

# พฤติกรรมการเล่น พนันออนไลน์ ของคนรุ่นใหม่ ปี 2566



คนรุ่นใหม่อยู่ในสภาวะเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อของ **'พนันออนไลน์'** การพัฒนา กลไกอย่างเป็นระบบ รอบด้าน ทั้งมิติของการป้องกัน ปราบปราม และเยียวยา เป็น สิ่งที่มีความจำเป็นเร่งด่วน เพื่อป้องกันไม่ให้นักรุ่นใหม่ก้าวเข้าสู่กับดักและวังวนของ การพนันออนไลน์ไปมากกว่านี้

พนันออนไลน์กลายเป็นสิ่งที่คนรุ่นใหม่สามารถเข้าถึงได้ ง่าย ๆ ง่ายดาย เนื่องจากมีช่องทางที่หลากหลาย เข้าถึงได้ ทุกที่ทุกเวลา ประกอบกับสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยสิ่งเร้า ไม่ว่าจะเป็นการแวดล้อมด้วยบุคคลที่เล่นพนันโฆษณาหรือ การชักชวนให้เล่นพนันผ่านช่องทางต่าง ๆ ทั้งออฟไลน์และ ออนไลน์ ส่งผลให้คนรุ่นใหม่ไทยถูกชักจูงเข้าสู่วิถีทางของ พนันออนไลน์ได้ไม่ยาก เมื่อเข้าสู่วงจรการพนันแล้วก็มี โอกาสล่อลวง ยิ่งเล่นนานยิ่งเพิ่มความเข้มข้นในการเล่น ใช้ งบประมาณในการเล่นพนันมากขึ้น จำนวนไม่น้อยเล่นจนเกิน ขอบเขต ได้รับผลกระทบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเสียการเรียน เสียงาน มีหนี้สิน และจำนวนหนึ่งเข้าข่ายเป็น 'นักพนันที่ เป็นปัญหา' หรือ Problem Gamblers

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มคนรุ่นใหม่ โดย ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB) ทำการ สัมภาษณ์ประชากรอายุ 15-25 ปี ด้วยระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ โดยวิธีสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิหลายชั้น (Stratified Multi-stage Sampling) เก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างวันที่ 20 มกราคม ถึง 24 กุมภาพันธ์ 2566 จำนวน 5,010 ตัวอย่าง พบว่า คนรุ่นใหม่ทุกคนใช้สื่อออนไลน์ และในรอบ 12 เดือน ที่ผ่านมา พบกลุ่มตัวอย่างที่เล่นพนันออนไลน์เป็นเด็กอายุ 15-18 ปี จำนวน 244 ตัวอย่าง และเยาวชนอายุ 19-25 ปี จำนวน 1,382 ตัวอย่าง

# พนันออนไลน์เป็นเรื่องง่าย ๆ เข้าถึงง่าย เล่นง่าย ตัดง่าย และเสียง่าย

มุมมองคนรุ่นใหม่โดยส่วนใหญ่เห็นว่า ‘พนันออนไลน์’ เป็นสิ่งที่เข้าถึงได้ง่าย สะดวก มีโอกาสติดและเสียเงินง่าย การโฆษณา ชักชวนให้เล่นพนันผ่านช่องทางต่าง ๆ โดยเฉพาะเว็บพนันและสื่อออนไลน์มีส่วนกระตุ้นให้เกิดการเล่นพนันออนไลน์ และควรมีกฎหมายควบคุมที่รัดกุมยิ่งขึ้น

