลีก 240 รายการแข่งขัน ด้วยข้อจำกัดของเวลา และข้อจำกัดทางทรัพยากรในการจัดเก็บข้อมูล ยอมรับว่าข้อมูลตัวเลขที่ได้อาจจะไม่ถูกต้องทั้งหมด แต่การศึกษาครั้งนี้เรามองภาพรวมของค่าเฉลี่ยและค่ากลางในการจัดกิจกรรม

2 ที่ปรึกษามีข้อเสนอแนะกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาในการเก็บข้อมูลอย่างไรบ้าง

ตอบประเด็นซักถาม: ปัญหาในการจัดเก็บข้อมูลตอนนี้ คือ ไม่สามารถจัดเก็บได้ทุกกิจกรรมที่มีการจัดการแข่งขัน ซึ่งหากจะแก้ปัญหาในส่วนนี้ได้ต้องทำให้เกิดความร่วมมือของทุกภาคส่วน ไม่ว่าจะเป็นหน่วยงานภาครัฐ หรือภาคเอกชน โดยควรมีการจัดทำข้อมูลให้เป็นประจำ และมีความต่อเนื่อง หากได้รับการช่วยเหลือจากหน่วยงานภาครัฐอื่น ๆ เช่น สำนักงานสถิติแห่งชาติ กรมสรรพากร จะทำให้ได้มาซึ่งข้อมูลเศรษฐกิจในภาพรวม หรืออาจจะต้องขอความร่วมมือ และสร้างแรงจูงใจในการกระตุ้นให้ผู้จัดการแข่งขันทำการเก็บข้อมูลในแต่ละกิจกรรมที่มีการจัดการแข่งขัน

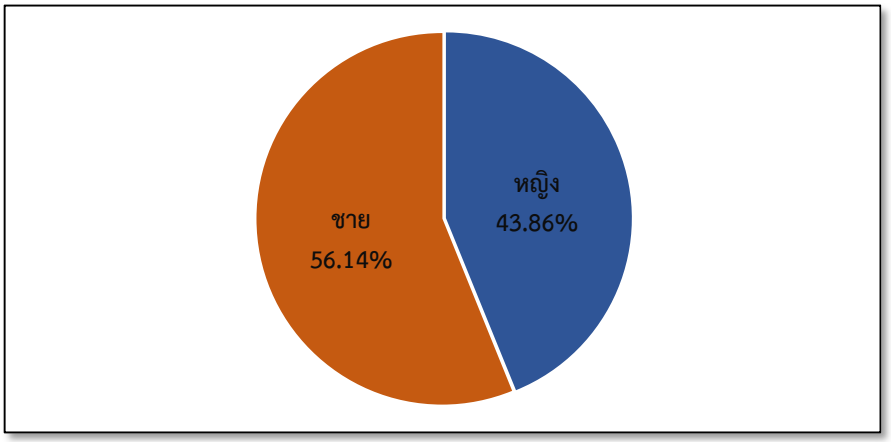
ผลการประเมินการประชุมเชิงวิชาการออนไลน์
เพื่อนำเสนอผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาในปี 2565
และการวิเคราะห์ความคุ้มค่าและผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565
วันพฤหัสบดีที่ 24 พฤศจิกายน 2565 เวลา 09.30 – 12.00 น.
ผ่านระบบ Zoom Meeting

ในการจัดประชุมครั้งนี้มีผู้ทำแบบประเมินในการประชุมจำนวนทั้งสิ้น 57 คน โดยแบ่งประเด็นในการจัดประชุมออกเป็น 6 ประเด็นประกอบไปด้วย ประเด็นแรก ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ประเด็นที่สอง ความพึงพอใจต่อเนื้อหาการประชุม ประเด็นที่สาม ความพึงพอใจต่อวิทยากร ประเด็นที่สี่ ความพึงพอใจต่อระบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (โปรแกรม Zoom) ประเด็นที่ห้า หัวข้อการสัมมนาที่คนสนใจให้จัดในครั้งต่อไป และประเด็นที่ 6 ข้อเสนอแนะจากการเข้าร่วมประชุม โดยมีเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

(1) ความพึงพอใจน้อยที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง ร้อยละ 20.0 – 36.0
(2) ความพึงพอใจน้อย ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง ร้อยละ 36.1 – 52.0
(3) ความพึงพอใจปานกลาง ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง ร้อยละ 52.1 – 68.0
(4) ความพึงพอใจมาก ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง ร้อยละ 68.1 – 84.0
(5) ความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง ร้อยละ 84.1 – 100.0

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

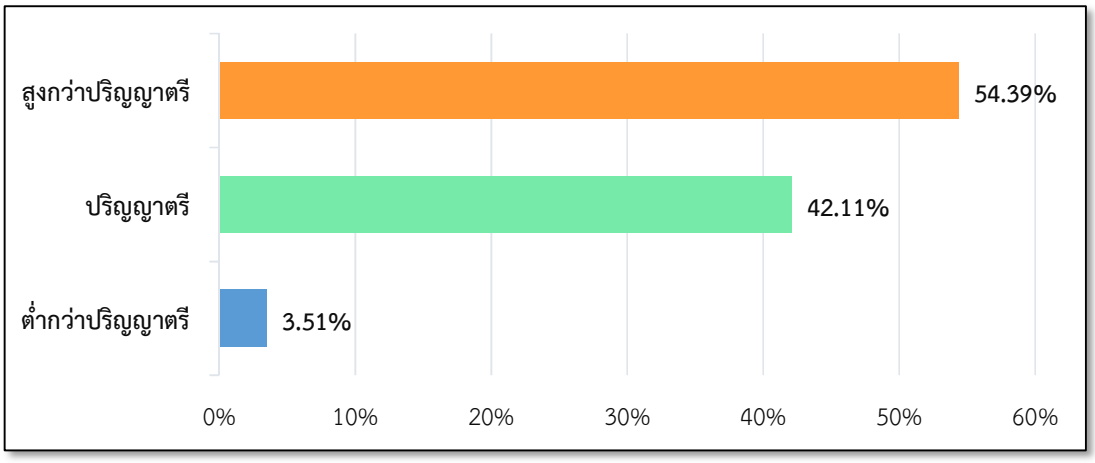
1.1 เพศ



แผนภูมิภาพที่ 10-1: กราฟแสดงข้อมูลเพศของผู้ตอบแบบประเมิน

จากแผนภูมิภาพที่ 10-1 ผลการประเมินการจัดการประชุมออนไลน์ในครั้งนี้มีผู้ตอบแบบประเมินจำนวนทั้งสิ้น 57 คน เป็นเพศชายจำนวน 32 คน (ร้อยละ 56.14) และเพศหญิงจำนวน 25 คน (ร้อยละ43.86)

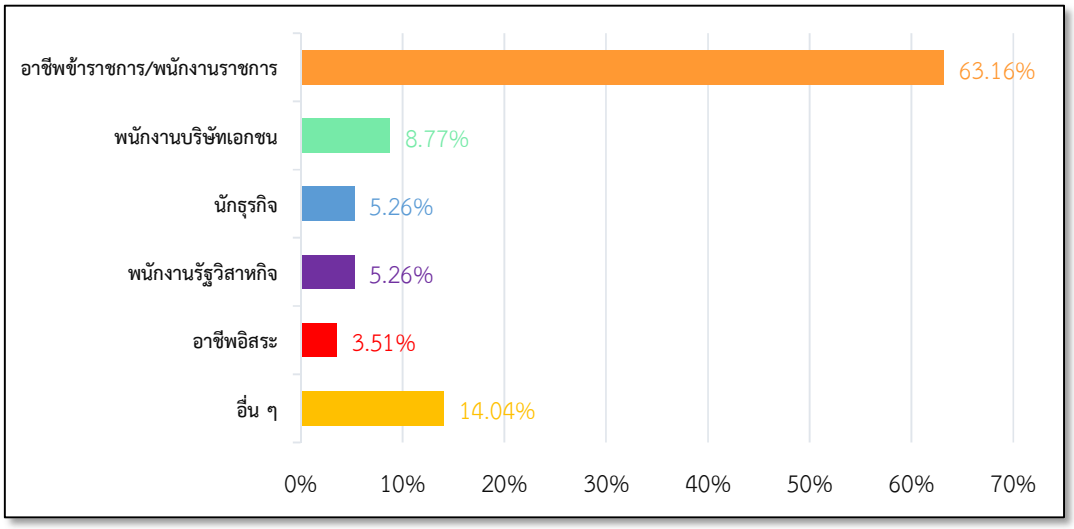
1.2 ระดับการศึกษา



แผนภูมิภาพที่ 10-2: กราฟแสดงข้อมูลระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบประเมิน

จากแผนภูมิภาพที่ 10-2 ผู้ตอบแบบประเมินส่วนใหญ่จบการศึกษาในระดับสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 31 คน (ร้อยละ 54.39) รองลงมาจบการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 24 คน (ร้อยละ 42.11) และต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน2 คน (ร้อยละ 3.51)

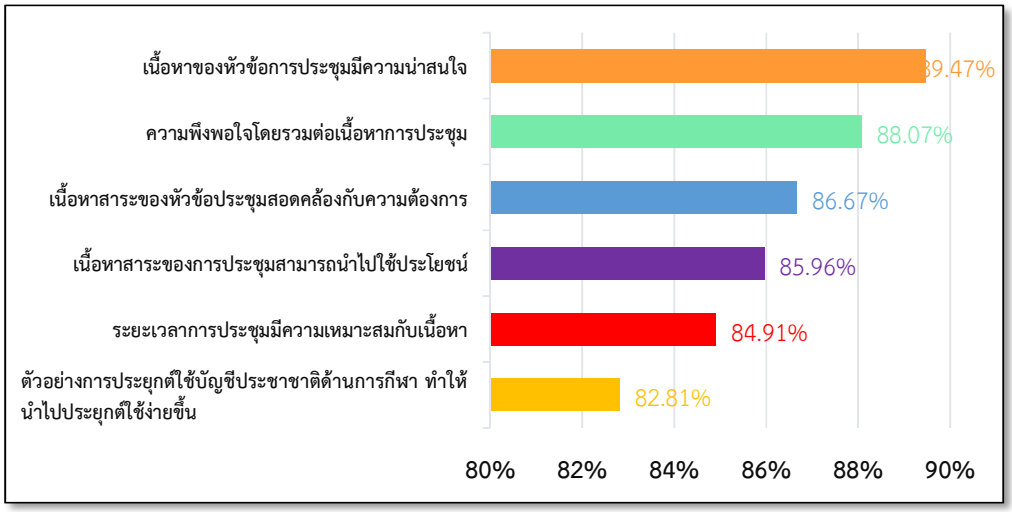
1.3 อาชีพ



แผนภูมิภาพที่ 10-3: กราฟแสดงข้อมูลอาชีพของผู้ตอบแบบประเมิน

จากแผนภูมิภาพที่ 10-3 ผู้ตอบแบบประเมินส่วนใหญ่ประกอบอาชีพรับข้าราชการ/พนักงานราชการ จำนวน 36 คน (ร้อยละ 63.1) รองลงมาคือประกอบอาชีพอื่น ๆ จำนวน 8 คน (ร้อยละ 14.04) ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชนจำนวน 5 คน ร้อยละ 8.77 พนักงานรัฐวิสาหกิจ และนักธุรกิจ จำนวน 3 คน (ร้อยละ 5.26 เท่ากัน) และประกอบอาชีพอิสระ จำนวน 2 คน (ร้อยละ 3.51

2. ความพึงพอใจต่อเนื้อหาในการจัดประชุม



แผนภูมิภาพที่ 10-4: กราฟแสดงข้อมูลความพึงพอใจต่อเนื้อหาในการจัดประชุม

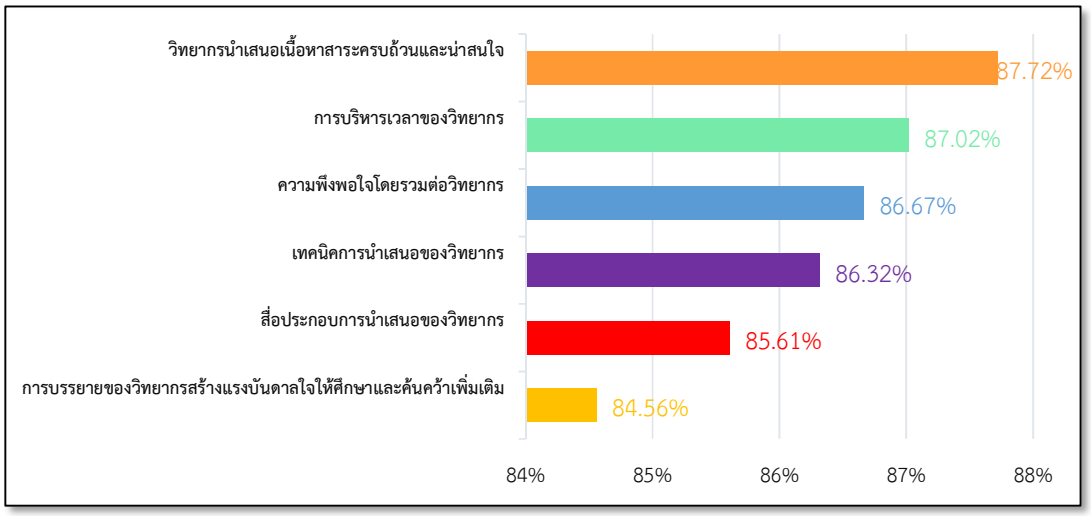
ตารางที่ 10-2: ผลการประเมินความพึงพอใจต่อเนื้อหาในการจัดประชุม

เนื้อหาในการจัดประชุม	ค่าเฉลี่ย(ร้อยละ)
1. เนื้อหาของหัวข้อการประชุมมีความน่าสนใจ	4.47 (89.47%)
2. เนื้อหาสาระของหัวข้อประชุมสอดคล้องกับความต้องการ	4.33 (86.67%)
3. เนื้อหาสาระของการประชุมสามารถนำไปใช้ประโยชน์	4.30 (85.96%)
4. ตัวอย่างการประยุกต์ใช้บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา ทำให้นำไปประยุกต์ใช้ง่ายขึ้น	4.14 (82.81%)
5. ระยะเวลาการประชุมมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.25 (84.91%)
6. ความพึงพอใจโดยรวมต่อเนื้อหาการประชุม	4.40 (88.07%)
ค่าพึงพอใจเฉลี่ยต่อเนื้อหาในการจัดประชุม	**4.32**

จากตารางที่ 10-2 และแผนภูมิภาพที่ 10-4 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อเนื้อหาในการจัดประชุม พบว่า ผู้ตอบแบบประเมินมีความพึงพอใจในประเด็นเรื่องเนื้อหาของหัวข้อการประชุมมีความน่าสนใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจอยู่ที่ 4.47 (ร้อยละ 89.47) ภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือความพึงพอใจโดยรวมต่อเนื้อหาการประชุม มีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.40 (ร้อยละ 88.07) ภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เนื้อหาสาระของหัวข้อประชุมสอดคล้องกับความต้องการ มีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.33 (ร้อยละ 86.67) ภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เนื้อหาสาระของการประชุมสามารถนำไปใช้ประโยชน์ มีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.30 (ร้อยละ 85.96) ภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ระยะเวลาการประชุมมีความเหมาะสมกับเนื้อหา มีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.25 (ร้อยละ 84.91) ภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และ ตัวอย่างการประยุกต์

ใช้บัญชีประชาชาติด้านการกีฬา ทำให้นำไปประยุกต์ใช้ง่ายขึ้น มีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.14 (ร้อยละ 82.81) ภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

3. ความพึงพอใจต่อวิทยากร



แผนภูมิภาพที่ 10-5: กราฟแสดงข้อมูลความพึงพอใจต่อต่อวิทยากร

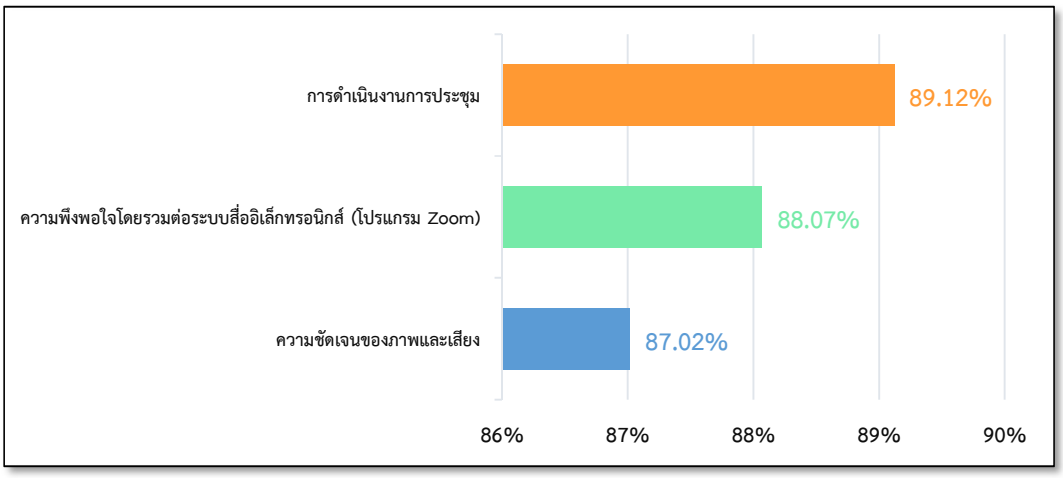
ตารางที่ 10-3: ผลการประเมินความพึงพอใจความพึงพอใจต่อวิทยากร

ความพึงพอใจต่อวิทยากร	ค่าเฉลี่ย(ร้อยละ)
1. เทคนิคการนำเสนอของวิทยากร	4.32 (86.32%)
2. วิทยากรนำเสนอเนื้อหาสาระครบถ้วนและน่าสนใจ	4.39 (87.72%)
3. สื่อประกอบการนำเสนอของวิทยากร	4.28 (85.61%)
4. การบริหารเวลาของวิทยากร	4.35 (87.02%)
5. การบรรยายของวิทยากรสร้างแรงบันดาลใจให้ศึกษาและค้นคว้าเพิ่มเติม	4.23 (84.56%)
6. ความพึงพอใจโดยรวมต่อวิทยากร	4.33 (86.67%)
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจเฉลี่ยต่อวิทยากร	**4.32**

จากตารางที่ 10-3 และแผนภูมิภาพที่ 10-5 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อวิทยากร พบว่า ผู้ตอบแบบประเมินมีความพึงพอใจต่อประเด็นวิทยากรนำเสนอเนื้อหาสาระครบถ้วนและน่าสนใจมากที่สุดมีค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจอยู่ที่ 4.39 (ร้อยละ 87.72) ภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ การบริหารเวลาของวิทยากร มีค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจอยู่ที่ 4.35 (ร้อยละ 87.02) ภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ความพึงพอใจโดยรวมต่อวิทยากร มีค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจอยู่ที่ 4.33 (ร้อยละ 86.67) ภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เทคนิคการนำเสนอของวิทยากรมีค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจอยู่ที่ 4.32 (ร้อยละ 86.32) ภาพรวม

ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด สื่อประกอบการนำเสนอของวิทยากร มีค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจอยู่ที่ 4.28 (ร้อยละ 85.61) ภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และการบรรยายของวิทยากรสร้างแรงบันดาลใจให้ศึกษาและค้นคว้าเพิ่มเติม มีค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจอยู่ที่ 4.23 (ร้อยละ 84.56) ภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

4. การประเมินความพึงพอใจต่อระบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (โปรแกรม Zoom)



แผนภูมิภาพที่ 10-6: กราฟแสดงข้อมูลความพึงพอใจต่อระบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (โปรแกรม Zoom)

ตารางที่ 10-4: ความพึงพอใจต่อระบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (โปรแกรม Zoom)

ความพึงพอใจต่อระบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (โปรแกรม Zoom)	ค่าเฉลี่ย(ร้อยละ)
1. การดำเนินงานการประชุม	4.46 (89.12%)
2. ความชัดเจนของภาพและเสียง	4.35 (87.02%)
3. ความพึงพอใจโดยรวมต่อระบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (โปรแกรม Zoom)	4.40 (88.07%)
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อระบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (โปรแกรม Zoom)	**4.4**

จากตารางที่ 10-3 และแผนภูมิภาพที่ 10-5 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อระบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (โปรแกรม Zoom) พบว่า ผู้ตอบแบบประเมินมีความพึงพอใจต่อประเด็นการดำเนินงานการประชุมมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจอยู่ที่ 4.46 (ร้อยละ 89.12) ภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ความพึงพอใจโดยรวมต่อระบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (โปรแกรม Zoom) มีค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจอยู่ที่ 4.40 (ร้อยละ 88.07) ภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และความพึงพอใจต่อความชัดเจน ของภาพและเสียง มีค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจอยู่ที่ 4.35 (ร้อยละ 87.07) ภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

5. หัวข้อการสัมมนาที่คนสนใจให้จัดในครั้งต่อไป

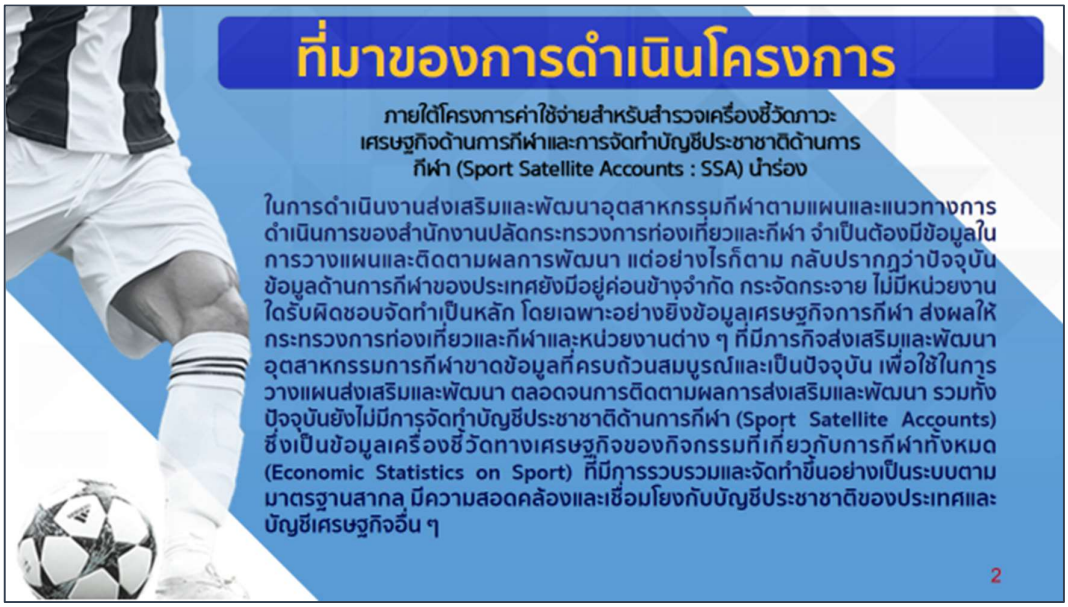
ลำดับ	รายละเอียดที่สนใจ
1.	กีฬาชนิดใหม่โดยเฉพาะ E-sport
2.	ขั้นตอนการดำเนินการประเมินผลกระทบเศรษฐกิจกีฬาชนิดอื่น ๆ
3.	รายได้รวมของอุตสาหกรรมกีฬา
4.	การจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา
5.	รายได้ และ GDP ของประเทศสำหรับสนามมวยทั่วประเทศ
6.	กีฬาอาชีพเป็นอาชีพที่มั่นคง
7.	วิธีการในการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจด้านการกีฬา
8.	วิธีการเก็บข้อมูลทางด้านเศรษฐกิจของการกีฬา หลังจากการจัดการแข่งขันกีฬา
9.	ความเป็นไปได้ในการบูรณาการร่วมกันของอุตสาหกรรมกีฬาและอุตสาหกรรมท่องเที่ยว
10.	การคำนวนสถิติ ด้านรายได้จากการท่องเที่ยวและการกีฬา
11.	การท่องเที่ยวและการกีฬาในชุมชน
12.	วิธีทำการวิเคราะห์ข้อมูลแบบจำลองทางสถิติทางด้านการกีฬา
13.	บทบาทการมีส่วนร่วมของเอกชนและอุตสาหกรรมกีฬาในอนาคต
14.	หัวข้อเดิมของวันนี้ (แต่ในเฟส 2 อยากทราบความหน้าต่อไป)

6. ข้อเสนอแนะในการจัดประชุมครั้งต่อไป

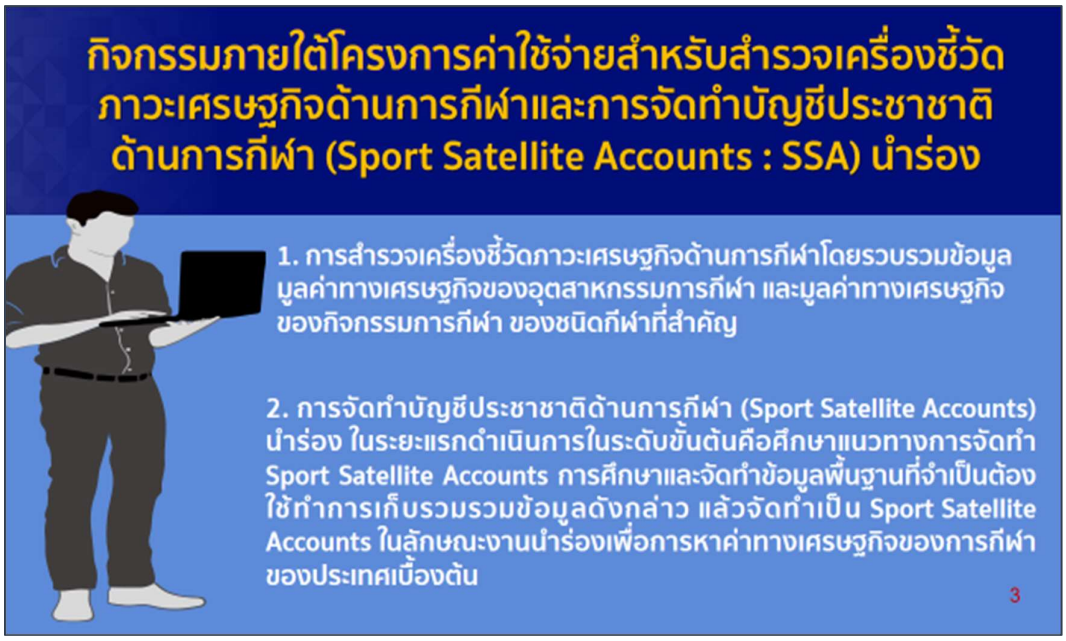
ลำดับ	ข้อเสนอแนะ
1.	การตั้งระบบzoom ตอนวิทยากรบรรยาย ควรเปิดโหมดสัมมนา ไม่ควรให้เสียงรบกวนจากผู้ฟังบางคนที่ลืมปิดไมค์ แทรกเข้ามา ทำให้ฟังวิทยากรไม่ชัดเจน
2.	ให้จัดการประชุมประจำจังหวัด
3.	ถ้าเป็นไปได้ อยากจัดปีละ 2 ครั้ง จะทำให้ได้ทราบและตระหนักถึงความสำคัญของการกีฬาได้ดียิ่งขึ้นไปอีก
4.	จัดประชุมได้ดีมาก อยากให้มีการศึกษาโครงการนี้ต่อไป
5.	อย่างให้ช่วยแนะนำเครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูล
6.	อยากทราบรายละเอียดรายได้ของทุกกิจกรรมของกีฬาโดยเฉพาะมวยไทยให้เจาะจงมากกว่านี้
7.	ควรมีการจัดประชุมแบบ Work Shop เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจในพื้นที่ด้วยการกีฬา
8.	ควรจัดทำโครงการและการประชุมต่อเนื่องในทุกปี
9.	การจัดประชุมทำได้ดีมาก

เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565





เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565





เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565





เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565





เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565





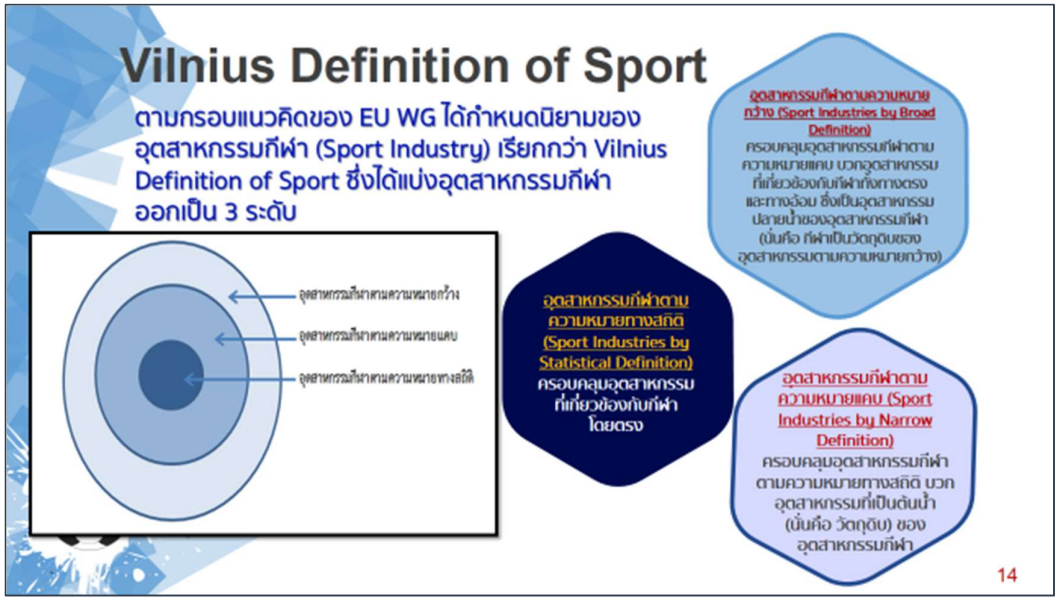
เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565



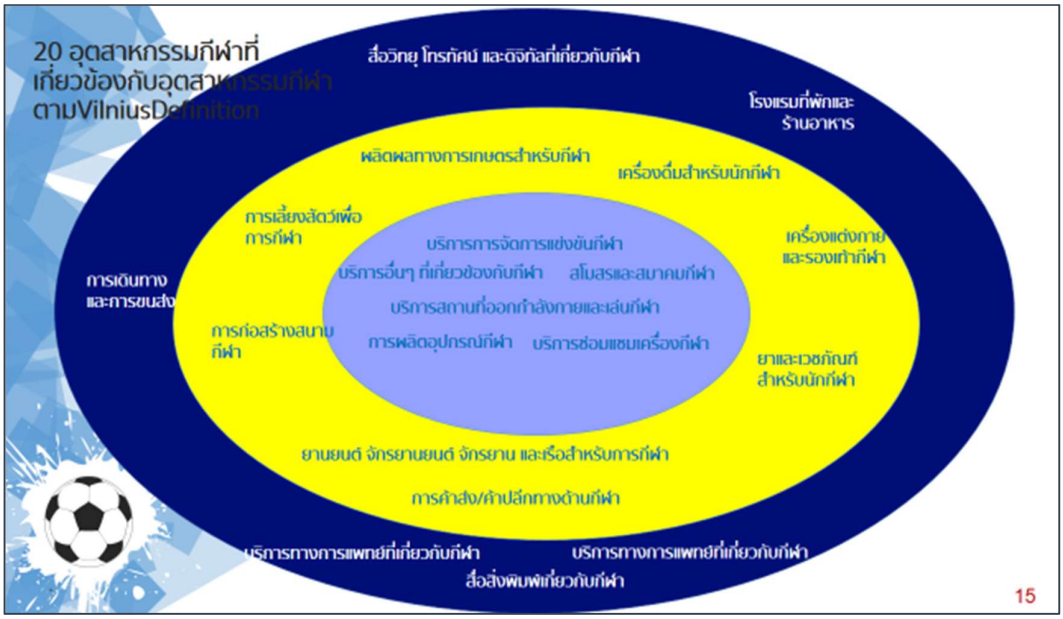


เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565





เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565





เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565



28 อุตสาหกรรมที่ไม่ใช่กีฬา

พืช ป่าไม้ ปศุสัตว์ ประมง และบริการทางการเกษตร	การผลิตเคมีภัณฑ์	การผลิตไฟฟ้า ก๊าซ และประปา
เหมืองถ่านหิน ปิโตรเลียม ก๊าซธรรมชาติ และเหมืองแร่	โรงกลั่นและการผลิตผลิตภัณฑ์จากปิโตรเคมี	การก่อสร้างงานบริการสาธารณะ
การผลิตอาหาร	การผลิตผลิตภัณฑ์ยาง	บริการขนส่งสินค้าและคลังสินค้า
การผลิตเครื่องดื่มแอลกอฮอล์	การผลิตผลิตภัณฑ์พลาสติกและผลิตภัณฑ์อื่นๆ ที่ไม่ใช่เหล็ก	การสื่อสาร
การผลิตยาสูบ	การผลิตผลิตภัณฑ์เหล็กและโลหะ	สถาบันการเงิน
การผลิตสิ่งทอ ยกเว้นเครื่องแต่งกาย	การผลิตเครื่องจักร	อสังหาริมทรัพย์
การผลิตเครื่องหนัง	การผลิตอุปกรณ์ไฟฟ้า	บริการธุรกิจ
โรงเลื่อยและการผลิตผลิตภัณฑ์ไม้	การผลิตยานพาหนะอื่นๆ	บริการสาธารณะ
การผลิตผลิตภัณฑ์กระดาษ	การผลิตผลิตภัณฑ์อื่นๆ	บริการอื่นๆ
กิจกรรมที่ไม่สามารถจำแนกสาขาได้		

17



มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา

รหัส	สาขาการผลิต	2562	2563	2564
28	เกษตรเพื่อการกีฬา	3,032.00	2,643.88	3,121.91
29	เลี้ยงสัตว์เพื่อกีฬา	20,627.80	10,020.53	7,260.27
30	เครื่องดื่มนักกีฬา	8,513,000.00	7,880,000.00	7,960,000.00
31	เสื้อผ้ารองเท้ากีฬา	4,221,600.33	3,603,206.46	4,990,966.04
32	สื่อสิ่งพิมพ์กีฬา	516,375.93	413,570.18	427,585.87
33	เวชภัณฑ์กีฬา	1,200,000.00	1,200,000.00	1,200,000.00
34	ยานพาหนะเพื่อการกีฬา	719,330.00	509,410.00	497,540.00
35	อุปกรณ์กีฬา	20,828,128.17	18,671,363.61	23,104,406.52
36	ก่อสร้างสนามกีฬา	671,317.40	600,227.30	614,689.50
37	ค้าปลีกค้าปลีกเครื่องกีฬา	41,166,453.59	34,840,379.10	35,113,697.74

18

เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565

มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา (ต่อ)

รหัส	สาขาการผลิต	2562	2563	2564
38	โรงแรมที่พักและร้านอาหาร	85,210,714.87	50,559,557.92	42,916,880.39
39	การเดินทางและขนส่ง	23,662,813.36	9,640,716.10	7,524,484.58
40	การศึกษาและวิจัยกีฬา	3,379,937.20	3,206,840.00	3,220,840.00
41	การแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	29,671,683.84	25,604,351.43	31,940,801.78
42	สื่อวิทยุโทรทัศน์และดิจิทัล	1,024,766.97	893,273.63	1,003,915.40
43	การจัดการแข่งขันกีฬา	3,446,758.08	1,472,660.34	1,218,563.47
44	บริการสถานที่ออกกำลังกาย	8,514,328.53	6,117,297.87	4,594,621.10
45	สโมสรและสมาคมกีฬา	4,506,070.78	2,490,674.35	2,586,421.64
46	ซ่อมแซมอุปกรณ์กีฬา	10,733.78	2,720.09	614.68
47	บริการกีฬาอื่นๆ	19,225,212.89	13,984,101.35	12,920,689.77

19

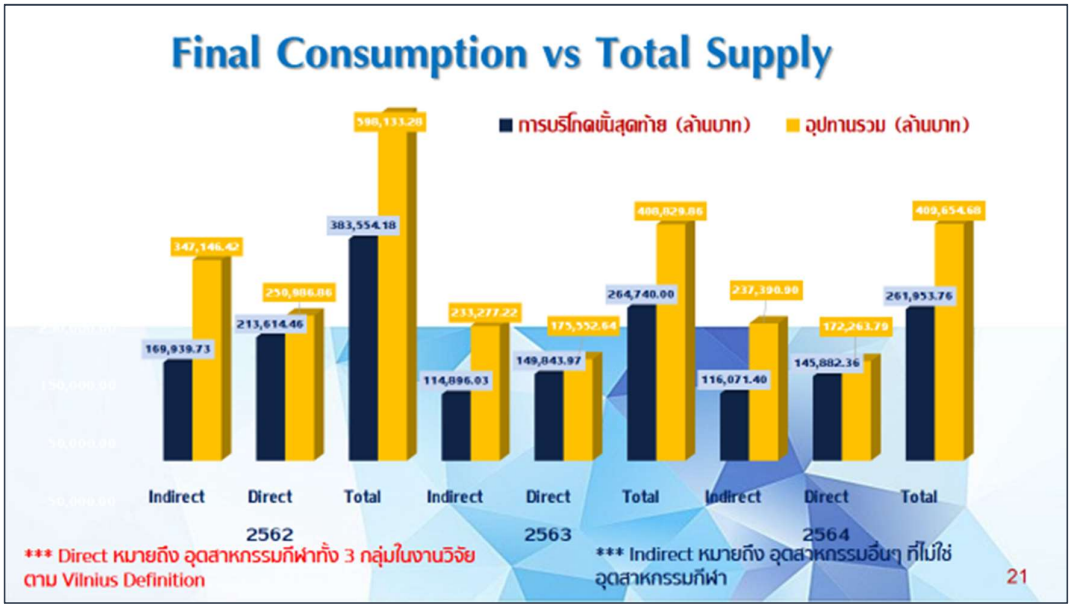


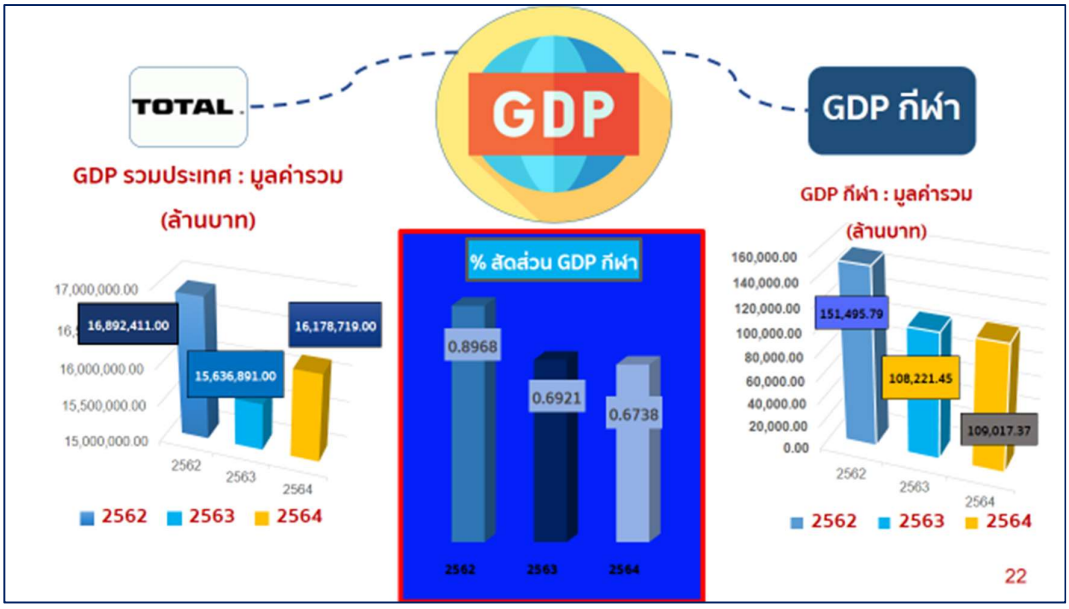
ข้อกำหนดของมูลค่าตลาดของอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา

- มูลค่าตลาดของอุตสาหกรรมกีฬาแต่ละสาขาครอบคลุมเฉพาะกิจการที่อยู่ในระบบเท่านั้น
- มูลค่ารายได้รวมของธุรกิจตาม TSIC ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาใช้ข้อมูลงบการเงินจากฐานข้อมูล DBD
- กรณีของสาขาการผลิตตาม TSIC ที่ระบุว่าเป็นสาขากีฬาโดยนิยาม จะถือว่ารายได้ 100% เป็นมูลค่าตลาดที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมกีฬา
- กรณีของสาขาการผลิตตาม TSIC ที่เกี่ยวข้องกีฬา แต่ไม่ได้ระบุเป็นสาขากีฬาโดยนิยาม จะถือว่ารายเพียงบางส่วนเป็นมูลค่าตลาดที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรม
- รายได้และสัดส่วนรายได้ที่เป็นของอุตสาหกรรมกีฬาจะอ้างอิงตามสถาบันวิจัยในประเทศไทยและงานวิจัยของ EU
- รายได้และสัดส่วนรายได้ของสาขาสื่อสิ่งพิมพ์ ยานยนต์กีฬา การก่อสร้างสนามกีฬา สื่อวิทยุโทรทัศน์ การค้าส่งค้าปลีก อ้างอิงตามรายได้ของบริษัทที่เป็น Market Leader และงบประมาณของหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง

20

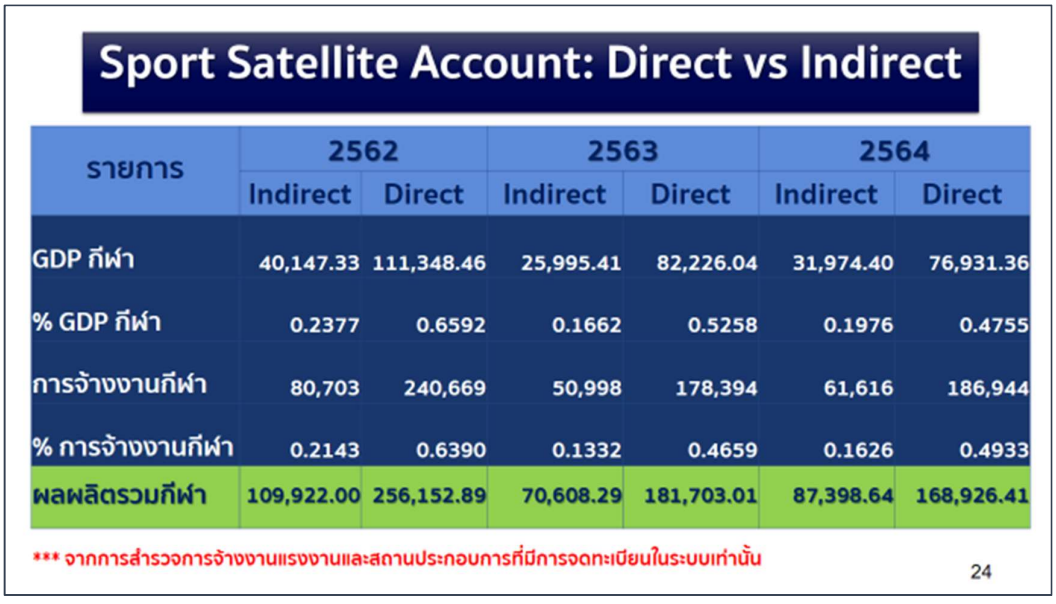
เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565





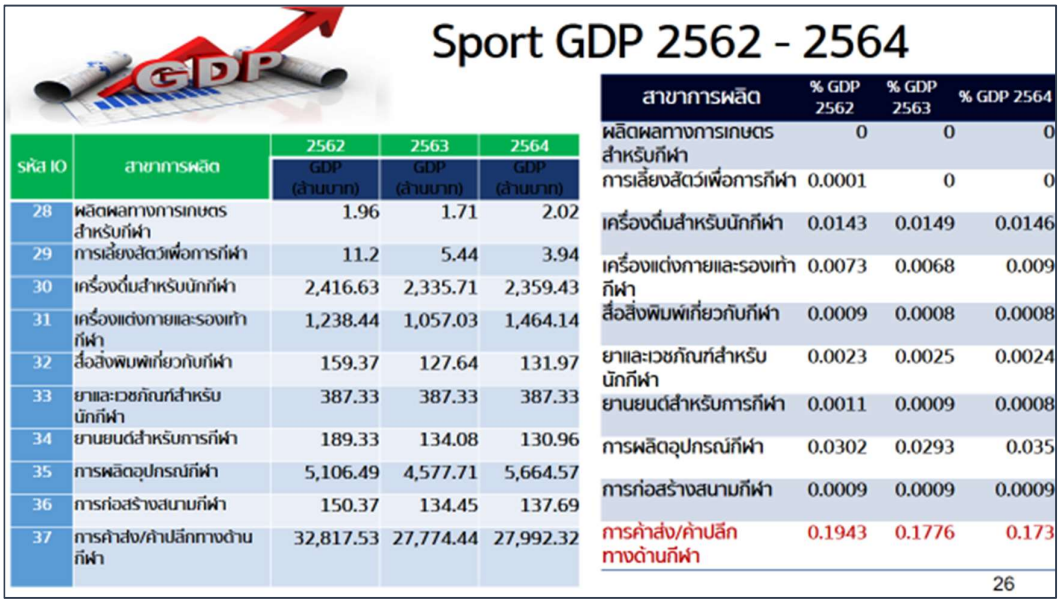
เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565





เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565

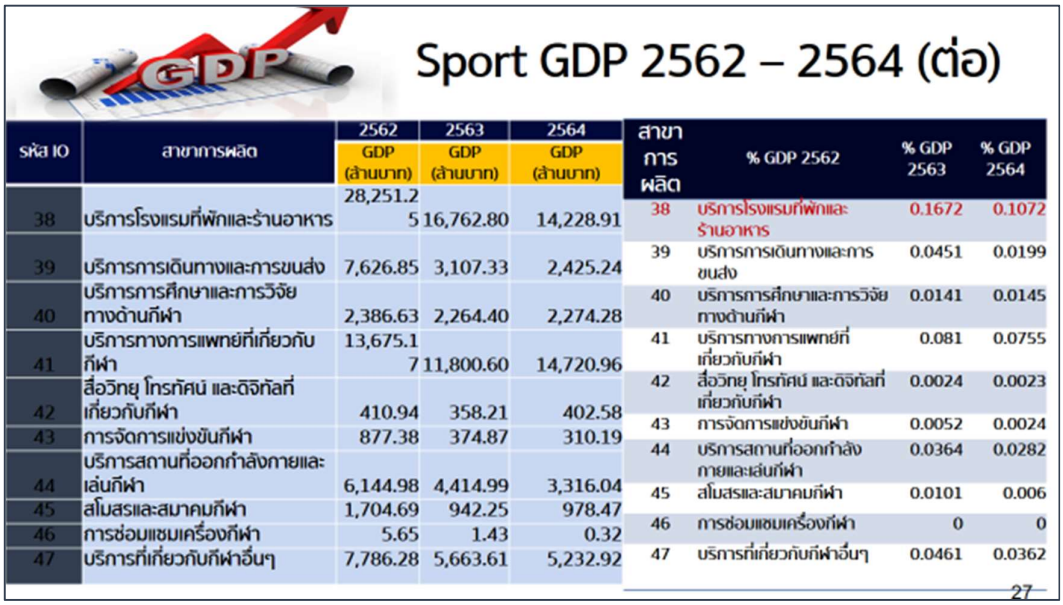




รหัส IO	สาขาการผลิต	2562 GDP (ล้านบาท)	2563 GDP (ล้านบาท)	2564 GDP (ล้านบาท)
28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	1.96	1.71	2.02
29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	11.2	5.44	3.94
30	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	2,416.63	2,335.71	2,359.43
31	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	1,238.44	1,057.03	1,464.14
32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	159.37	127.64	131.97
33	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	387.33	387.33	387.33
34	ยานยนต์สำหรับการกีฬา	189.33	134.08	130.96
35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	5,106.49	4,577.71	5,664.57
36	การก่อสร้างสนามกีฬา	150.37	134.45	137.69
37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	32,817.53	27,774.44	27,992.32

สาขาการผลิต	% GDP 2562	% GDP 2563	% GDP 2564
ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	0	0	0
การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	0.0001	0	0
เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	0.0143	0.0149	0.0146
เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	0.0073	0.0068	0.009
สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	0.0009	0.0008	0.0008
ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	0.0023	0.0025	0.0024
ยานยนต์สำหรับการกีฬา	0.0011	0.0009	0.0008
การผลิตอุปกรณ์กีฬา	0.0302	0.0293	0.035
การก่อสร้างสนามกีฬา	0.0009	0.0009	0.0009
การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	0.1943	0.1776	0.173

เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565



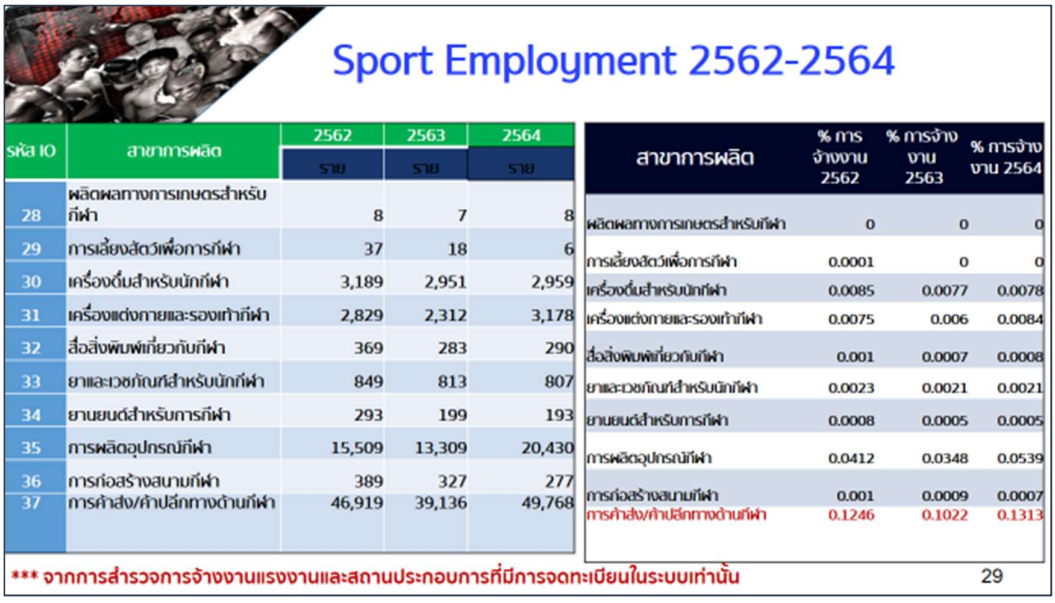
รหัส IO	สาขาการผลิต	2562 GDP (ล้านบาท)	2563 GDP (ล้านบาท)	2564 GDP (ล้านบาท)
38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	28,251.25	16,762.80	14,228.91
39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	7,626.85	3,107.33	2,425.24
40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	2,386.63	2,264.40	2,274.28
41	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	13,675.17	11,800.60	14,720.96
42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	410.94	358.21	402.58
43	การจัดการแข่งขันกีฬา	877.38	374.87	310.19
44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	6,144.98	4,414.99	3,316.04
45	สโมสรและสมาคมกีฬา	1,704.69	942.25	978.47
46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	5.65	1.43	0.32
47	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่นๆ	7,786.28	5,663.61	5,232.92

สาขาการผลิต	% GDP 2562	% GDP 2563	% GDP 2564
38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	0.1672	0.1072
39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	0.0451	0.0199
40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	0.0141	0.0145
41	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	0.081	0.0755
42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	0.0024	0.0023
43	การจัดการแข่งขันกีฬา	0.0052	0.0024
44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	0.0364	0.0282
45	สโมสรและสมาคมกีฬา	0.0101	0.006
46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	0	0
47	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่นๆ	0.0461	0.0362

27



เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565

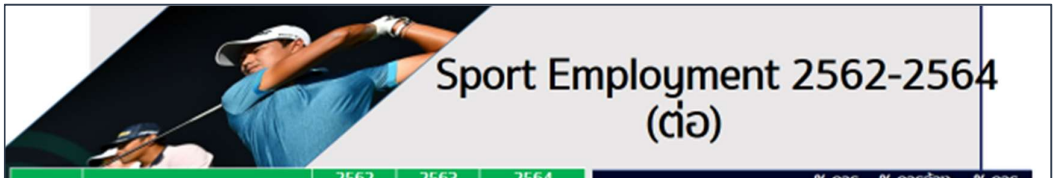


รหัส IO	สาขาการผลิต	2562 ราย	2563 ราย	2564 ราย
28	ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	8	7	8
29	การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	37	18	6
30	เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	3,189	2,951	2,959
31	เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	2,829	2,312	3,178
32	สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	369	283	290
33	ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	849	813	807
34	ยานยนต์สำหรับการกีฬา	293	199	193
35	การผลิตอุปกรณ์กีฬา	15,509	13,309	20,430
36	การก่อสร้างสนามกีฬา	389	327	277
37	การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	46,919	39,136	49,768

สาขาการผลิต	% การจ้างงาน 2562	% การจ้างงาน 2563	% การจ้างงาน 2564
ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา	0	0	0
การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา	0.0001	0	0
เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา	0.0085	0.0077	0.0078
เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา	0.0075	0.006	0.0084
สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา	0.001	0.0007	0.0008
ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา	0.0023	0.0021	0.0021
ยานยนต์สำหรับการกีฬา	0.0008	0.0005	0.0005
การผลิตอุปกรณ์กีฬา	0.0412	0.0348	0.0539
การก่อสร้างสนามกีฬา	0.001	0.0009	0.0007
การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา	0.1246	0.1022	0.1313

*** จากการสำรวจการจ้างงานแรงงานและสถานประกอบการที่มีการจดทะเบียนในระบบเท่านั้น

29



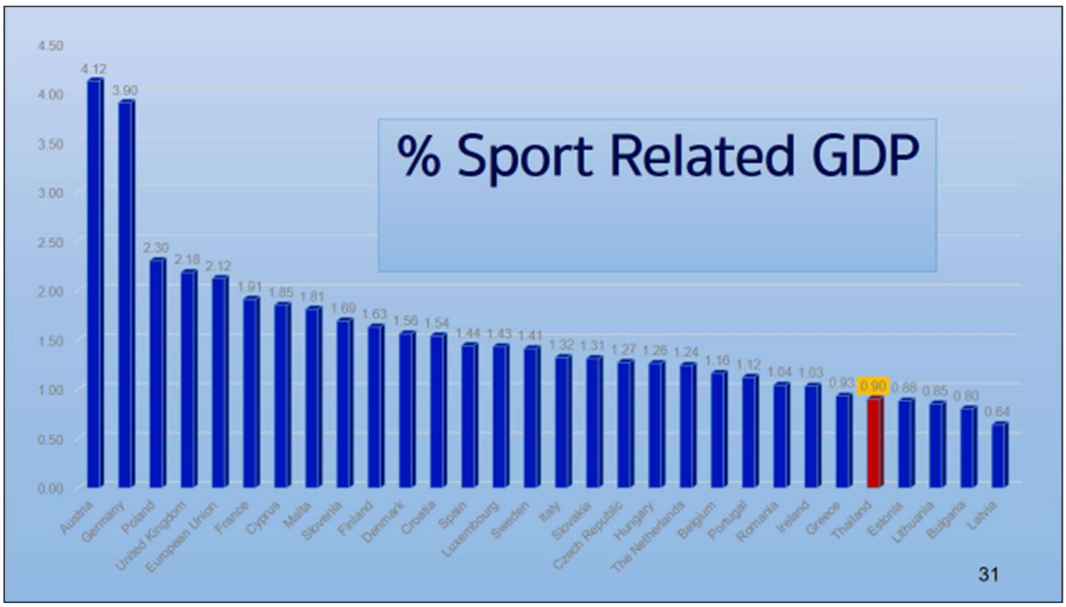
รหัส IO	สาขาการผลิต	2562 ราย	2563 ราย	2564 ราย
38	บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	71,178	44,430	23,097
39	บริการการเดินทางและการขนส่ง	14,129	6,496	3,609
40	บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	7,015	6,552	7,887
41	บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	40,304	34,899	63,723
42	สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	1,051	933	982
43	การจัดการแข่งขันกีฬา	1,944	846	655
44	บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	13,615	9,967	7,007
45	สโมสรและสมาคมกีฬา	3,777	2,127	2,068
46	การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	13	3	1
47	บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่นๆ	17,252	12,786	9,665

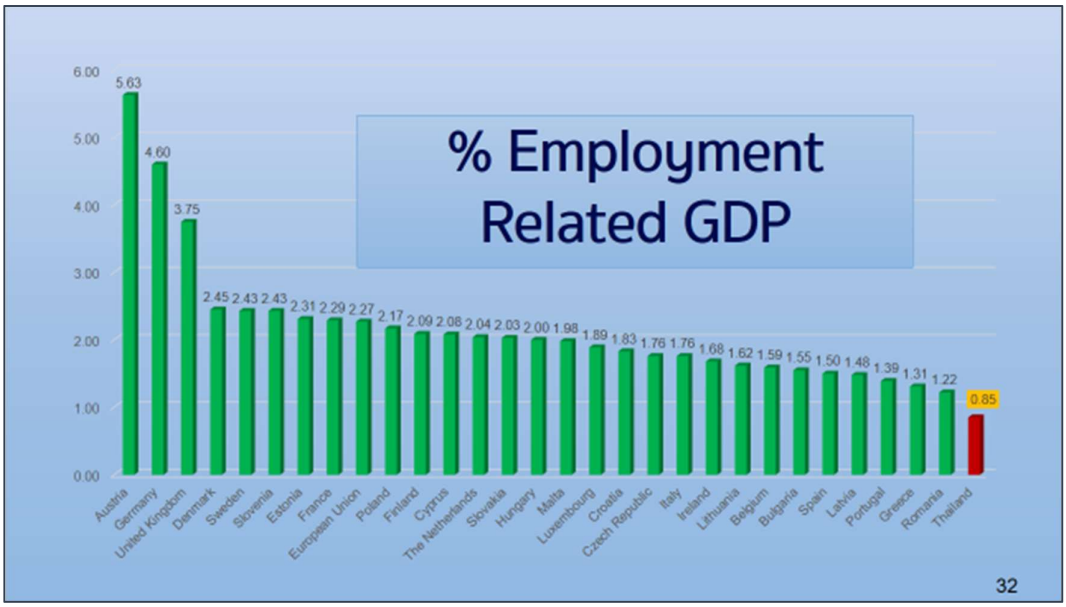
สาขาการผลิต	% การจ้างงาน 2562	% การจ้างงาน 2563	% การจ้างงาน 2564
บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	0.189	0.116	0.0609
บริการการเดินทางและการขนส่ง	0.0375	0.017	0.0095
บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	0.0186	0.0171	0.0208
บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	0.107	0.0911	0.1681
สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	0.0028	0.0024	0.0026
การจัดการแข่งขันกีฬา	0.0052	0.0022	0.0017
บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	0.0362	0.026	0.0185
สโมสรและสมาคมกีฬา	0.01	0.0056	0.0055
การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	0	0	0
บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่นๆ	0.0458	0.0334	0.0255

*** จากการสำรวจการจ้างงานแรงงานและสถานประกอบการที่มีการจดทะเบียนในระบบเท่านั้น

30

เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565





เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565

การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและการวิเคราะห์ความคุ้มค่าของกิจการกีฬาที่สำคัญ

ผลกระทบทางเศรษฐกิจ (Economic Impact) ของกิจกรรมกีฬา แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

- Direct Impact ประกอบด้วย GDP การจ้างงาน และรายรับภาษี ที่เกิดจากอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาตามที่กำหนดในตารางบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา
- Indirect Impact ประกอบด้วย GDP การจ้างงาน และรายรับภาษี ในธุรกิจที่เป็นห่วงโซ่อุปทาน (Supply Chain) นั่นคือ อุตสาหกรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับกีฬาในตารางบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา
- Induced Impact ประกอบด้วย GDP การจ้างงาน และรายรับภาษี อันเกิดจากการใช้จ่ายรายได้ที่ได้จากกิจกรรมในทางตรงและทางอ้อมในการอุปโภคบริโภค ซื้อหาอาหารและเครื่องดื่ม ที่อยู่อาศัย เสื้อผ้า และสิ่งอุปโภคบริโภคต่างๆ

Total Impact = Direct + Indirect + Induced

33

การสำรวจข้อมูลภาคสนามเพื่อนำมาประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการกีฬาและการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง



กลุ่มตัวอย่าง	จำนวนตัวอย่างในการสำรวจ
1. การสำรวจด้านอุปทาน	609
1) หน่วยงานภาครัฐที่ให้บริการด้านกีฬา	105
2) หน่วยงานภาคเอกชน	504
รวมทั้งสิ้น	609
2. การสำรวจด้านอุปสงค์	
1) นักกีฬา	987
2) บุคคลากร	325
รวมทั้งสิ้น	1,312
3) ประชาชนทั่วไป	20,355
3. การสำรวจเพื่อประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจ	
1) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬา	3,150
รวมกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด	25,364