## ความคิดเห็นเกี่ยวกับ ‘พนันออนไลน์’ ของคนรุ่นใหม่

หน่วย: ร้อยละ

### ช่องทางเข้าถึงพนันออนไลน์

หาช่องทางเล่นได้ไม่ยาก

สะดวกกว่าการเล่นพนันแบบออฟไลน์



### ผลกระทบ

ทำให้คนติดพนันง่ายขึ้น

ถ้าลองเล่นแล้วมีโอกาสติดง่ายกว่าพนันแบบออฟไลน์

มีโอกาสเสียเงินในจำนวนที่สูงกว่าการเล่นแบบออฟไลน์

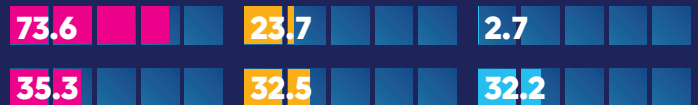


### การป้องกัน

ควรมีกฎหมายควบคุมที่รัดกุมขึ้น

โฆษณาพนันออนไลน์เป็นเรื่องปกติ

ไม่จำเป็นต้องบล็อกหรือแจ้งหน่วยงานใด



### สื่อออนไลน์กับการกระตุ้นให้เล่นพนัน

การโฆษณาของเว็บไซต์พนันมีผลทำให้คนเล่นพนันมากขึ้น

สื่อออนไลน์ช่วยให้มีข้อมูลในการเล่นพนันมากขึ้น

การโฆษณา/ชักชวนของบุคคลที่มีชื่อเสียง

ทำให้คนเล่นพนันมากขึ้น

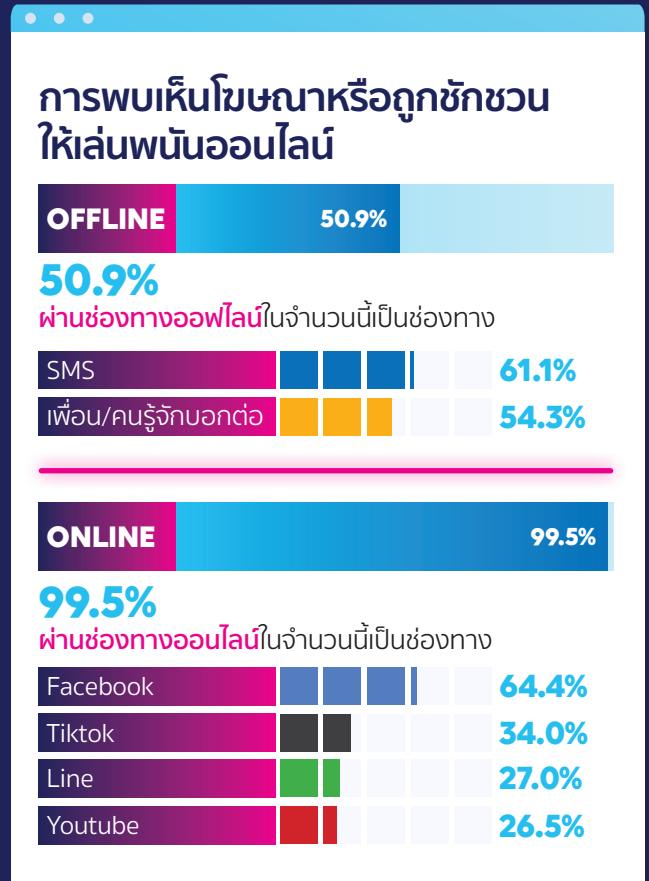
สื่อออนไลน์ทำให้เจอเพื่อนที่เล่นพนันด้วยกันได้ง่ายขึ้น



# สังคมไทย แวดล้อมไปด้วยสิ่งเร้า ให้เล่นพนันออนไลน์

คนรุ่นใหม่ร้อยละ 92.5 มีบุคคลที่อยู่รอบตัวเล่นพนันออนไลน์ ขณะที่ร้อยละ 87.7 หรือประมาณ 8,133,475 คน เคยพบเห็นโฆษณาหรือถูกชักชวนให้เล่นพนันออนไลน์ ผ่านช่องทางออฟไลน์และออนไลน์ การพบเห็นหรือถูกชักชวนกระตุ้นให้ 'เข้าไปลองเล่นพนัน' ถึงร้อยละ 13.8 ขณะที่ร้อยละ 25.6 ลองคลิกหรือเข้าไปดูโฆษณา และร้อยละ 1.2 มีการแชร์ต่อหรือบอกต่อ