34

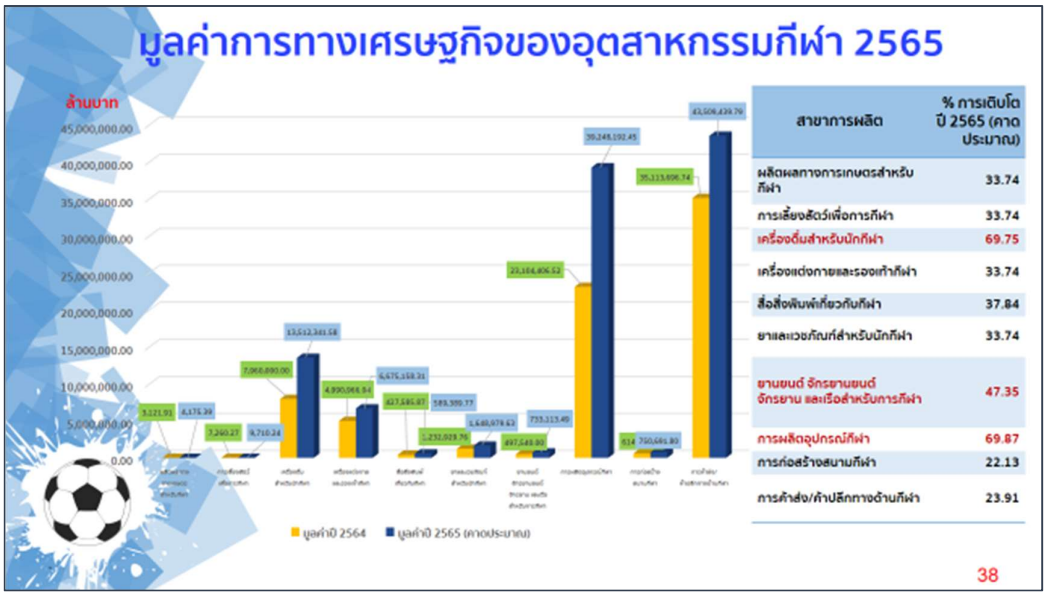
เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565



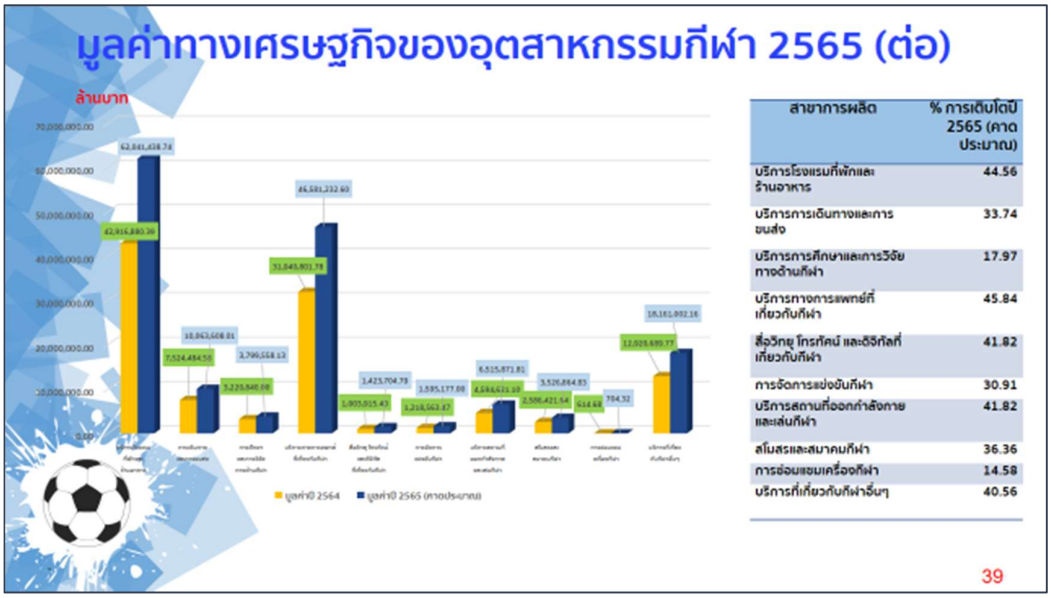


เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565





เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565

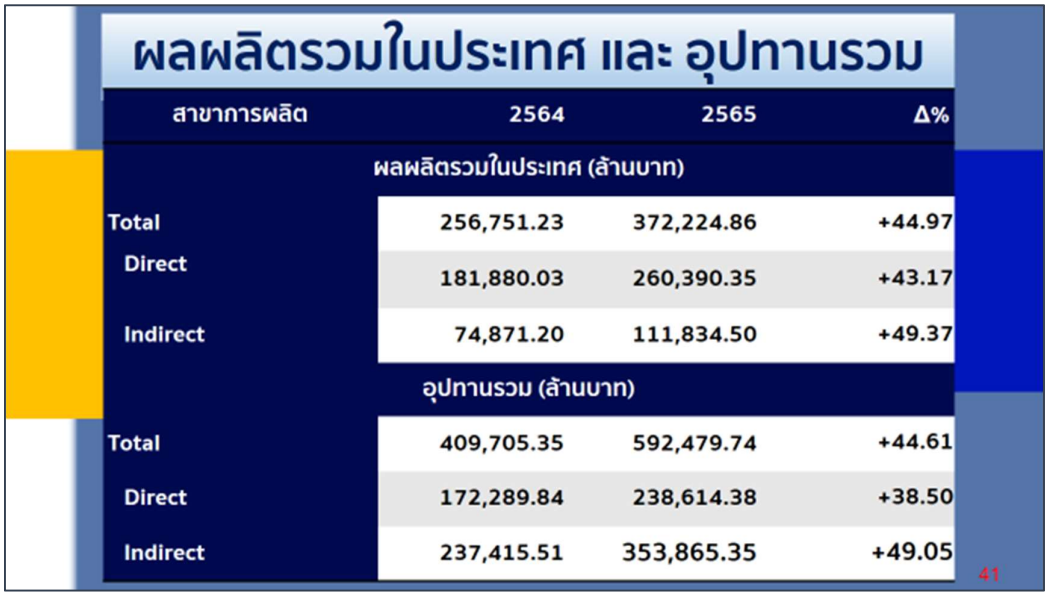


สาขาการผลิต	% การเติบโตปี 2565 (คาดประมาณ)
บริการโรงแรมที่พักและร้านอาหาร	44.56
บริการการเดินทางและการขนส่ง	33.74
บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา	17.97
บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	45.84
สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา	41.82
การจัดการแข่งขันกีฬา	30.91
บริการสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา	41.82
สโมสรและสมาคมกีฬา	36.36
การซ่อมแซมเครื่องกีฬา	14.58
บริการที่เกี่ยวกับกีฬาอื่นๆ	40.56



สาขาการผลิต	2564	2565	Δ%
การบริโภคขั้นสุดท้าย (ล้านบาท)			
Total	137,985.91	192,287.69	+39.35
Direct (อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องทางตรง)	88,264.35	119,262.66	+35.12
Indirect (อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องทางอ้อม)	49,721.56	73,025.03	+46.87
อุปสงค์ขั้นสุดท้าย (ล้านบาท)			
Total	261,982.12	373,542.97	+42.58
Direct (อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องทางตรง)	145,901.53	200,712.46	+37.57
Indirect (อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องทางอ้อม)	116,080.59	172,830.51	+48.89

เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565



ผลผลิตรวมในประเทศ และ อุปทานรวม

สาขาการผลิต	2564	2565	Δ%
ผลผลิตรวมในประเทศ (ล้านบาท)			
Total	256,751.23	372,224.86	+44.97
Direct	181,880.03	260,390.35	+43.17
Indirect	74,871.20	111,834.50	+49.37
อุปทานรวม (ล้านบาท)			
Total	409,705.35	592,479.74	+44.61
Direct	172,289.84	238,614.38	+38.50
Indirect	237,415.51	353,865.35	+49.05

41



GDP และ การจ้างงาน

สาขาการผลิต	2564	2565	Δ%
Sport GDP (ล้านบาท)			
Total	109,028.00	153,288.09	+40.60
Direct	82,174.92	113,688.70	+38.35
Indirect	26,853.08	39,599.39	+47.47
การจ้างงาน (คน)			
Total	248,926	312,579	+25.57
Direct	196,632	238,885	+21.49
Indirect	52,294	73,693	+40.92
การจ้างงาน (% ต่อการจ้างงานรวม)			
Total	0.6568	0.8013	+0.1445
Direct	0.5188	0.6124	+0.0936
Indirect	0.1380	0.1889	+0.0509

42

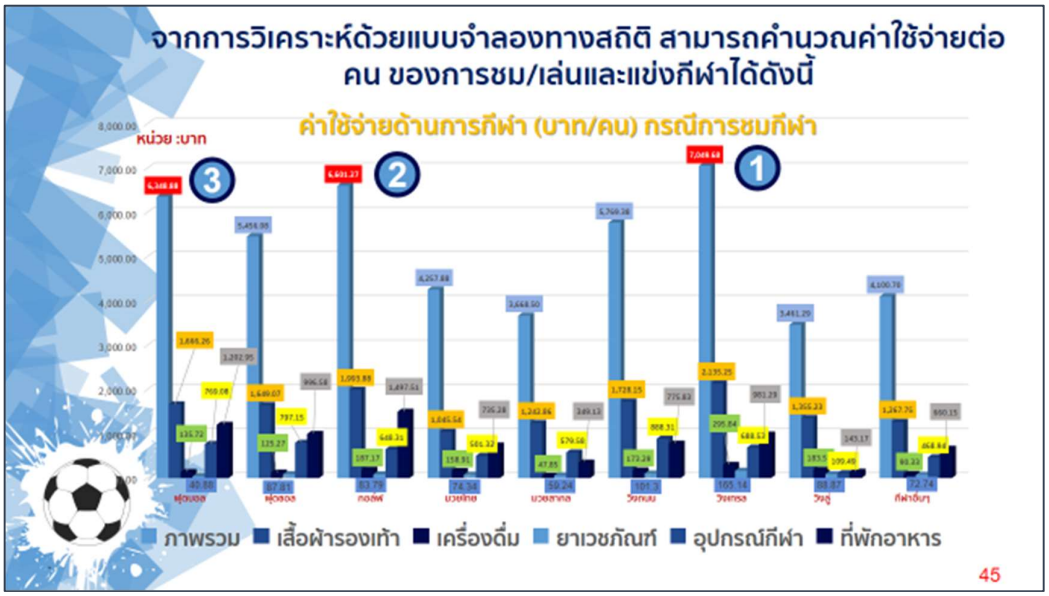
เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565

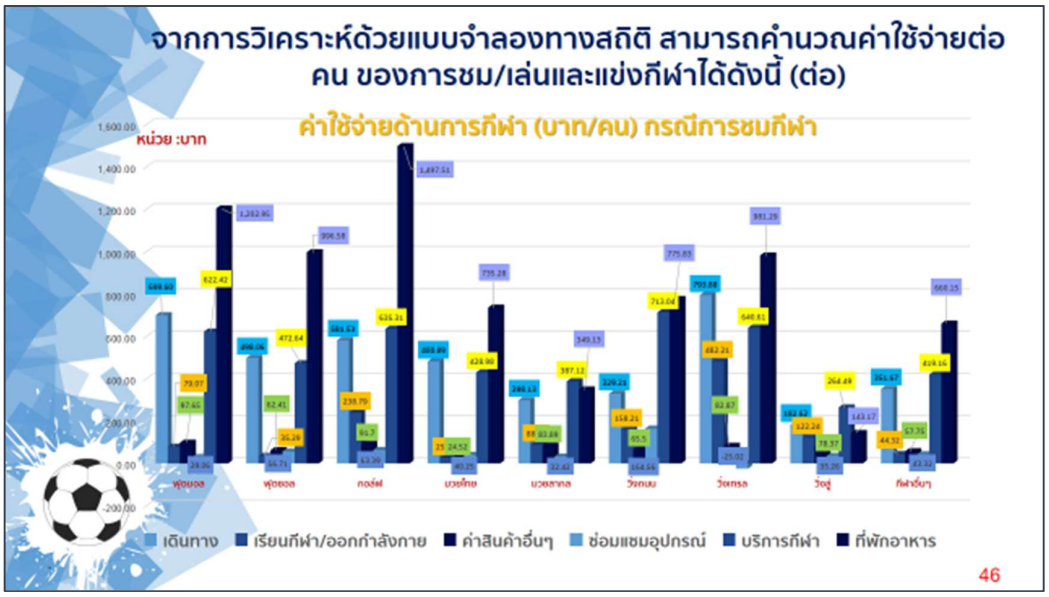




กีฬา	ชนิดกีฬาย่อย	การชมกีฬา		การเล่น/แข่งกีฬา	
		ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
ฟุตบอล	ฟุตบอล	10,793	21.52	3,934	17.08
	ฟุตซอล	2,555	5.09	918	3.99
รวมฟุตบอล		13,348	26.61	4,852	21.07
กอล์ฟ	กอล์ฟ	637	1.27	123	0.53
รวมกอล์ฟ		637	1.27	123	0.53
มวย	มวยไทย	3,406	6.79	346	1.50
	มวยสากล	2,677	5.34	114	0.49
รวมมวย		6,083	12.13	460	2.00
วิ่ง	วิ่งถนน	531	1.06	6,930	30.09
	วิ่งเทรล	248	0.49	195	0.85
	วิ่งลู่	992	1.98	1,188	5.16
รวมวิ่ง		1,771	3.53	8,313	36.09
รวมกีฬาอื่นๆ		28,324	56.46	9,283	40.31
รวมทั้งหมด		50,163	100.00	23,031	100.00

เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565

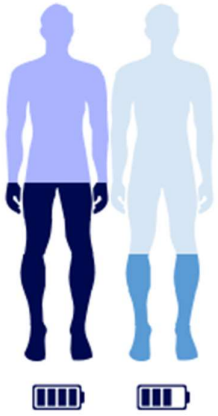




เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565

ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬา (บาท/คน) กรณีการเล่น/แข่งกีฬา

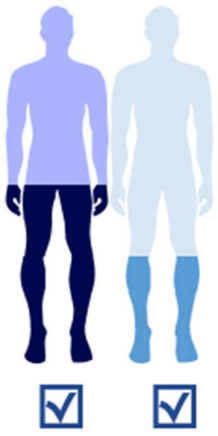
ชนิดกีฬา	ภาพรวม	เสื้อผ้า รองเท้า	เครื่องดื่ม	ยาเวชภัณฑ์	อุปกรณ์ กีฬา	ที่พักอาหาร
ฟุตบอล	9,114.66	3,245.84	217.91	151.75	1,108.11	1,617.56
ฟุตซอล	10,409.64	3,323.22	200.37	61.44	1,698.81	2,013.27
กอล์ฟ ①	38,283.55	7,589.83	201.75	784.26	10,728.75	3,510.48
มวยไทย	5,982.23	1,617.69	121.78	63.66	842.95	576.41
มวยสากล ③	12,565.54	2,676.45	480.85	107.75	627.11	3,443.84
วิ่งถนน	7,438.77	3,465.77	222.17	160.21	682.08	1,491.86
วิ่งเทรล ②	19,790.48	4,953.94	1,505.17	248.80	3,438.37	2,879.51
วิ่งลู่	6,207.99	2,207.74	239.74	153.95	1,026.38	1,022.57
กีฬาอื่นๆ	4,100.70	1,267.75	90.33	72.74	468.94	660.15



47

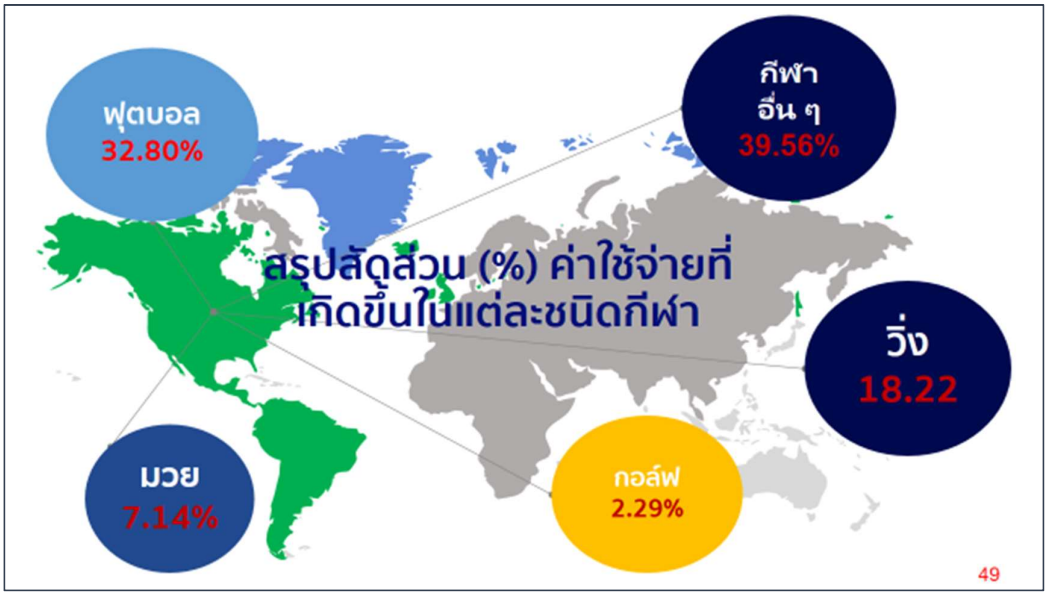
ค่าใช้จ่ายด้านการกีฬา (บาท/คน) กรณีการเล่น/แข่งกีฬา (ต่อ)

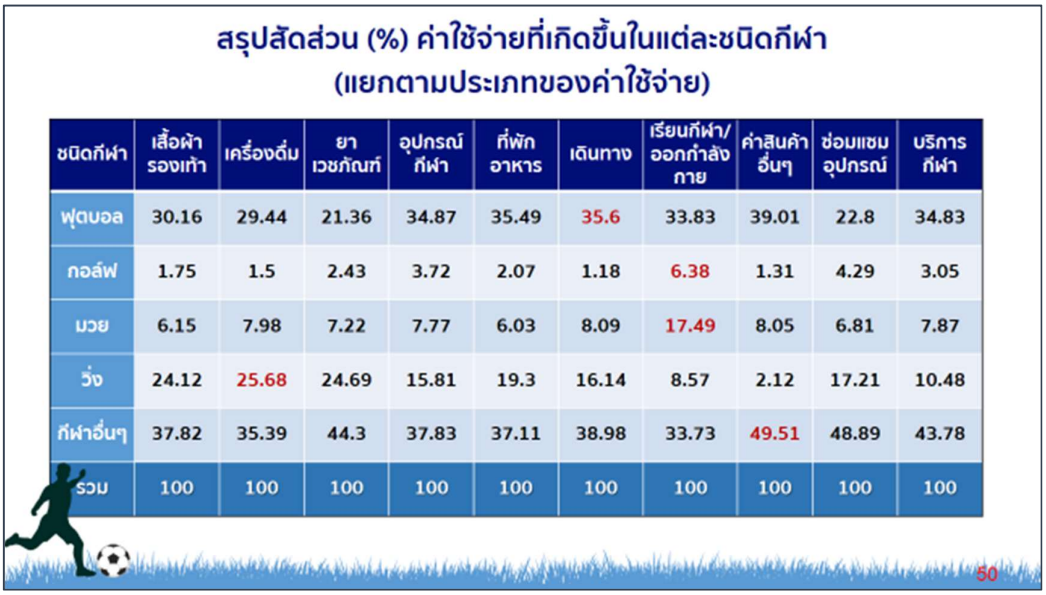
ชนิดกีฬา	เดินทาง	เรียนกีฬา/ออกกำลังกาย	ค่าสินค้าอื่นๆ	ซ่อมแซมอุปกรณ์	บริการกีฬา
ฟุตบอล	639.90	169.97	125.42	66.06	970.76
ฟุตซอล	802.03	64.45	5.14	45.15	868.73
กอล์ฟ	243.01	1,326.37	9.15	835.13	5,643.76
มวยไทย	542.27	916.42	112.35	15.74	305.94
มวยสากล	1,066.84	1,971.40	54.36	20.86	2,013.51
วิ่งถนน	652.51	9.29	14.87	41.93	332.47
วิ่งเทรล	981.04	385.21	75.84	227.34	1,796.33
วิ่งลู่	177.56	34.33	40.72	102.97	267.77
กีฬาอื่นๆ	351.67	44.32	57.75	43.32	419.16



48

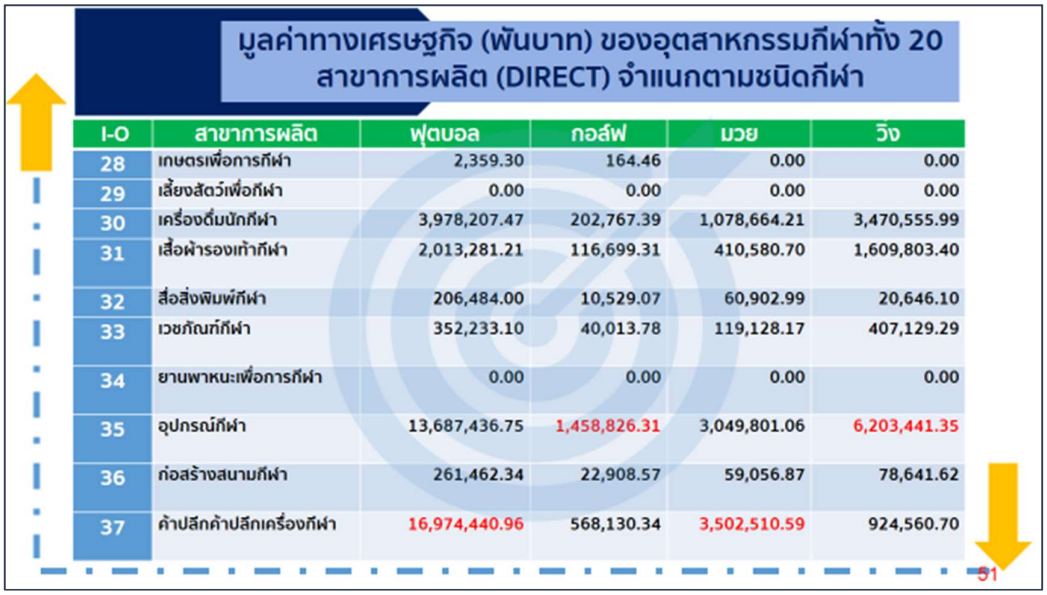
เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565





ชนิดกีฬา	เสื้อผ้า รองเท้า	เครื่องดื่ม	ยา เวชภัณฑ์	อุปกรณ์ กีฬา	ที่พัก อาหาร	เดินทาง	เรียนกีฬา/ ออกกำลังกาย	ค่าสินค้าอื่นๆ	ซ่อมแซม อุปกรณ์	บริการ กีฬา
ฟุตบอล	30.16	29.44	21.36	34.87	35.49	35.6	33.83	39.01	22.8	34.83
กอล์ฟ	1.75	1.5	2.43	3.72	2.07	1.18	6.38	1.31	4.29	3.05
มวย	6.15	7.98	7.22	7.77	6.03	8.09	17.49	8.05	6.81	7.87
วิ่ง	24.12	25.68	24.69	15.81	19.3	16.14	8.57	2.12	17.21	10.48
กีฬาอื่นๆ	37.82	35.39	44.3	37.83	37.11	38.98	33.73	49.51	48.89	43.78
รวม	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565



มูลค่าทางเศรษฐกิจ (พันบาท) ของอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิต (DIRECT) จำแนกตามชนิดกีฬา

I-O	สาขาการผลิต	ฟุตบอล	กอล์ฟ	มวย	วิ่ง
28	เกษตรเพื่อการกีฬา	2,359.30	164.46	0.00	0.00
29	เลี้ยงสัตว์เพื่อกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00
30	เครื่องดื่มนักกีฬา	3,978,207.47	202,767.39	1,078,664.21	3,470,555.99
31	เสื้อผ้ารองเท้ากีฬา	2,013,281.21	116,699.31	410,580.70	1,609,803.40
32	สื่อสิ่งพิมพ์กีฬา	206,484.00	10,529.07	60,902.99	20,646.10
33	เวชภัณฑ์กีฬา	352,233.10	40,013.78	119,128.17	407,129.29
34	ยานพาหนะเพื่อการกีฬา	0.00	0.00	0.00	0.00
35	อุปกรณ์กีฬา	13,687,436.75	1,458,826.31	3,049,801.06	6,203,441.35
36	ก่อสร้างสนามกีฬา	261,462.34	22,908.57	59,056.87	78,641.62
37	ค้าปลีกค้าปลีกเครื่องกีฬา	16,974,440.96	568,130.34	3,502,510.59	924,560.70

51



มูลค่าทางเศรษฐกิจ (พันบาท) ของอุตสาหกรรมกีฬาทั้ง 20 สาขาการผลิต (DIRECT) จำแนกตามชนิดกีฬา (ต่อ)

I-O	สาขาการผลิต	ฟุตบอล	กอล์ฟ	มวย	วิ่ง
38	โรงแรมที่พักและร้านอาหาร	22,018,346.91	1,285,134.57	3,738,456.32	11,975,170.54
39	การเดินทางและขนส่ง	3,582,545.77	118,754.03	814,363.82	1,624,723.68
40	การศึกษาและวิจัยกีฬา	1,285,379.04	242,438.82	664,365.09	325,744.38
41	การแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา	15,278,926.28	1,065,044.25	3,324,601.13	8,486,819.27
42	สื่อวิทยุโทรทัศน์และดิจิทัล	498,773.93	25,433.56	147,114.68	49,871.85
43	การจัดการแข่งขันกีฬา	555,592.46	48,679.39	125,492.46	167,108.93
44	บริการสถานที่ออกกำลังกาย	2,204,299.75	415,758.95	1,139,321.36	558,619.86
45	สโมสรและสมาคมกีฬา	1,228,390.02	107,627.95	277,458.20	369,470.36
46	ซ่อมแซมอุปกรณ์กีฬา	160.60	30.25	47.97	121.19
47	บริการกีฬาอื่นๆ	6,325,389.53	554,212.19	1,428,724.75	1,902,526.00

52

เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565



มูลค่าทางเศรษฐกิจ	ภาพรวม	ฟุตบอล	กอล์ฟ	มวย	วิ่ง
การบริโภคขั้นสุดท้าย (ล้านบาท)	192,287.69	68,356.83	4,297.09	14,656.52	24,074.67
อุปสงค์ขั้นสุดท้าย (ล้านบาท)	373,542.97	130,378.04	9,592.90	29,791.16	51,524.05
ผลผลิตรวมในประเทศ (ล้านบาท)	372,224.86	128,905.41	9,019.01	27,962.14	57,141.80
อุปทานรวม (ล้านบาท)	592,479.74	205,312.16	15,030.34	45,787.17	88,142.93
GDP กีฬา (ล้านบาท)	153,288.09	53,971.28	3,581.56	11,966.13	20,522.92
การจ้างงาน (คน)	312,579	109,025	7,729	24,323	48,551



มูลค่าทางเศรษฐกิจ	ภาพรวม	ฟุตบอล	กอล์ฟ	มวย	วิ่ง
การบริโภคขั้นสุดท้าย (%)	100.00	35.55	2.23	7.62	12.52
อุปสงค์ขั้นสุดท้าย (%)	100.00	34.90	2.57	7.98	13.79
ผลผลิตรวมในประเทศ (%)	100.00	34.63	2.42	7.51	15.35
อุปทานรวม (%)	100.00	34.65	2.54	7.73	14.88
GDP กีฬา (%)	100.00	35.21	2.34	7.81	13.39
การจ้างงาน (%)	100.00	34.88	2.47	7.78	15.53

เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565

กิจกรรมกีฬาที่สำคัญ

ชนิดกีฬา	รายการกีฬา	จำนวนครั้ง/ปี
ฟุตบอล	Thai League	240
กอล์ฟ	All Thailand Golf Tour	10
มวย	Thai Fight	8
วิ่ง	Bangsaen42 Ultra-Trail Khao Kho 2022	1 1
มอเตอร์สปอร์ต	Moto GP	1

55

รายจ่ายที่เกิดขึ้น (ล้านบาท) และจำนวนผู้ร่วมงาน (คน)

รายการกีฬา	ค่าจัดการแข่งขัน (ล้านบาท)	ค่าใช้จ่ายผู้เข้าร่วม (ล้านบาท)	จำนวนผู้เข้าร่วม (คน)
Thai League (240 แมทช์)	530	3,220.38	538,231
All Thailand Golf Tour (10 ครั้ง)	12	303.37	10,000
Thai Fight (8 ครั้ง)	48	48.49	40,000
Bangsaen42 (1 ครั้ง)	21	138.12	22,000
Ultra-Trail Khao Kho (1 ครั้ง)	1.5	1.40	1,416
TOTAL	612.50	3,711.76	611,647.00

56

เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565

สรุปผลกระทบทางเศรษฐกิจและความคุ้มค่า

รายการแข่งขัน	ค่าจัดการแข่งขัน (ล้านบาท)	GDP (ล้านบาท)	การจ้างงาน (คน)	รายรับภาษี (ล้านบาท)	Return on Investment (%)
Thai League	530	2,833.31	5,158	521	434.59
All Thailand Golf Tour	12	223.43	431	41.05	1,761.92
Thai Fight	48	58.14	111	10.68	21.13
Bangsaen42	21	107.72	206	19.79	412.95
Ultra-Trail Khao Kho	1.5	1.57	3	0.29	4.67
TOTAL	612.50	3,224.17	5,909.00	592.81	

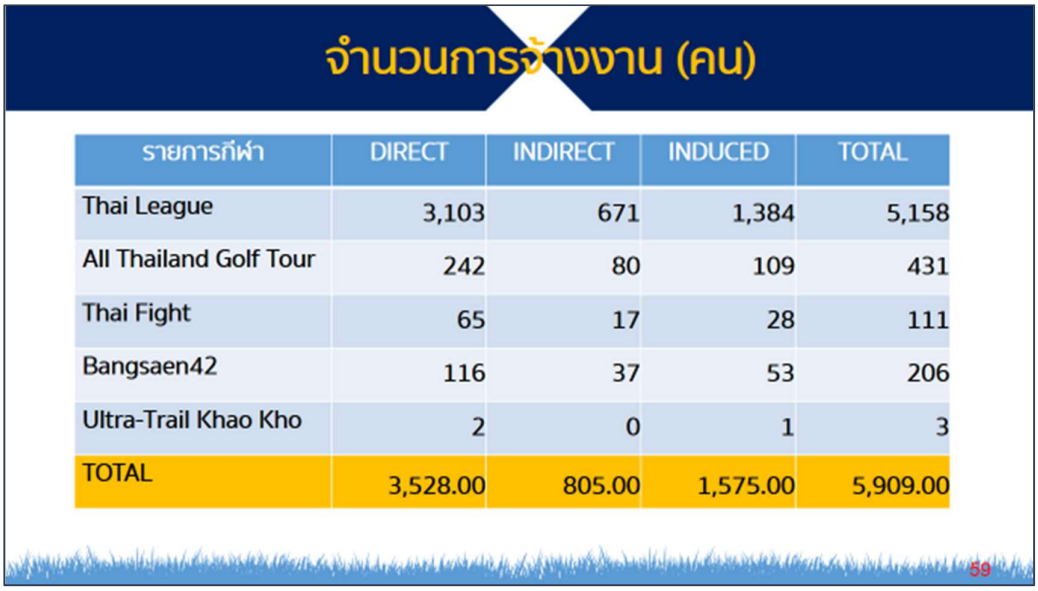
57

GDP (ล้านบาท)

รายการกีฬา	DIRECT	INDIRECT	INDUCED	TOTAL
Thai League	1,693.47	402.99	736.85	2,833.31
All Thailand Golf Tour	119.11	46.22	58.11	223.43
Thai Fight	33.23	9.79	15.12	58.14
Bangsaen42	58.54	21.17	28.02	107.72
Ultra-Trail Khao Kho	0.89	0.27	0.41	1.57
TOTAL	1,905.24	480.44	838.51	3,224.17

58

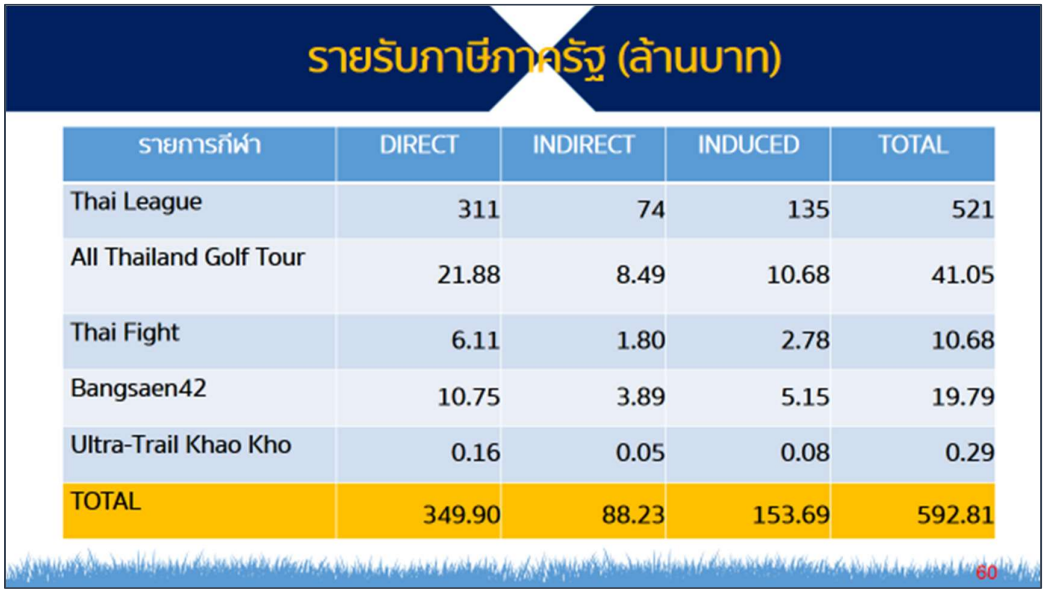
เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565



จำนวนการจ้างงาน (คน)

รายการกีฬา	DIRECT	INDIRECT	INDUCED	TOTAL
Thai League	3,103	671	1,384	5,158
All Thailand Golf Tour	242	80	109	431
Thai Fight	65	17	28	111
Bangsaen42	116	37	53	206
Ultra-Trail Khao Kho	2	0	1	3
TOTAL	3,528.00	805.00	1,575.00	5,909.00

59



รายรับภาษีภาครัฐ (ล้านบาท)

รายการกีฬา	DIRECT	INDIRECT	INDUCED	TOTAL
Thai League	311	74	135	521
All Thailand Golf Tour	21.88	8.49	10.68	41.05
Thai Fight	6.11	1.80	2.78	10.68
Bangsaen42	10.75	3.89	5.15	19.79
Ultra-Trail Khao Kho	0.16	0.05	0.08	0.29
TOTAL	349.90	88.23	153.69	592.81

60

เอกสารการนำเสนอ
การจัดประชุมเชิงวิชาการออนไลน์เพื่อนำเสนอผลการประเมิน
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการการกีฬาในปี 2565 และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า
และผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดกิจกรรมกีฬาที่สำคัญในปี 2565





บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

Ahlert, G. (2013). The German Sport Satellite Accounts (SSA). GWS Discussion Paper, No. 2013/4, Gesellschaft fur Wirtschaftliche Strukturforschung (GWS), Osnabruck.

Australian Government, Department of Health. (2020). Sports Industry Economic Analysis. Retrieved February 13, 2022, from https://www.health.gov.au/sites/default/files/documents/2020/05/sports-industry-economic-analysis.docx.

Department for Digital, Culture Media and Sports. (2018). UK Sport Satellite Account, 2016 (Provisional). Retrieved February 13, 2022, from Retrieved February 13, 2022, from Retrieved February 13, 2022, from https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/676504/Sport_Satellite_Account_2016.pdf

European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture. (2013). Sport Satellite Accounts: a European Project: New Results. Retrieved February 13, 2022, from https://data.europa.eu/doi/10.2766/47303.

European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture. (2016). Study on National Sport Satellite Accounts (SSAs) in the EU. Retrieved February 13, 2022, from https://data.europa.eu/doi/10.2766/963129.

European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture. (2018). Study on the Economic Impact of Sport through Sport Satellite Accounts. Retrieved February 13, 2022, from https://data.europa.eu/doi/10.2766/156532

European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture. (2021). Study on National Sport Satellite Accounts (SSAs) in the EU : Technical Support at National Level 2018 : Final Report. Retrieved February 13, 2022, from https://data.europa.eu/doi/10.2766/804970.

Panagouleas, T. & Kokolakakis, T. (2012). A Manual for the Construction of a Sport Satellite Account (SSA). Retrieved February 13, 2022, from https://ec.europa.eu/assets/eac/sport/library/documents/xg-stat-ssa-manual-september-27.pdf.

Statistics Netherlands. (2012). Methodological Manual in a Sport Satellite Account. Retrieved February 13, 2022, from https://www.cbs.nl/-media/imported/documents/2012/37/120904-methodological-manual-sport.pdf?la=nl-nl.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ภาคผนวก ก
แบบสำรวจภายใต้โครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬา และจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts : SSA) นำร่อง

1. แบบสำรวจหน่วยงานภาครัฐ

แบบสอบถามชุดที่ ❐❐❐❐
จุดสำรวจ.....
จังหวัดที่สำรวจ.....

แบบสำรวจหน่วยงานภาครัฐ
ภายใต้โครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ได้ดำเนินโครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง เพื่อใช้ประโยชน์ในการวางแผนพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยในระยะยาว จึงขอความร่วมมือท่านในการตอบแบบสำรวจ ซึ่งข้อมูลที่ได้จะนำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการวิจัยเท่านั้น โดยจะไม่มีการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของท่าน ตลอดจนสิทธิตามกฎหมายของท่านที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนบุคคล อันเป็นไปตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 (“กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล”)

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของหน่วยงาน

1. รูปแบบกิจการ

☐ 1) หน่วยงานราชการ ☐ 2) องค์การอิสระ ☐ 3) องค์การมหาชน
☐ 4) รัฐวิสาหกิจ ☐ 5) อื่นๆ โปรดระบุ.....

2. ประเภทกิจการ (ตามธุรกิจหลัก)

☐ **1)** การผลิต ☐ **2)** การค้าส่งค้าปลีก ☐ **3)** การบริการ

3. สาขาอุตสาหกรรมกีฬาที่กิจการของท่านดำเนินการ (ตอบเฉพาะกิจการหลักเพียง 1 กิจกรรม)

☐ 1) ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา ☐ 2) การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา ☐ 3) เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา
☐ 4) เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา ☐ 5) สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา ☐ 6) ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา
☐ 7) ยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา ☐ 8) การผลิตอุปกรณ์กีฬา
☐ 9) การก่อสร้างสนามกีฬา ☐ 10) การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา
☐ 11) บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา ☐ 12) บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา
☐ 13) สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา ☐ 14) บริการที่เกี่ยวกับกีฬา ☐ 15) อื่นๆ โปรดระบุ.....

4. ประเภทสินค้า / บริการหลักของกิจการ (โปรดระบุ)

1.....
2.....
3.....

5. ทุนจดทะเบียน..... ล้านบาท

6. จำนวนพนักงาน/ลูกจ้างประจำ ทั้งหมด.....คน

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการดำเนินกิจการของหน่วยงาน

7. ผลประกอบการในภาพรวม

ที่	หมวดกิจกรรม	รายได้จากการดำเนินงาน (บาท)			สัดส่วนที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา (%)
		2563	2564	2565 (ครึ่งปี)	
1	☐ รายได้รวม				
2	☐ ค่าใช้จ่ายรวม				
3	☐ กำไรสุทธิ				

8. รายได้ ในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา (ตอบเฉพาะที่เกี่ยวข้อง)

ที่	แหล่งที่มาของรายได้	รายได้จากการดำเนินงาน (บาท)			% รายได้จากต่างประเทศ (โดยเฉลี่ย)
		2563	2564	2565 (ครึ่งปี)	
1	☐ การเกษตรสำหรับกีฬา เช่น ปลูกหญ้าสำหรับทำสนามกีฬา				
2	☐ การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา เช่น การเลี้ยงม้าแข่ง				
3	☐ การผลิตเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา				
4	☐ การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา				
5	☐ การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา				
6	☐ การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา				
7	☐ การผลิตและซ่อมแซมยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา				
8	☐ การผลิตอุปกรณ์กีฬา				
9	☐ การก่อสร้างสนามกีฬา				
10	☐ การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา				
11	☐ บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา				
12	☐ บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา				
13	☐ บริการด้านสื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา				
14.1	☐ บริการจัดการแข่งขันกีฬา				
14.2	☐ บริการให้เช่าใช้สนามกีฬา				
14.3	☐ บริการสถานที่ออกกำลังกาย เล่นกีฬา และเรียนกีฬา				
14.4	☐ บริการเช่าและซ่อมอุปกรณ์กีฬา				
14.5	☐ สโมสรกีฬา ระบุ				
14.6	☐ สมาคมกีฬา ระบุ				
15	☐ บริการอื่นๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา ระบุ				

9. รายรับจากแหล่งอื่นๆ

ที่	แหล่งรายรับ	รายรับ (บาท)		
		2563	2564	2565 (ครึ่งปี)
1	งบประมาณสนับสนุนจากภาครัฐ			
2	เงินสนับสนุนจากเอกชนในประเทศ			
3	เงินสนับสนุนจากต่างประเทศ			
4	รายรับอื่นๆ ระบุ			

10. ต้นทุนบริการที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมดำเนินงาน (ตอบเฉพาะที่เกี่ยวข้อง)

ที่	หมวดกิจกรรม	ต้นทุนบริการที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมดำเนินงาน (บาท)			% ใช้บริการต่างประเทศ (โดยเฉลี่ย)
		2563	2564	2565 (ครึ่งปี)	
	เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬา				
1	☐ การก่อสร้างสนามกีฬา (ค่าเสื่อมราคา)				
2	☐ การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา				
3	☐ บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา				
4	☐ บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา				
5	☐ สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา				
6	☐ บริการจัดการแข่งขันกีฬา				
7	☐ บริการสนามกีฬา				
8	☐ บริการสถานที่ออกกำลังกาย เล่นกีฬา และเรียนกีฬา				
9	☐ บริการเช่าและซ่อมอุปกรณ์กีฬา				
	ไม่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬา				
10	☐ การก่อสร้างอาคารที่อยู่อาศัย (ค่าเสื่อมราคา)				
11	☐ การก่อสร้างงานบริการสาธารณะ (ค่าเสื่อมราคา)				
12	☐ การค้าส่งค้าปลีกทั่วไป				
13	☐ ร้านอาหารและบริการอาหาร				
14	☐ โรงแรมที่พัก				
15	☐ บริการการขนส่ง				
16	☐ บริการสถานที่เก็บสินค้าและการจัดเก็บสินค้า				
17	☐ บริการด้านการสื่อสาร				
18	☐ บริการสถาบันการเงิน				
19	☐ บริการอสังหาริมทรัพย์				
20	☐ บริการธุรกิจต่างๆ เช่น ที่ปรึกษา บัญชี การเงิน กฎหมาย โฆษณา ฯลฯ				
21	☐ บริการงานราชการ				
22	☐ บริการสุขาภิบาลและความสะอาด				
23	☐ บริการด้านการศึกษาและงานวิจัย				
24	☐ บริการทางการแพทย์ทั่วไป				
25	☐ สมาคมวิชาชีพ				
26	☐ บริการด้านสื่อวิทยุ โทรทัศน์ และสื่อดิจิทัลอื่นๆ				
27	☐ บริการนันทการและบันเทิง				
28	☐ บริการงานซ่อมแซมอื่นๆ				
29	☐ บริการรูปแบบอื่นๆ ระบุ				

11. ต้นทุนการดำเนินงานอื่นๆ (ตอบเฉพาะที่เกี่ยวข้อง)

ที่	ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร (บาท)			% การนำเข้าจากต่างประเทศ(โดยเฉลี่ย)
		2563	2564	2565 (ครึ่งปี)	
1	☐ ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง				
2	☐ ค่าสาธารณูปโภค เช่น ค่าไฟฟ้า น้ำประปา โทรศัพท์				
3	☐ ค่าเช่า				
4	☐ ค่าจ้างพนักงาน/บุคลากร				
5	☐ ดอกเบี้ยจ่าย				

11. ต้นทุนการดำเนินงานอื่นๆ (ตอบเฉพาะที่เกี่ยวข้อง) (ต่อ)

ที่	ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร (บาท)			% การนำเข้าจากต่างประเทศ(โดยเฉลี่ย)
		2563	2564	2565 (ครึ่งปี)	
6	☐ ค่าเสื่อมราคา (นอกเหนือจากข้อ 13)				
7	☐ ภาษีเงินได้นิติบุคคล				
8	☐ อื่นๆ ระบุ.....				
9	☐ อื่นๆ ระบุ.....				