กลุ่มที่พบเห็นหรือถูกชักชวนให้เล่นพนันบ่อยๆ มีโอกาสเล่นพนันออนไลน์รวมถึงการแชร์และบอกต่อ สูงกว่ากลุ่มที่พบเห็นหรือถูกชักชวนด้วยความถี่ที่ต่ำกว่าอย่างเห็นได้ชัด



## การตอบสนองเมื่อพบเห็นโฆษณาหรือถูกชักชวนให้เล่นพนันออนไลน์ใน 3 เดือนที่ผ่านมา

ความถี่ในการพบเห็นหรือถูกชักชวนให้เล่นพนันออนไลน์	จำนวนคนที่พบเห็น/ถูกชักชวนค่าประมาณการ (คน)	การตอบสนองเมื่อพบเห็น/ถูกชักชวน (ร้อยละ)		
		ลองคลิก/เข้าไปดู	เข้าไปทดลองเล่น	แชร์/บอกต่อ
ทุกวัน/เกือบทุกวัน	<b>2,807,131</b>	<b>31.8</b>	<b>22.8</b>	<b>2.3</b>
สัปดาห์ละ 1-4 ครั้ง	<b>2,601,713</b>	<b>23.4</b>	<b>12.1</b>	<b>0.5</b>
เดือนละ 1-3 ครั้ง	<b>1,214,423</b>	<b>28.2</b>	<b>8.6</b>	<b>0.6</b>
1-2 ครั้งในรอบ 3 เดือน	<b>688,479</b>	<b>25.5</b>	<b>6.6</b>	<b>1.3</b>



# การเล่นพนันออนไลน์ กลุ่มเด็ก

ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เด็กอายุ 15-18 ปี เล่นพนันออนไลน์ ร้อยละ 14.6 หรือประมาณการเท่ากับ 465,635 คน เป็นเด็กชาย 296,296 คน และเด็กหญิง 169,339 คน เกินครึ่งหรือประมาณ 273,873 คน เพิ่งเล่นพนันครั้งแรก หรือที่เรียกว่า ‘นักพนันหน้าใหม่’ แยกเป็นเด็กชาย 174,917 คน และเด็กหญิง 98,956 คน โดยทั้งเด็กชายและหญิงเริ่มเล่นพนันออนไลน์ครั้งแรกที่อายุเฉลี่ยใกล้เคียงกันคือ 16.3 ปี และ 16.5 ปี อายุต่ำสุดที่พบคือ 12 ปีเท่ากัน