12. สัดส่วนการแจกแจงแหล่งที่มาของรายได้จากการดำเนินงานเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา (โดยเฉลี่ย)

ที่	แหล่งรายรับ	ร้อยละของรายได้ ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา(%)
1	☐ การขายหรือให้บริการผู้บริโภคโดยตรง	.....%
2	☐ การขายหรือให้บริการแก่ธุรกิจอื่นๆ ในประเทศ โปรดระบุธุรกิจที่สำคัญที่สุด 5 อันดับแรก	
	1.....	1 ..... %
	2.....	2.....%
	3.....	3.....%
	4.....	4.....%
	5.....	5.....%
3	☐ การส่งออกหรือการให้บริการแก่ต่างประเทศ	....%

14. สัดส่วนการแจกแจงรายได้และต้นทุนจำแนกตามชนิดกีฬาที่มีความเกี่ยวข้อง

ที่	ชนิดกีฬา	% ต่อรายได้รวม	% ต่อต้นทุนรวม
1	☐ ฟุตบอล		
2	☐ มวย		
3	☐ กอล์ฟ		
4	☐ วิ่ง		
5	☐ กีฬาชนิดอื่นๆ		

15. การลงทุนในสินทรัพย์ถาวร

ที่	การลงทุนในสินทรัพย์ถาวร	การลงทุนในสินทรัพย์ถาวร (บาท)			% การนำเข้าจากต่างประเทศ (โดยเฉลี่ย)
		2563	2564	2565 (ครึ่งปี)	
1	☐ ค่าก่อสร้างอาคาร และสิ่งปลูกสร้างทั่วไป				
2	☐ ค่าก่อสร้างสนามกีฬา				
3	☐ ค่าก่อสร้างสนามกอล์ฟ				
4	☐ ค่าเครื่องจักร เครื่องมืออุปกรณ์				
5	☐ ค่าเครื่องคอมพิวเตอร์ ระบบปฏิบัติการ และซอฟท์แวร์				
6	☐ ค่าเฟอร์นิเจอร์				
7	☐ ค่ายานพาหนะ				
8	☐ ค่าก่อสร้างสาธารณูปโภค				
9	☐ ค่าตกแต่งอาคารสถานที่				
10	☐ อื่นๆ ระบุ.....				

ขอขอบคุณที่สละเวลาตอบแบบสอบถาม

2. แบบสำรวจผู้ประกอบการ

แบบสอบถามชุดที่ ❒❒❒❒
จุดสำรวจ.....
จังหวัดที่สำรวจ.....

แบบสำรวจผู้ประกอบการ
ภายใต้โครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติ
ด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ได้ดำเนินโครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง เพื่อใช้ประโยชน์ในการวางแผนพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยในระยะยาว จึงขอความร่วมมือท่านในการตอบแบบสำรวจ ซึ่งข้อมูลที่ได้จะนำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการวิจัยเท่านั้น โดยจะไม่มีการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของท่าน ตลอดจนสิทธิตามกฎหมายของท่านที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนบุคคล อันเป็นไปตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 (“กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล”)

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของสถานประกอบการ

1. รูปแบบกิจการ
☐ 1) หน่วยงานราชการ ☐ 2) องค์การอิสระ ☐ 3) องค์การมหาชน
☐ 4) รัฐวิสาหกิจ ☐ 5) อื่นๆ โปรดระบุ.....

2. ประเภทกิจการ (ตามธุรกิจหลัก)
☐ **1)** การผลิต ☐ **2)** การค้าส่งค้าปลีก ☐ **3)** การบริการ

3. สาขาอุตสาหกรรมกีฬาที่กิจการของท่านดำเนินการ (ตอบเฉพาะกิจการหลักเพียง 1 กิจกรรม)
☐ 1) ผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา ☐ 2) การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา ☐ 3) เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา
☐ 4) เครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา ☐ 5) สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา ☐ 6) ยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา
☐ 7) ยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา ☐ 8) การผลิตอุปกรณ์กีฬา
☐ 9) การก่อสร้างสนามกีฬา ☐ 10) การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา
☐ 11) บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา ☐ 12) บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา
☐ 13) สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา ☐ 14) บริการที่เกี่ยวกับกีฬา ☐ 15) อื่นๆ โปรดระบุ.....

4. ประเภทสินค้า / บริการหลักของกิจการ (โปรดระบุ)
1.....
2.....
3.....

5. ทุนจดทะเบียน..... ล้านบาท

6. จำนวนพนักงาน/ลูกจ้างประจำ ทั้งหมด.....คน

7. ขนาดกิจการ
☐ 1) ขนาดย่อย ☐ 2) ขนาดย่อม ☐ 3) ขนาดกลาง ☐ 4) ขนาดใหญ่

8. จำนวนปีที่ดำเนินธุรกิจ.....ปี

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการดำเนินกิจการ

9. ผลประกอบการในภาพรวม

ที่	หมวดกิจกรรม	รายได้จากการดำเนินงาน (บาท)			สัดส่วนที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา (%)
		2563	2564	2565 (ครึ่งปี)	
1	☐ รายได้รวม				
2	☐ ค่าใช้จ่ายรวม				
	☐ กำไรสุทธิ				

10. รายได้ ในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา (ตอบเฉพาะข้อที่เกี่ยวข้อง)

ที่	แหล่งที่มาของรายได้	รายได้จากการดำเนินงาน (บาท)			% รายได้จากต่างประเทศ (โดยเฉลี่ย)
		2563	2564	2565 (ครึ่งปี)	
1	☐ การเกษตรสำหรับกีฬา เช่น ปลูกหญ้าสำหรับทำสนามกีฬา				
2	☐ การเลี้ยงสัตว์เพื่อการกีฬา เช่น การเลี้ยงม้าแข่ง				
3	☐ การผลิตเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา				
4	☐ การผลิตเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา				
5	☐ การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา				
6	☐ การผลิตยาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา				
7	☐ การผลิตและซ่อมแซมยานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา				
8	☐ การผลิตอุปกรณ์กีฬา				
9	☐ การก่อสร้างสนามกีฬา				
10	☐ การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา				
11	☐ บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา				
12	☐ บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา				
13	☐ บริการด้านสื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา				
14.1	☐ บริการจัดการแข่งขันกีฬา				
14.2	☐ บริการให้เช่าใช้สนามกีฬา				
14.3	☐ บริการสถานที่ออกกำลังกาย เล่นกีฬา และเรียนกีฬา				
14.4	☐ บริการเช่าและซ่อมอุปกรณ์กีฬา				
14.5	☐ สโมสรกีฬา ระบุ				
14.6	☐ สมาคมกีฬา ระบุ				
15	☐ บริการอื่นๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา ระบุ				

11. รายรับจากแหล่งอื่นๆ

ที่	แหล่งรายรับ	รายรับ (บาท)		
		2563	2564	2565 (ครึ่งปี)
1	☐ งบประมาณสนับสนุนจากภาครัฐ			
2	☐ เงินสนับสนุนจากเอกชนในประเทศ			
3	☐ เงินสนับสนุนจากต่างประเทศ			
4	☐ รายรับอื่นๆ ระบุ			

12. ต้นทุนวัตถุดิบ (รวมถึงสินค้าที่นำมาใช้) ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมดำเนินงาน (ตอบเฉพาะที่เกี่ยวข้อง)

ที่	หมวดกิจกรรม	ต้นทุนวัตถุดิบ(รวมถึงสินค้าที่นำมาใช้) ที่ใช้ในการดำเนินงาน (บาท)			% การนำเข้าจากต่างประเทศ (โดยเฉลี่ย)
		2563	2564	2565 (ครึ่งปี)	
	เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬา				
1	☐ ค่าผลิตผลทางการเกษตรสำหรับกีฬา				
2	☐ ค่าสัตว์ที่ใช้ในการแข่งขันกีฬา				
3	☐ ค่าเครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา				
4	☐ ค่าเครื่องแต่งกายและรองเท้ากีฬา				
5	☐ ค่าสื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับกีฬา				
6	☐ ค่ายาและเวชภัณฑ์สำหรับนักกีฬา				
7	☐ ค่ายานยนต์ จักรยานยนต์ จักรยาน และเรือสำหรับการกีฬา				
8	☐ ค่าอุปกรณ์กีฬา				
	ไม่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬา				
9	☐ ค่าผลิตผลทางการเกษตร ปศุสัตว์ ประมง ป่าไม้				
10	☐ ค่าผลิตภัณฑ์อาหารและเครื่องดื่ม				
11	☐ ค่าผลิตภัณฑ์ยาสูบ				
12	☐ ค่าผลิตภัณฑ์สิ่งทอและเครื่องแต่งกาย				
13	☐ ค่าผลิตภัณฑ์หนัง				
14	☐ ค่าผลิตภัณฑ์ไม้				
15	☐ ค่าผลิตภัณฑ์กระดาษ				
16	☐ ค่ายาและเวชภัณฑ์ต่างๆ				
17	☐ ค่าเครื่องสำอางและผลิตภัณฑ์ทำความสะอาด				
18	☐ ค่าเคมีภัณฑ์อื่นๆ				
19	☐ ค่าผลิตภัณฑ์ปิโตรเคมี				
20	☐ ค่าผลิตภัณฑ์พลาสติก				
21	☐ ค่าผลิตภัณฑ์แก้ว				
22	☐ ค่าผลิตภัณฑ์ดิน ซีเมนต์ และคอนกรีต				
23	☐ ค่าผลิตภัณฑ์เหล็กและโลหะ				
24	☐ เครื่องจักรและอุปกรณ์ไฟฟ้า (ค่าเสื่อมราคา)				
25	☐ เฟอร์นิเจอร์และอุปกรณ์สำนักงาน (ค่าเสื่อมราคา)				
26	☐ เครื่องมือและอุปกรณ์อื่นๆ (รวมเครื่องดนตรี) (ค่าเสื่อมราคา)				
27	☐ ยานพาหนะต่างๆ (ค่าเสื่อมราคา)				
28	☐ วัตถุดิบชนิดอื่นๆ ระบุ				

13. ต้นทุนบริการที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมดำเนินงาน (ตอบเฉพาะที่เกี่ยวข้อง)

ที่	หมวดกิจกรรม	ต้นทุนบริการที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมดำเนินงาน (บาท)			% ใช้บริการต่างประเทศ (โดยเฉลี่ย)
		2563	2564	2565 (ครึ่งปี)	
	เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬา				
1	☐ การก่อสร้างสนามกีฬา (ค่าเสื่อมราคา)				
2	☐ การค้าส่ง/ค้าปลีกทางด้านกีฬา				
3	☐ บริการการศึกษาและการวิจัยทางด้านกีฬา				
4	☐ บริการทางการแพทย์ที่เกี่ยวกับกีฬา				
5	☐ สื่อวิทยุ โทรทัศน์ และดิจิทัลที่เกี่ยวกับกีฬา				
6	☐ บริการจัดการแข่งขันกีฬา				

13. ต้นทุนบริการที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมดำเนินงาน (ตอบเฉพาะที่เกี่ยวข้อง) (ต่อ)

7	☐ บริการสนามกีฬา				
8	☐ บริการสถานที่ออกกำลังกาย เล่นกีฬา และเรียนกีฬา				
9	☐ บริการเช่าและซ่อมอุปกรณ์กีฬา				
	ไม่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬา				
10	☐ การก่อสร้างอาคารที่อยู่อาศัย (ค่าเสื่อมราคา)				
11	☐ การก่อสร้างงานบริการสาธารณะ (ค่าเสื่อมราคา)				
12	☐ การค้าส่งค้าปลีกทั่วไป				
13	☐ ร้านอาหารและบริการอาหาร				
14	☐ โรงแรมที่พัก				
15	☐ บริการการขนส่ง				
16	☐ บริการสถานที่เก็บสินค้าและการจัดเก็บสินค้า				
17	☐ บริการด้านการสื่อสาร				
18	☐ บริการสถาบันการเงิน				
19	☐ บริการอสังหาริมทรัพย์				
20	☐ บริการธุรกิจต่างๆ เช่น ที่ปรึกษา บัญชี การเงิน กฎหมาย โฆษณา ฯลฯ				
21	☐ บริการงานราชการ				
22	☐ บริการสุขาภิบาลและความสะอาด				
23	☐ บริการด้านการศึกษาและงานวิจัย				
24	☐ บริการทางการแพทย์ทั่วไป				
25	☐ สมาคมวิชาชีพ				
26	☐ บริการด้านสื่อวิทยุ โทรทัศน์ และสื่อดิจิทัลอื่นๆ				
27	☐ บริการนันทการและบันเทิง				
28	☐ บริการงานซ่อมแซมอื่นๆ				
29	☐ บริการรูปแบบอื่นๆ ระบุ				

14. ต้นทุนการดำเนินงานอื่นๆ (ตอบเฉพาะที่เกี่ยวข้อง)

ที่	ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร (บาท)			% การนำเข้าจากต่างประเทศ(โดยเฉลี่ย)
		2563	2564	2565 (ครึ่งปี)	
1	☐ ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง				
2	☐ ค่าสาธารณูปโภค เช่น ค่าไฟฟ้า น้ำประปา โทรศัพท์				
3	☐ ค่าเช่า				
4	☐ ค่าจ้างพนักงาน/บุคลากร				
5	☐ ดอกเบี้ยจ่าย				
6	☐ ค่าเสื่อมราคา (นอกเหนือจากข้อ 13)				
7	☐ ภาษีเงินได้นิติบุคคล				
8	☐ อื่นๆ ระบุ.....				
9	☐ อื่นๆ ระบุ.....				

15. สัดส่วนการแจกแจงแหล่งที่มาของรายได้จากการดำเนินงานเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา (โดยเฉลี่ย)

ที่	แหล่งรายรับ	ร้อยละของรายได้ ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา(%)
1	☐ การขายหรือให้บริการผู้บริโภคโดยตรง	.....%
2	☐ การขายหรือให้บริการแก่ธุรกิจอื่นๆ ในประเทศ โปรดระบุธุรกิจที่สำคัญที่สุด 5 อันดับแรก 1..... 2..... 3..... 4..... 5.....	 1 ..... % 2.....% 3.....% 4.....% 5.....%
3	☐ การส่งออกหรือการให้บริการแก่ต่างประเทศ	.....%

16. สัดส่วนการแจกแจงรายได้และต้นทุนจำแนกตามชนิดกีฬาที่มีความเกี่ยวข้อง

ที่	ชนิดกีฬา	% ต่อรายได้รวม	% ต่อต้นทุนรวม
1	☐ ฟุตบอล		
2	☐ มวย		
3	☐ กอล์ฟ		
4	☐ วิ่ง		
5	☐ กีฬาชนิดอื่นๆ		

17. การลงทุนในสินทรัพย์ถาวร

ที่	การลงทุนในสินทรัพย์ถาวร	การลงทุนในสินทรัพย์ถาวร (บาท)			% การนำเข้าจากต่างประเทศ(โดยเฉลี่ย)
		2563	2564	2565 (ครึ่งปี)	
1	☐ ค่าก่อสร้างอาคาร และสิ่งปลูกสร้างทั่วไป				
2	☐ ค่าก่อสร้างสนามกีฬา				
3	☐ ค่าก่อสร้างสนามกอล์ฟ				
4	☐ ค่าเครื่องจักร เครื่องมืออุปกรณ์				
5	☐ ค่าเครื่องคอมพิวเตอร์ ระบบปฏิบัติการ และซอฟท์แวร์				
6	☐ ค่าเฟอร์นิเจอร์				
7	☐ ค่ายานพาหนะ				
8	☐ ค่าก่อสร้างสาธารณูปโภค				
9	☐ ค่าตกแต่งอาคารสถานที่				
10	☐ ค่าลิขสิทธิ์ ค่าสิทธิบัตร				
11	☐ อื่นๆ ระบุ.....				

ขอขอบคุณที่สละเวลาตอบแบบสอบถาม

3. แบบสำรวจนักกีฬา/บุคลากรกีฬา

แบบสอบถามชุดที่ ❑❑❑❑
จุดสำรวจ.....
จังหวัดที่สำรวจ.....

แบบสำรวจนักกีฬา/บุคลากรกีฬา
ภายใต้โครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติ
ด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ได้ดำเนินโครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง เพื่อใช้ประโยชน์ในการวางแผนพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยในระยะยาว จึงขอความร่วมมือท่านในการตอบแบบสำรวจ ซึ่งข้อมูลที่ได้จะนำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการวิจัยเท่านั้น โดยจะไม่มีการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของท่าน ตลอดจนสิทธิตามกฎหมายของท่านที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนบุคคล อันเป็นไปตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 (“กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล”)

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ
☐ 1) เพศชาย ☐ 2) เพศหญิง

2. อายุ.....ปี

3. อาชีพ
☐ 1) นักเรียน / นักศึกษา ☐ 2) ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ ☐ 3) พนักงานบริษัทเอกชน
☐ 4) ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว ☐ 5) อาชีพอิสระ/รับจ้าง ☐ 6) อาชีพเฉพาะ เช่น แพทย์ พยาบาล ทนายความ
☐ 7) เกษตรกร ☐ 8) ว่างงาน ☐ 9) อื่นๆ ระบุ.....

4. ระดับการศึกษาสูงสุด
☐ 1) ประถมศึกษา เทียบเท่า หรือต่ำกว่า ☐ 2) มัธยมศึกษาต้น หรือเทียบเท่า ☐ 3) มัธยมศึกษาปลาย ปวช. หรือเทียบเท่า
☐ 4) ปวส. อนุปริญญา หรือเทียบเท่า ☐ 5) ปริญญาตรี หรือ เทียบเท่า ☐ 6) ปริญญาโท ☐ 7) ปริญญาเอก

5. รายได้
☐ 1) ไม่มีรายได้ ☐ 2) น้อยกว่าหรือเท่ากับ 10,000 บาท ☐ 3) 10,001 – 20,000 บาท
☐ 4) 20,001 – 30,000 บาท ☐ 5) 30,001 – 40,000 บาท ☐ 6) 40,001 – 50,000 บาท
☐ 7) มากกว่า 50,000 บาทขึ้นไป

6. จังหวัดที่เป็นถิ่นพำนัก / ที่อยู่อาศัยในปัจจุบัน .....

7. ท่านเป็น/เคยเป็น นักกีฬา หรือบุคลากรกีฬา
☐ 1) นักกีฬา ☐ 2) บุคลากรกีฬา (ข้ามไปตอบข้อ 14)

8. ท่านเป็น/เคยเป็นนักกีฬาประเภทใด
☐ 1) กีฬาอาชีพ
การแข่งขันกีฬาอาชีพ คือ กีฬาที่จัดการแข่งขันอย่างเป็นระบบตามมาตรฐานสากล และมีนักกีฬาอาชีพเข้าร่วมแข่งขันกัน โดยมีรายได้จากการแข่งขัน
☐ 2) กีฬาเพื่อความเป็นเลิศ
การแข่งขันกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ คือ กีฬาสมัครเล่นที่เน้นผลการแข่งขันและความสามารถของนักกีฬาที่มีการจัดการแข่งขันทุกระดับ ได้แก่ ระดับนักเรียน ระดับเยาวชน ระดับนิสิตนักศึกษา ระดับชาติและระดับนานาชาติ

9. ปัจจุบันท่านยังเป็นนักกีฬาอยู่หรือไม่
☐ 1) เป็นนักกีฬา ☐ 2) ไม่ได้เป็นนักกีฬา

10. ท่านได้ขึ้นทะเบียนนักกีฬากับสมาคมกีฬา สโมสรกีฬาหรือการกีฬาแห่งประเทศไทยหรือไม่
☐ 1) ขึ้นทะเบียน ☐ 2) ไม่ได้ขึ้นทะเบียน

11. ความถี่ในการฝึกซ้อม.....ครั้ง/เดือน

12. ระยะเวลาในการฝึกซ้อม ..... ชั่วโมงต่อวัน

13. ความถี่ในการเข้าร่วมการแข่งขัน ..... ครั้งต่อปี (ข้ามไปตอบข้อ 18)

14. ท่านเป็น/เคยเป็นบุคลากรกีฬาประเภทใด

☐ 1) กีฬาอาชีพ
การแข่งขันกีฬาอาชีพ คือ กีฬาที่จัดการแข่งขันอย่างเป็นระบบตามมาตรฐานสากล และมีนักกีฬาอาชีพเข้าร่วมแข่งขันกัน โดยมีรายได้จากการแข่งขัน

☐ 2) กีฬาเพื่อความเป็นเลิศ
การแข่งขันกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ คือ กีฬาสมัครเล่นที่เน้นผลการแข่งขันและความสามารถ ของนักกีฬาที่มีการจัดการแข่งขันทุกระดับ ได้แก่ ระดับนักเรียน ระดับเยาวชน ระดับนิสิตนักศึกษา ระดับชาติและระดับนานาชาติ

15. ปัจจุบันท่านยังเป็นบุคลากรกีฬา หรือไม่

☐ 1) เป็นบุคลากรกีฬา ☐ 2) ไม่ได้เป็นบุคลากรกีฬา

16. ท่านได้ขึ้นทะเบียนบุคลากรกีฬากับสมาคมกีฬา สโมสรกีฬาหรือการกีฬาแห่งประเทศไทยหรือไม่

☐ 1) ขึ้นทะเบียน ☐ 2) ไม่ได้ขึ้นทะเบียน

17. ความถี่ในการปฏิบัติหน้าที่ในการแข่งขัน ..... ครั้งต่อปี

18. ประเภทกีฬาที่ท่านเกี่ยวข้องในฐานะนักกีฬา / บุคลากรกีฬา (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ 1) ฟุตบอล	☐ 2) กอล์ฟ	☐ 3) เจ็ตสกี	☐ 4) วอลเลย์บอล	☐ 5) ตะกร้อ
☐ 6) โบว์ลิ่ง	☐ 7) จักรยานยนต์	☐ 8) จักรยาน	☐ 9) รถยนต์	☐ 10) สนุกเกอร์
☐ 11) แบดมินตัน	☐ 12) เทนนิส	☐ 13) บาสเกตบอล	☐ 14) อีสปอร์ต	☐ 15) ฟุตซอล
☐ 16) มวยไทย	☐ 17) มวยสากล	☐ 18) วิ่งถนน	☐ 19) วิ่งเทรล	☐ 20) วิ่งลู่/กรีฑา
☐ 21 ว่ายน้ำ	☐ 22) ยิมนาสติก	☐ 23) สเกตน้ำแข็ง	☐ 24) ฮอกกี้น้ำแข็ง	☐ 25) กีฬาเอ็กซ์ตรีม
☐ 26) เบสบอล	☐ 27) เทควันโด	☐ 28) ยูโด	☐ 29) คาราเต้	☐ 30) รักบี้ฟุตบอล
☐ 31) สควอช	☐ 32) ยกน้ำหนัก	☐ 33) เรือใบ	☐ 34) ยิงปืน	☐ 35) ยิงธนู
☐ 36) ขี่ม้า	☐ 37) ฟันดาบ	☐ 38) ปีนหน้าผา	☐ 39) ศิลปการต่อสู้	

☐ 40) อื่น ๆ โปรดระบุ.....

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับรายได้และค่าใช้จ่าย

19. รายได้และสวัสดิการจากการเป็นนักกีฬา / บุคลากรกีฬา ที่ได้รับในปัจจุบัน (เลือกตอบที่เกี่ยวข้อง)

ที่	หมวด	ผลตอบแทน (บาท)		
		ครั้งเดียว	รายเดือน	รายปี
1	☐ เงินเดือน			
2	☐ สัญญาจ้าง[1] (โปรดระบุจำนวนเดือน.....เดือน)			
3	☐ ค่าจ้าง[2] (โปรดระบุ.....)			
4	☐ สวัสดิการที่ได้รับ[3] (โปรดระบุ.....)			
5	☐ เงินรางวัล[4]			
6	☐ เงินสนับสนุน[5]			
7	☐ ค่าตอบแทนอื่นๆ (โปรดระบุ .....)			

[1]**สัญญาจ้าง** หมายถึง ค่าตอบแทน**กรณีมี**การทำสัญญาจ้างเป็นลายลักษณ์อักษร อาจเป็นครั้งเดียวหรือช่วงระยะเวลาหนึ่ง
[2]**ค่าจ้าง** หมายถึง ค่าตอบแทน**กรณีไม่มี**การทำสัญญาจ้างเป็นลายลักษณ์อักษร อาจเป็นครั้งเดียวหรือช่วงระยะเวลาหนึ่ง และ**รวมถึงเบี้ยเลี้ยงต่าง ๆ**
[3]**สวัสดิการที่ได้รับ** หมายถึง เงินที่ได้รับ เช่น ค่าเดินทาง ค่าที่พัก ค่าอาหาร ค่ารักษาพยาบาล เป็นต้น หรือมูลค่าสิ่งของที่ได้รับ
[4]**เงินรางวัล** หมายถึง ค่าตอบแทน อันเนื่องมาจากผลงานการแข่งขันของนักกีฬา/บุคลากรกีฬา ทั้งนี้ไม่รวมเงินรางวัลที่ระบุในสัญญาจ้างตามข้อ 2
[5]**เงินสนับสนุน** หมายถึง เงินที่นักกีฬา/บุคลากรกีฬา ได้รับจากผู้ประกอบการ/หน่วยงาน/ผู้ให้การสนับสนุนการจัดการแข่งขันกีฬา

20. การใช้จ่ายของนักกีฬา / บุคลากรกีฬา (เลือกตอบที่เกี่ยวข้อง)

ที่	หมวด	ค่าใช้จ่าย (บาท)
		รายปี
1	☐ ค่าอุปกรณ์กีฬาหลัก	
2	☐ ค่าอุปกรณ์กีฬาเสริม	
3	☐ ค่าเสื้อกีฬา/ชุดกีฬา	
4	☐ ค่ารองเท้ากีฬา	
5	☐ ค่าสถานที่ฝึกซ้อม	
6	☐ ค่าเข้าร่วมการแข่งขัน	
7	☐ ค่าผู้ฝึกสอน	
8	☐ ค่าบุคลากรกีฬาที่เกี่ยวข้อง	
9	☐ ค่าบุคลากร/ค่าใช้จ่ายด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา	
10	☐ ค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรม	
11	☐ ค่าใช้จ่ายสำหรับอาหารเสริมและยา	
12	☐ ค่าใช้จ่ายสำหรับผลิตภัณฑ์ในการดูแลและทำความสะอาดร่างกาย	
13	☐ ค่าเดินทางเพื่อฝึกซ้อมหรือร่วมงานแข่งขัน	
14	☐ ค่าโรงแรมที่พักเพื่อฝึกซ้อมหรือร่วมงานแข่งขัน	
15	☐ ค่าใช้จ่ายอื่นๆ ระบุ_____	

ขอขอบคุณที่สละเวลาตอบแบบสอบถาม

4. แบบสำรวจผู้จัดกิจกรรมกีฬา

แบบสำรวจผู้จัดกิจกรรมกีฬา
ภายใต้โครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬ
ด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำ

แบบสอบถามชุดที่ ❑❑❑❑
จุดสำรวจ.....
จังหวัดที่สำรวจ.....

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ได้ดำเนินโครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง เพื่อใช้ประโยชน์ในการวางแผนพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยในระยะยาว จึงขอความร่วมมือท่านในการตอบแบบสำรวจ ซึ่งข้อมูลที่ได้จะนำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการวิจัยเท่านั้น โดยจะไม่มีการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของท่าน ตลอดจนสิทธิตามกฎหมายของท่านที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนบุคคล อันเป็นไปตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 (“กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล”)

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อกิจกรรมกีฬา/การแข่งขันกีฬาที่เป็นผู้ดำเนินการ .....

2. ชนิดกีฬาที่เกี่ยวข้อง

☐ 1) ฟุตบอล ☐ 2) มวย ☐ 3) กอล์ฟ ☐ 4) วิ่ง

3. จังหวัดที่จัดกิจกรรม/การแข่งขัน .....

4. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม/การแข่งขัน ..... วันต่อครั้ง

5. ความถี่ในการจัดกิจกรรม/การแข่งขัน ..... ครั้งต่อปี

6. จำนวนผู้ชม ณ สนามแข่งขัน โดยเฉลี่ยต่อครั้ง ..... คน ณ ช่องทางอื่นๆ .....คน

7. สัดส่วนผู้ชมชาวไทย .....% และสัดส่วนผู้ชมชาวต่างชาติ .....%

8. จำนวนนักกีฬาที่เข้าร่วมโดยเฉลี่ยต่อครั้ง ..... คน

9. สัดส่วนนักกีฬาชาวไทย .....% และสัดส่วนนักกีฬาชาวต่างชาติ .....%

10. จำนวนบุคลากรกีฬาโดยเฉลี่ยต่อครั้ง ..... คน

11. สัดส่วนบุคลากรชาวไทย .....% และสัดส่วนบุคลากรชาวต่างชาติ .....%

12. จำนวนบุคลากร/พนักงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรม/การแข่งขันโดยเฉลี่ยต่อครั้ง ..... คน

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการจัดกิจกรรม

13. รายได้รวมโดยเฉลี่ยต่อครั้ง ..... บาท

14. ต้นทุนรวมโดยเฉลี่ยต่อครั้ง ..... บาท

15. กำไรสุทธิโดยเฉลี่ยต่อครั้ง ..... บาท

16. จำนวนเงินลงทุนโดยเฉลี่ยต่อครั้ง.....บาท

17. รายได้/รายรับจากการจัดกิจกรรม/การแข่งขัน (เฉลี่ยต่อครั้ง)

ที่	แหล่งรายรับ	จำนวนเงิน (บาท)
1	☐ รายได้จากการขายบัตรเข้าชม	
2	☐ รายได้จากการจำหน่ายสินค้า/ของที่ระลึก	
3	☐ รายได้จากการจำหน่ายอาหารและเครื่องดื่ม	
4	☐ รายได้ค่าลิขสิทธิ์การถ่ายทอดสด	
5	☐ รายได้จากสื่อวิทยุ โทรทัศน์ และสื่อดิจิทัลอื่นๆ	
6	☐ รายได้จากค่าลิขสิทธิ์อื่นๆ	
7	☐ รายได้จากค่าสมัครเข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขัน	

17. รายได้/รายรับจากการจัดกิจกรรม/การแข่งขัน (เฉลี่ยต่อครั้ง) (ต่อ)

8	☐ งบประมาณสนับสนุนจากภาครัฐ	
9	☐ เงินสนับสนุนจากเอกชนในประเทศ	
10	☐ เงินสนับสนุนจากต่างประเทศ	
11	☐ รายได้อื่น ระบุ	

18. ต้นทุนการจัดกิจกรรม/การแข่งขัน (เฉลี่ยต่อครั้ง)

1	☐ ค่าก่อสร้างสนามแข่ง	
2	☐ ค่าเช่าสนามแข่ง	
3	☐ ค่าสาธารณูปโภคและพลังงาน	
4	☐ ค่าใช้จ่ายน้ำมันเชื้อเพลิง	
5	☐ ค่าใช้จ่ายอุปกรณ์และเครื่องกีฬา	
6	☐ ค่าใช้จ่ายเครื่องแต่งกายและชุดกีฬา	
7	☐ ค่าอาหารและเครื่องดื่ม	
8	☐ ค่าโรงแรมที่พัก	
9	☐ ค่าบริการขนส่งและการเดินทาง	
10	☐ ค่าตอบแทนบุคลากรดำเนินงาน	
11	☐ ค่าตอบแทนนักกีฬา	
12	☐ ค่าตอบแทนบุคลากรกีฬา	
13	☐ ค่าใช้จ่ายบริการทางการแพทย์	
14	☐ ค่าใช้จ่ายงานสุขาภิบาล	
15	☐ ค่าใช้จ่ายการรักษาความปลอดภัย	
16	☐ ค่าใช้จ่ายกิจกรรมนันทนาการอื่นๆ	
17	☐ ค่าใช้จ่ายกิจกรรมการท่องเที่ยว	
18	☐ ค่าใช้จ่ายศิลปินนักแสดง	
19	☐ ค่าใช้จ่ายเงินรางวัลและของที่ระลึก	
20	☐ ค่าใช้จ่ายการโฆษณาและประชาสัมพันธ์	
21	☐ ค่าใช้จ่ายเพื่อการผลิตสื่อและเผยแพร่	
22	☐ ค่าใช้จ่ายบริการทางการเงินและกฎหมาย	
23	☐ ค่าใช้จ่ายเพื่อการประกันภัย	
24	☐ ค่าเช่าอื่นๆ ที่มิใช่อุปกรณ์กีฬาและสนามกีฬา	
25	☐ ค่าใช้จ่ายบริการธุรกิจอื่นๆ	
26	☐ ค่าใช้จ่ายอื่นๆ ระบุ	

ขอขอบคุณที่สละเวลาตอบแบบสอบถาม

5. แบบสำรวจผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬา

แบบสอบถามชุดที่ ❒❒❒❒
จุดสำรวจ.....
จังหวัดที่สำรวจ.....

แบบสำรวจผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬา
ภายใต้โครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติ
ด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ได้ดำเนินโครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง เพื่อใช้ประโยชน์ในการวางแผนพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยในระยะยาว จึงขอความร่วมมือท่านในการตอบแบบสำรวจ ซึ่งข้อมูลที่ได้จะนำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการวิจัยเท่านั้น โดยจะไม่มีการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของท่าน ตลอดจนสิทธิตามกฎหมายของท่านที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนบุคคล อันเป็นไปตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 (“กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล”)

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการดำเนินกิจกรรม

1. เพศ
☐ 1) เพศชาย ☐ 2) เพศหญิง ☐ 3) LGBTQIA+

2. อายุ.....ปี
☐ 1) 20-30 ปี ☐ 31-40 ปี ☐ 41-50 ปี ☐ 51-60 ปี ☐ มากกว่า 60 ปีขึ้นไป

3. สถานภาพสมรส
☐ 1) โสด ☐ 2) สมรส ☐ 3) อื่นๆ ระบุ .....

4. อาชีพ
☐ 1) นักเรียน/นักศึกษา ☐ 2) ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ/พนักงานของรัฐ ☐ 3) พนักงานบริษัทเอกชน
☐ 4) ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว ☐ 5) อาชีพอิสระ/รับจ้าง ☐ 6) อาชีพเฉพาะ เช่น แพทย์ พยาบาล ทนาย
☐ 7) เกษตรกร ☐ 8) ว่างงาน ☐ 9) อื่น ๆ ระบุ.....

5. ระดับการศึกษาสูงสุด
☐ 1) ประถมศึกษา เทียบเท่า หรือต่ำกว่า ☐ 2) มัธยมศึกษาต้น หรือเทียบเท่า ☐ 3) มัธยมศึกษาปลาย ปวช. หรือเทียบเท่า
☐ 4) ปวส. อนุปริญญา หรือเทียบเท่า ☐ 5) ปริญญาตรี หรือ เทียบเท่า ☐ 6) ปริญญาโท ☐ 7) ปริญญาเอก

6. รายได้
☐ 1) ไม่มีรายได้ ☐ 2) น้อยกว่าหรือเท่ากับ 10,000 บาท ☐ 3) 10,001 – 20,000 บาท
☐ 4) 20,001 – 30,000 บาท ☐ 5) 30,001 – 40,000 บาท ☐ 6) 40,001 – 50,000 บาท
☐ 7) มากกว่า 50,000 บาทขึ้นไป

7. จังหวัดที่เป็นถิ่นพำนัก / ที่อยู่อาศัยในปัจจุบัน .....

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรม

8. ชื่อกิจกรรมกีฬา/การแข่งขันกีฬา ที่เข้าร่วม / เข้าชม.....

9. ชนิดกีฬาที่เข้าร่วม / เข้าชม
☐ 1) ฟุตบอล ☐ 2) มวย ☐ 3) กอล์ฟ ☐ 4) วิ่ง

10. จังหวัดที่เข้าร่วมกิจกรรม/เข้าชม ในครั้งนี้.....

11. ท่านเข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขัน ในฐานะใด
☐ 1) นักกีฬา ☐ 2) บุคลากรกีฬา/เจ้าหน้าที่ ☐ 3) ผู้ชมกีฬา/ผู้ติดตาม

12. จำนวนผู้ร่วมเดินทางในครั้งนี้กับท่าน .....คน (รวมผู้ตอบ)

13. จำนวนวันที่ใช้ในการเข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขันกีฬา

13.1 กรณี**มีถิ่นพำนัก**ในจังหวัดที่จัดกิจกรรม/การแข่งขันกีฬา

โปรดระบุจำนวนวันที่เข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขันกีฬา ..... วัน (ข้ามไปตอบข้อ 15.)

13.2 กรณี**ไม่มีถิ่นพำนัก**ในจังหวัดที่จัดกิจกรรม/การแข่งขันกีฬา

1) จำนวนวันที่**เข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขันกีฬา**.....คืน และได้พักค้างคืน จำนวน.....คืน

2) จำนวนวันที่ท่าน**ท่องเที่ยวก่อน/หลัง**การเข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขันกีฬา ..... วัน และได้พักค้างคืน จำนวน.....คืน

3) **จำนวนวันทั้งหมด**ที่ท่านใช้ในการเข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขันกีฬา ..... วัน (รวมวันที่เดินทางท่องเที่ยว)

14. <u>กรณีไม่มีถิ่นพำนักในจังหวัดที่จัดกิจกรรม</u> ลักษณะการพักค้างคืนระหว่างเข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขันกีฬา

☐ 1) เดินทางแบบไปเช้าเย็นกลับ ไม่มีพักค้างคืน

☐ 2) เดินทางแบบพักค้างคืน

15. ลักษณะการเดินทางเข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขันกีฬา (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ 1) รถยนต์ส่วนตัว ☐ 2) รถเช่า ☐ 3) รถสาธารณะ

☐ 4) จักรยานยนต์ ☐ 5) เครื่องบิน ☐ 6) อื่นๆ ระบุ .....

16. ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเข้าร่วมกิจกรรมกีฬา/การแข่งขันกีฬา (เฉลี่ยต่อ 1 คน)

หมวดค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่ายต่อคนในการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ (บาท/คน)	
	ในช่วงเวลากิจกรรม/การแข่งขัน	นอกช่วงเวลากิจกรรม/การแข่งขัน
1. ค่าโรงแรมที่พัก		
2. ค่าอาหารและเครื่องดื่ม		
3. ค่าเดินทางระหว่างจังหวัด		
4. ค่าเดินทางในจังหวัด		
5. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึก ทั่วไป		
6. ค่าซื้อสินค้า/ของที่ระลึก ที่เกี่ยวเนื่องกับกีฬาและการแข่งขัน		
7. ค่ากิจกรรมนันทนาการ/บันเทิง/สปา/นวด อื่น ๆ		
8. ค่าใช้จ่ายแหล่งท่องเที่ยว		
9. ค่าสมัครเข้าร่วมกิจกรรม/การแข่งขัน		
10. ค่าใช้จ่ายอื่นๆ โปรดระบุ.....		
รวม		

ขอขอบคุณที่สละเวลาตอบแบบสำรวจ

6. แบบสำรวจประชาชนทั่วไป/ผู้ชมกีฬา

แบบสำรวจประชาชนทั่วไป/ผู้ชมกีฬา
ภายใต้โครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA)

แบบสอบถามชุดที่ ❒❒❒❒
จุดสำรวจ.....
จังหวัดที่สำรวจ.....