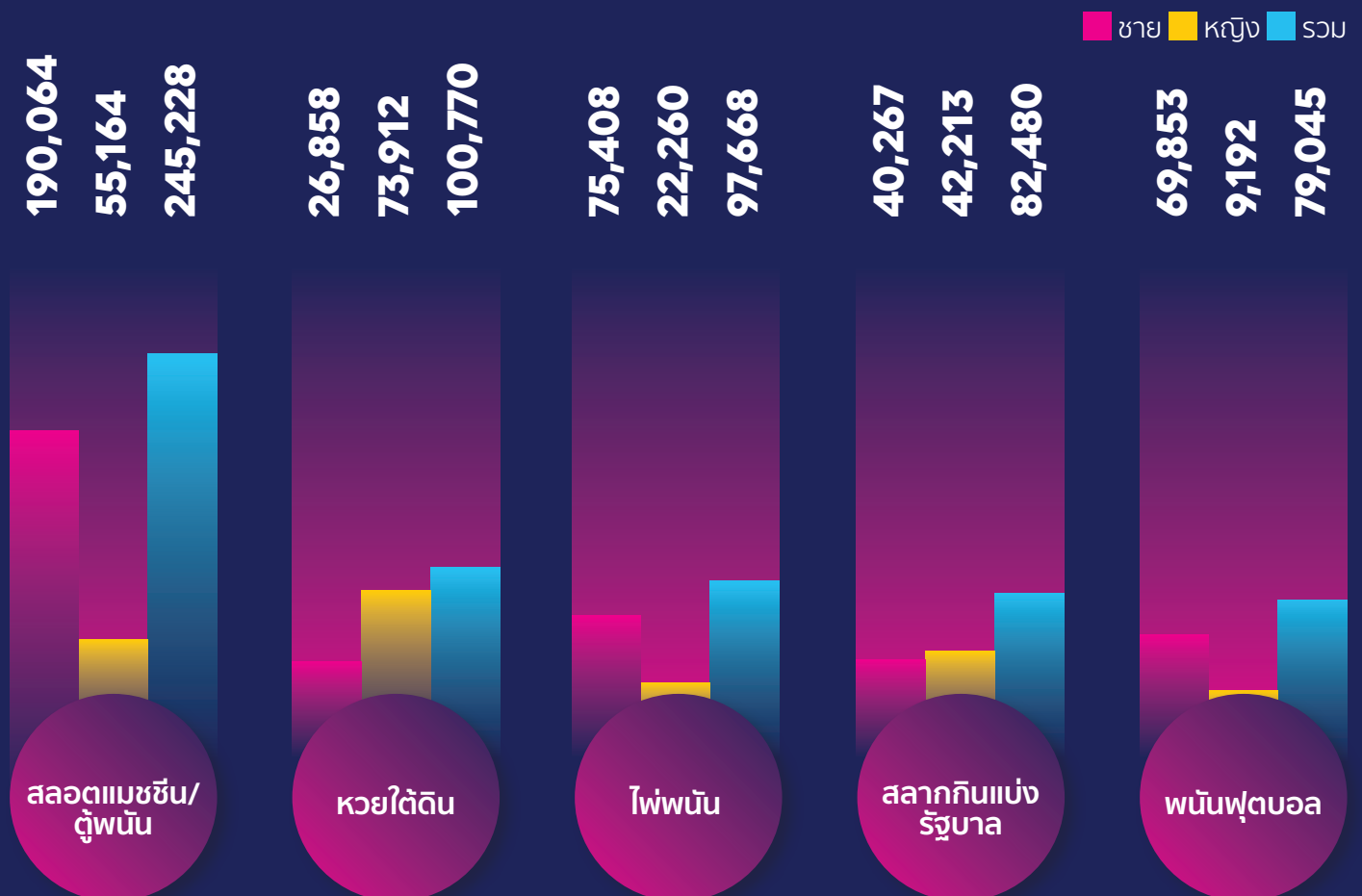
การพนันออนไลน์ที่เด็กนิยมเล่นมากที่สุด 5 อันดับแรก คือ สล็อตแมชชีน/ตู้พนัน หวยใต้ดิน ไพพนัน สลากกินแบ่งรัฐบาล และพนันทายผลฟุตบอล อย่างไรก็ตาม ความนิยมเล่นพนันในกลุ่มเด็กชายและเด็กหญิงมีความแตกต่างกัน โดยกลุ่มเด็กชายนิยมเล่นสล็อตแมชชีน/ตู้พนันมากกว่าพนันออนไลน์ประเภทอื่นอย่างชัดเจน ขณะที่กลุ่มเด็กหญิงนิยมเล่นพนันหวยใต้ดินมากที่สุด

## ประมาณการจำนวนเด็กที่เล่นพนันออนไลน์ ประเภทต่าง ๆ จำแนกตามเพศ

หน่วย: คน

เล่นเฉลี่ย 2 ประเภท/คน  
เล่นสูงสุด 6 ประเภท/คน

ประเภทพนันออนไลน์ที่เล่นในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา



# เด็กเล่นพนันออนไลน์ มากกว่า 1 ประเภท และมีแนวโน้มเล่นต่อเนื่อง

เด็กที่เล่นพนันออนไลน์ในปี 2566 จำนวน 465,635 คน ใช้เงินเล่นพนันเฉลี่ยต่อเดือน 1,146 บาท เมื่อประมาณการวงเงินหมุนเวียนที่ใช้เล่นพนันในปี 2566 แล้วพบว่ามีสูงถึง 6,426.737 ล้านบาท