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ได้ดำเนินโครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง เพื่อใช้ประโยชน์ในการวางแผนพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทยในระยะยาว จึงขอความร่วมมือท่านในการตอบแบบสำรวจ ซึ่งข้อมูลที่ได้จะนำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการวิจัยเท่านั้น โดยจะไม่มีการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของท่าน ตลอดจนสิทธิตามกฎหมายของท่านที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนบุคคล อันเป็นไปตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 (“กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล”)

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบ

1. เพศ
☐ 1) เพศชาย ☐ 2) เพศหญิง ☐ 3) LGBTQIA+

2. อายุ.....ปี
☐ 1) 20-30 ปี ☐ 2) 31-40 ปี ☐ 3) 41-50 ปี ☐ 4) 51-60 ปี ☐ 5) มากกว่า 60 ปีขึ้นไป

3. อาชีพ
☐ 1) นักเรียน / นักศึกษา ☐ 2) ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ/พนักงานของรัฐ ☐ 3) พนักงานบริษัทเอกชน
☐ 4) ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว ☐ 5) อาชีพอิสระ/รับจ้าง ☐ 6) อาชีพเฉพาะ เช่น แพทย์ พยาบาล ทนาย
☐ 7) เกษตรกร ☐ 8) ว่างงาน ☐ 9) อื่น ๆ โปรดระบุ.....

4. ระดับการศึกษาสูงสุด
☐ 1) ประถมศึกษา เทียบเท่า หรือต่ำกว่า ☐ 2) มัธยมศึกษาต้น หรือเทียบเท่า ☐ 3) มัธยมศึกษาปลาย ปวช. หรือเทียบเท่า
☐ 4) ปวส. อนุปริญญา หรือเทียบเท่า ☐ 5) ปริญญาตรี หรือ เทียบเท่า ☐ 6) ปริญญาโท ☐ 7) ปริญญาเอก

5. รายได้
☐ 1) ไม่มีรายได้ ☐ 2) ไม่เกิน 10,000 บาท ☐ 3) 10,001 – 20,000 บาท
☐ 4) 20,001 – 30,000 บาท ☐ 5) 30,001 – 40,000 บาท ☐ 6) 40,001 – 50,000 บาท
☐ 7) มากกว่า 50,000 บาทขึ้นไป

6. จังหวัดที่เป็นถิ่นพำนัก / ที่อยู่อาศัยในปัจจุบัน .....

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการชมกีฬา และค่าใช้จ่ายในการชมกีฬา

7. โดยปกติท่านชมการแข่งขันกีฬาหรือไม่
☐ 1) ชมกีฬา ☐ 2) ไม่ชมกีฬา (ข้ามไปตอบข้อ 13)

8. ประเภทการแข่งขันกีฬาที่เข้าชม (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
☐ 1) การแข่งขันกีฬาอาชีพ
การแข่งขันกีฬาอาชีพ คือ กีฬาที่จัดการแข่งขันอย่างเป็นระบบตามมาตรฐานสากล และมีนักกีฬาอาชีพเข้าร่วมแข่งขันกัน โดยมีรายได้จากการแข่งขัน

☐ 2) การแข่งขันกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ
การแข่งขันกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ คือ กีฬาสมัครเล่นที่เน้นผลการแข่งขันและความสามารถ ของนักกีฬาที่มีการจัดการแข่งขันทุกระดับ ได้แก่ ระดับนักเรียน ระดับเยาวชน ระดับนิสิตนักศึกษา ระดับชา ติและระดับนานาชาติ

9. ประเภทกีฬาที่ท่านเข้าชมชม (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ 1) ฟุตบอล ☐ 2) กอล์ฟ ☐ 3) เจ็ตสกี ☐ 4) วอลเลย์บอล ☐ 5) ตะกร้อ
☐ 6) โบว์ลิ่ง ☐ 7) จักรยานยนต์ ☐ 8) จักรยาน ☐ 9) รถยนต์ ☐ 10) สนุกเกอร์
☐ 11) แบดมินตัน ☐ 12) เทนนิส ☐ 13) บาสเกตบอล ☐ 14) อีสปอร์ต ☐ 15) ฟุตซอล
☐ 16) มวยไทย ☐ 17) มวยสากล ☐ 18) วิ่งถนน ☐ 19) วิ่งเทรล ☐ 20) วิ่งลู่/กรีฑา
☐ 21) มอเตอร์สปอร์ต ☐ 22) ว่ายน้ำ ☐ 23) ยิมนาสติก ☐ 24) สเกตน้ำแข็ง ☐ 25) ฮอกกี้น้ำแข็ง
☐ 26) เบสบอล ☐ 27) เทควันโด ☐ 28) ยูโด ☐ 29) คาราเต้ ☐ 30) รักบี้ฟุตบอล
☐ 31) สควอช ☐ 32) ยกน้ำหนัก ☐ 33) เรือใบ ☐ 34) ยิงปืน ☐ 35) ยิงธนู
☐ 36) ขี่ม้า ☐ 37) ฟันดาบ ☐ 38) ปีนหน้าผา ☐ 39) ศิลปการต่อสู้
☐ 40) อื่น ๆ โปรดระบุ.....

10. กรณีชมกีฬาผ่านโทรทัศน์ / สมาร์ทโฟน / คอมพิวเตอร์ / แทบเล็ต / อื่น ๆ แบบ ไม่มีค่าสมาชิก

10.1 ท่านชมกีฬาผ่านโทรทัศน์ / สมาร์ทโฟน / คอมพิวเตอร์ / แทบเล็ต / อื่น ๆ บ่อยครั้งเพียงใด

☐ 1) ทุกวัน ☐ 2) 5 - 6 วัน/สัปดาห์ ☐ 3) 3 - 4 วัน/สัปดาห์ ☐ 4) 1 - 2 วัน/สัปดาห์

10.2 ท่านใช้เวลาโดยเฉลี่ยเท่าใดในการชมกีฬาผ่านโทรทัศน์ / สมาร์ทโฟน / คอมพิวเตอร์ / แทบเล็ต / อื่น ๆ ในแต่ละวัน

☐ 1) ไม่เกิน 1 ชั่วโมง ☐ 2) มากกว่า 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง
☐ 3) มากกว่า 2 ชั่วโมง แต่ไม่เกิน 3 ชั่วโมง ☐ 4) มากกว่า 3 ชั่วโมง

10.3 กรณีที่ท่านชมกีฬาผ่านโทรทัศน์ / สมาร์ทโฟน / คอมพิวเตอร์ / แทบเล็ต / อื่น ๆ

ค่าใช้จ่ายต่อการดูรายการกีฬา (Pay Per View) /ครั้ง เท่ากับ ..... บาทต่อปี
ค่าใช้จ่ายสนับสนุนการรับชมผ่านไลฟ์สตรีมผ่านช่องทางต่าง ๆ (เช่น การโดเนทดาว,การให้ของขวัญดิจิตอล) เท่ากับ .....บาทต่อปี

11. กรณีชมกีฬาผ่านโทรทัศน์ / สมาร์ทโฟน / คอมพิวเตอร์ / แทบเล็ต / อื่น ๆ แบบ มีค่าสมาชิก

11.1 ท่านชมกีฬาผ่านโทรทัศน์ / สมาร์ทโฟน / คอมพิวเตอร์ / แทบเล็ต / อื่น ๆ บ่อยครั้งเพียงใด

☐ 1) ทุกวัน ☐ 2) 5 - 6 วัน/สัปดาห์ ☐ 3) 3 - 4 วัน/สัปดาห์ ☐ 4) 1 - 2 วัน/สัปดาห์

11.2 ท่านใช้เวลาโดยเฉลี่ยเท่าใดในการชมกีฬาผ่านโทรทัศน์ / สมาร์ทโฟน / คอมพิวเตอร์ / แทบเล็ต / อื่น ๆ ในแต่ละวัน

☐ 1) ไม่เกิน 1 ชั่วโมง ☐ 2) มากกว่า 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง
☐ 3) มากกว่า 2 ชั่วโมง แต่ไม่เกิน 3 ชั่วโมง ☐ 4) มากกว่า 3 ชั่วโมง

11.3 กรณีที่ท่านชมกีฬาผ่านโทรทัศน์ / สมาร์ทโฟน / คอมพิวเตอร์ / แทบเล็ต / อื่น ๆ

ค่าใช้จ่ายต่อการดูรายการกีฬา (Pay Per View) /ครั้ง เท่ากับ ..... บาทต่อปี
ค่าใช้จ่ายเพื่อเป็นสมาชิกรายการกีฬา เท่ากับ ..... บาทต่อเดือน
ค่าใช้จ่ายสนับสนุนการรับชมผ่านไลฟ์สตรีมผ่านช่องทางต่าง ๆ (เช่น การโดเนทดาว,การให้ของขวัญดิจิตอล) เท่ากับ .....บาทต่อปี

12. กรณีเดินทางไปชมที่สนามแข่งขัน

12.1 ความถี่ในการชมการแข่งขันเฉลี่ย.....ครั้ง/ปี
12.2 ความถี่ในการเดินทางไปชมการแข่งขันที่สนามแข่ง โดยเฉลี่ย.....ครั้ง/ปี
12.3 กรณีเดินทางไปชมกีฬาที่สนามแข่ง ท่านใช้เวลาเดินทางประมาณ.....ชม.....นาที
12.4 วิธีการเดินทางไปชมกีฬา

☐ 1) รถยนต์ส่วนตัว ☐ 2) รถโดยสารสาธารณะ (รถบัส รถไฟ Taxi) ☐ 3) มอเตอร์ไซค์
☐ 4) เครื่องบิน ☐ 5) อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

12.5 กรณีเดินทางไปชมกีฬาที่สนามแข่ง มีผู้ร่วมเดินทางชมกีฬากับท่านโดยเฉลี่ย..... คน
12.6 ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยทั้งหมดในการชมการแข่งขันที่สนาม..... บาท/ครั้ง

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับการแข่งขัน/เล่นกีฬา

13. โดยปกติท่านแข่งขัน / เล่น กีฬาหรือไม่

☐ 1) แข่ง / เล่นกีฬา ☐ 2) ไม่แข่ง / ไม่เล่นกีฬา (ข้ามไปตอบข้อ 18)

14. ประเภทการแข่งขันกีฬาที่เข้าแข่งขัน / เล่น (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ 1) การแข่งขันกีฬาอาชีพ ☐ 2) การแข่งขันกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ ☐ 3) การแข่งขันกีฬากีฬามวลชน
☐ 4) การแข่งขันกีฬาพื้นฐาน

15. ลักษณะกิจกรรมกีฬา/การแข่งขันกีฬาที่แข่งขัน / เล่น (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ 1) การแข่งขัน / เล่นที่จัดเป็นประจำ ☐ 2) การแข่งขัน / เล่นที่จัดเป็นโอกาสพิเศษ

16. ประเภทกีฬาที่แข่งขัน / เล่น (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ 1) ฟุตบอล ☐ 2) กอล์ฟ ☐ 3) เจ็ตสกี ☐ 4) วอลเลย์บอล ☐ 5) ตะกร้อ
☐ 6) โบว์ลิ่ง ☐ 7) จักรยานยนต์ ☐ 8) จักรยาน ☐ 9) รถยนต์ ☐ 10) สนุกเกอร์
☐ 11) แบดมินตัน ☐ 12) เทนนิส ☐ 13) บาสเกตบอล ☐ 14) อีสปอร์ต ☐ 15) ฟุตซอล
☐ 16) มวยไทย ☐ 17) มวยสากล ☐ 18) วิ่งถนน ☐ 19) วิ่งเทรล ☐ 20) วิ่งลู่/กรีฑา
☐ 21) ว่ายน้ำ ☐ 22) ยิมนาสติก ☐ 23) สเกตน้ำแข็ง ☐ 24) ฮอกกี้น้ำแข็ง ☐ 25) กีฬาเอ็กซ์ตรีม
☐ 26) เบสบอล ☐ 27) เทควันโด ☐ 28) ยูโด ☐ 29) คาราเต้ ☐ 30) รักบี้ฟุตบอล
☐ 31) สควอช ☐ 32) ยกน้ำหนัก ☐ 33) เรือใบ ☐ 34) ยิงปืน ☐ 35) ยิงธนู
☐ 36) ขี่ม้า ☐ 37) ฟันดาบ ☐ 38) ปีนหน้าผา ☐ 39) ศิลปการต่อสู้
☐ 40) อื่น ๆ โปรดระบุ.....

17. ความถี่ในการแข่งขัน / เล่น โดยเฉลี่ย..... ครั้ง/ปี

18. การใช้จ่ายด้านกีฬาและที่เกี่ยวข้องกับกีฬา ที่เกิดจากการเล่นกีฬา การชมกีฬา การแข่งขันกีฬา (รวมค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นก่อนและหลังการเล่นกีฬา การชมกีฬา การแข่งขันกีฬา ที่เกิดขึ้นในครั้งเดียวกัน)

ที่	หมวด	ค่าใช้จ่ายตลอดทั้งปี (บาท/คน)
1	☐ ค่าตั๋ว/บัตรเข้าชม	
2	☐ ค่าอุปกรณ์กีฬา	
3	☐ ค่ายานพาหนะที่ใช้ในการแข่งขันกีฬา เช่น รถยนต์ รถจักรยานยนต์ เรือ เป็นต้น	
4	☐ ค่าสัตว์ที่ใช้ในการกีฬา และค่าใช้จ่ายในการเลี้ยง	
5	☐ ค่าเสื้อและกางเกงกีฬา/ชุดกีฬา	
6	☐ ค่ารองเท้ากีฬา	
7	☐ ค่าของที่ระลึกที่เกี่ยวกับกิจกรรมกีฬา	
8	☐ ค่าอาหารเสริมสำหรับนักกีฬา / เครื่องดื่มสำหรับนักกีฬา / อื่นๆ	
9	☐ ค่ายารักษา ค่าวัสดุอุปกรณ์การแพทย์ ค่ารักษาพยาบาล ค่านวด และอื่นๆ ที่เกิดจากการเล่นกีฬา	
10	☐ ค่าเรียนกีฬา / ค่าอบรมด้านกีฬา / อื่นๆ.....	
11	☐ ค่าซ่อมแซม / ค่าบำรุงรักษาอุปกรณ์กีฬา / ซ่อมรองเท้า / ซ่อมเสื้อกีฬา ชุดกีฬา / อื่นๆ.....	
12	☐ ค่าเช่าอุปกรณ์กีฬา / ค่าเช่ายานพาหนะสำหรับแข่งกีฬา	
13	☐ ค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปชมกีฬา / แข่งขันกีฬา เช่น ค่าพาหนะ ค่าน้ำมัน ค่าเช่ารถ เป็นต้น	
14	☐ ค่าวัสดุสิ้นเปลืองอื่นๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา โปรดระบุ.....	
15	☐ ค่าใช้จ่ายอื่นๆ ที่เกี่ยวกับกีฬา โปรดระบุ.....	
16	☐ ค่าสินค้าที่ไม่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกีฬา ที่ซื้อในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา (รวมก่อนและหลัง ที่เกิดขึ้นในคราวเดียวกัน)	
17	☐ ค่าโรงแรม / ค่าที่พัก ที่เกิดขึ้นในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา (รวมก่อนและหลัง ที่เกิดขึ้นในคราวเดียวกัน)	
18	☐ ค่าอาหารและเครื่องดื่ม ที่เกิดขึ้นในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา (รวมก่อนและหลัง ที่เกิดขึ้นในคราวเดียวกัน)	
19	☐ ค่ากิจกรรมท่องเที่ยวและบันเทิง ที่เกิดขึ้นในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา (รวมก่อนและหลัง ที่เกิดขึ้นในคราวเดียวกัน)	
20	☐ ค่าใช้จ่ายสำหรับการป้องกันโรคไวรัส Covid 19 ที่เกิดขึ้นในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา (รวมก่อนและหลัง ที่เกิดขึ้นในคราวเดียวกัน)	
21	☐ ค่าใช้จ่ายอื่นๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับกีฬา ที่เกิดขึ้นในระหว่าง ชมกีฬา / แข่งขันกีฬา / เล่นกีฬา (รวมก่อนและหลัง ที่เกิดขึ้นในคราวเดียวกัน)ระบุ.....	

ขอขอบคุณที่สละเวลาตอบแบบสอบถาม

ภาคผนวก ข

ภาคผนวก ข
ประมวลภาพตัวอย่างการสำรวจข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา ภายใต้โครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง








ภาคผนวก ข
ประมวลภาพตัวอย่างการสำรวจข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา ภายใต้โครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง (ต่อ)









ภาคผนวก ค

ภาคผนวก ค
ประมวลภาพตัวอย่างกิจกรรมการแข่งขันกีฬานำร่องเพื่อนำมาใช้ในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา ภายใต้โครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง

1. กิจกรรมการแข่งขันรายการโมโตจีพี 2022 (Moto GP) ณ จังหวัดบุรีรัมย์









ภาคผนวก ค
ประมวลภาพตัวอย่างกิจกรรมการแข่งขันกีฬานำร่องเพื่อนำมาใช้ในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา ภายใต้โครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง (ต่อ)

2. กิจกรรมการแข่งขันรายการไทยไฟท์ (Thai Fight) ณ จังหวัดกรุงเทพมหานคร





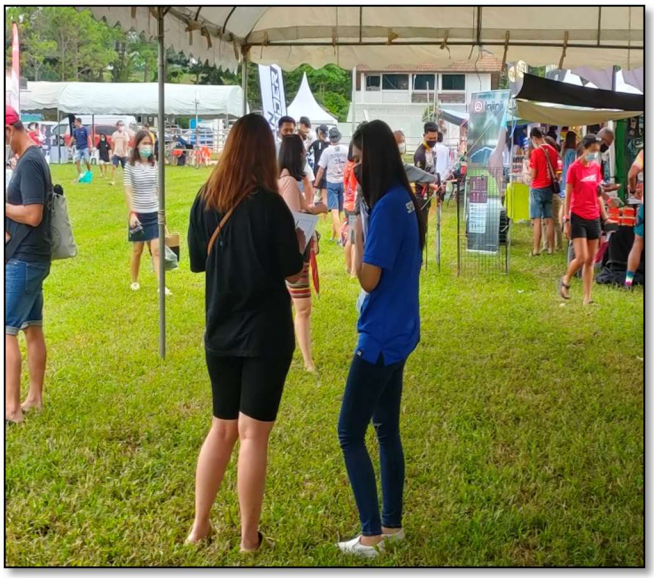




ภาคผนวก ค

ประมวลภาพตัวอย่างกิจกรรมการแข่งขันกีฬานำร่องเพื่อนำมาใช้ในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา ภายใต้โครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง (ต่อ)

3. กิจกรรมการแข่งขันรายการวิ่งเทรลอัลตร้าเทรลเขาค้อ 2022 ณ จังหวัดเพรชบูรณ์









ภาคผนวก ค

ประมวลภาพตัวอย่างกิจกรรมการแข่งขันกีฬานำร่องเพื่อนำมาใช้ในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา ภายใต้โครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง (ต่อ)

4. กิจกรรมการแข่งขันวิ่งมาราธอนบางแสน 42 ณ จังหวัดชลบุรี









ภาคผนวก ค
ประมวลภาพตัวอย่างกิจกรรมการแข่งขันกีฬานำร่องเพื่อนำมาใช้ในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา ภายใต้โครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง (ต่อ)

5. กิจกรรมการแข่งขันรายการฟุตบอลไทยลีก (Thai League) ณ จังหวัดขอนแก่น









ภาคผนวก ค
ประมวลภาพตัวอย่างกิจกรรมการแข่งขันกีฬานำร่องเพื่อนำมาใช้ในการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา ภายใต้โครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง (ต่อ)

6. กิจกรรมการแข่งขันรายการ ออลไทยแลนด์กอล์ฟทัวร์ ณ จังหวัดเชียงใหม่









ภาคผนวก ง

ภาคผนวก ง
ประมวลภาพตัวอย่างแบบสำรวจข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง ภายใต้โครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง







ภาคผนวก ง
ประมวลภาพตัวอย่างแบบสำรวจข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง ภายใต้โครงการค่าใช้จ่ายสำหรับสำรวจเครื่องชี้วัดภาวะเศรษฐกิจด้านการกีฬาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการกีฬา (Sport Satellite Accounts: SSA) นำร่อง (ต่อ)









สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา
เลขที่ 4 ถนนราชดำเนินนอก กรุงเทพฯ 10100

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา

โทรศัพท์ : 02-283-1646

โทรสาร : 02-283-1638

Facebook : กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา
Economics Tourism and Sports Division

Email : ets.mots@gmail.com

Website : www.secretary.mots.go.th/policy