เมื่อลองเล่นพนันออนไลน์แล้วมักไม่หยุดอยู่ที่การพนันเพียงประเภทเดียว ผลสำรวจพบว่า ร้อยละ 59.1 ของเด็กที่เล่นพนันออนไลน์ เคยเล่นพนันมากกว่า 1 ประเภท สูงสุดที่พบคือ 13 ประเภท โดยเด็กชายมีสัดส่วนของผู้ที่เล่นพนันออนไลน์หลากหลายประเภทมากกว่าเด็กหญิง

เด็กที่ได้ลองเล่นพนันออนไลน์แล้วมีแนวโน้มจะเล่นอย่างต่อเนื่อง กล่าวคือ มีเพียงร้อยละ 31.7 ที่เคยเล่นพนันออนไลน์แล้วเลิกเล่น ขณะที่ส่วนใหญ่คือร้อยละ 68.3 ยังคงเล่นอยู่ในปัจจุบัน ผลสำรวจยังพบด้วยว่า พนันออนไลน์ยิ่งเล่นนานยิ่งมีโอกาสจะเล่นด้วยวงเงินพนันที่เพิ่มขึ้น โดยกลุ่มที่เป็นนักเล่นหน้าใหม่ (เล่นไม่ถึงปี) ใช้เงินเล่นพนันออนไลน์เฉลี่ยต่อเดือน 987 บาท ตัวเลขดังกล่าวเพิ่มขึ้นเป็น 1,152 บาท ในกลุ่มที่เล่นมานาน 1-2 ปี และเพิ่มเป็น 1,592 บาท ในกลุ่มที่เล่นนานเกิน 2 ปี หรือเพิ่มขึ้น ร้อยละ 61.3 เมื่อเทียบกับนักเล่นหน้าใหม่

## จำนวนเงินที่ใช้เล่นพนันออนไลน์เฉลี่ยต่อเดือน จำแนกตามระยะเวลาที่เล่นพนันออนไลน์

จำนวนเงินเล่นพนันเฉลี่ยต่อเดือน	ร้อยละของเด็กที่เล่นพนันออนไลน์ จำแนกตามระยะเวลาที่เล่น		
	หน้าใหม่	เล่นพนัน 1-2 ปี	เกินกว่า 2 ปีขึ้นไป
ไม่เกิน 100 บาท	9.8	10.6	0.0
101 – 200 บาท	11.2	10.6	12.4
201 – 500 บาท	20.2	21.2	18.8
501 – 1000 บาท	31.5	20.0	25.0
มากกว่า 1,000 บาท	27.3	37.6	43.8
รวมทั้งสิ้น	100.0	100.0	100.0
เฉลี่ย (บาท)	987	1,152	1,592
ต่ำสุด (บาท)	10	80	200
สูงสุด (บาท)	6,000	6,000	7,000



# การเล่นพนันออนไลน์ กลุ่มเยาวชน

ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เยาวชนอายุ 19-25 ปี เล่นพนันออนไลน์ ร้อยละ 41.6 หรือประมาณการเท่ากับ 2,529,999 คน แยกเป็นเยาวชนชาย 1,469,053 คน และเยาวชนหญิง 1,060,946 คน ในจำนวนนี้มีกลุ่มที่เล่นพนันครั้งแรกในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา หรือที่เรียกว่า 'นักพนันหน้าใหม่' 464,674 คน เป็นเยาวชนชาย 270,573 คน และเยาวชนหญิง 194,101 คน กลุ่มเยาวชนที่เล่นพนันออนไลน์ เริ่มเล่นครั้งแรกที่อายุเฉลี่ย 20.1 ปี โดยทั้งเยาวชนชายและหญิง เริ่มต้นเล่นครั้งแรกที่อายุเฉลี่ยใกล้เคียงกันคือ 20.0 ปี และ 20.3 ปี ทั้งนี้ อายุต่ำสุดที่

พบคือ 12 ปีเท่ากัน

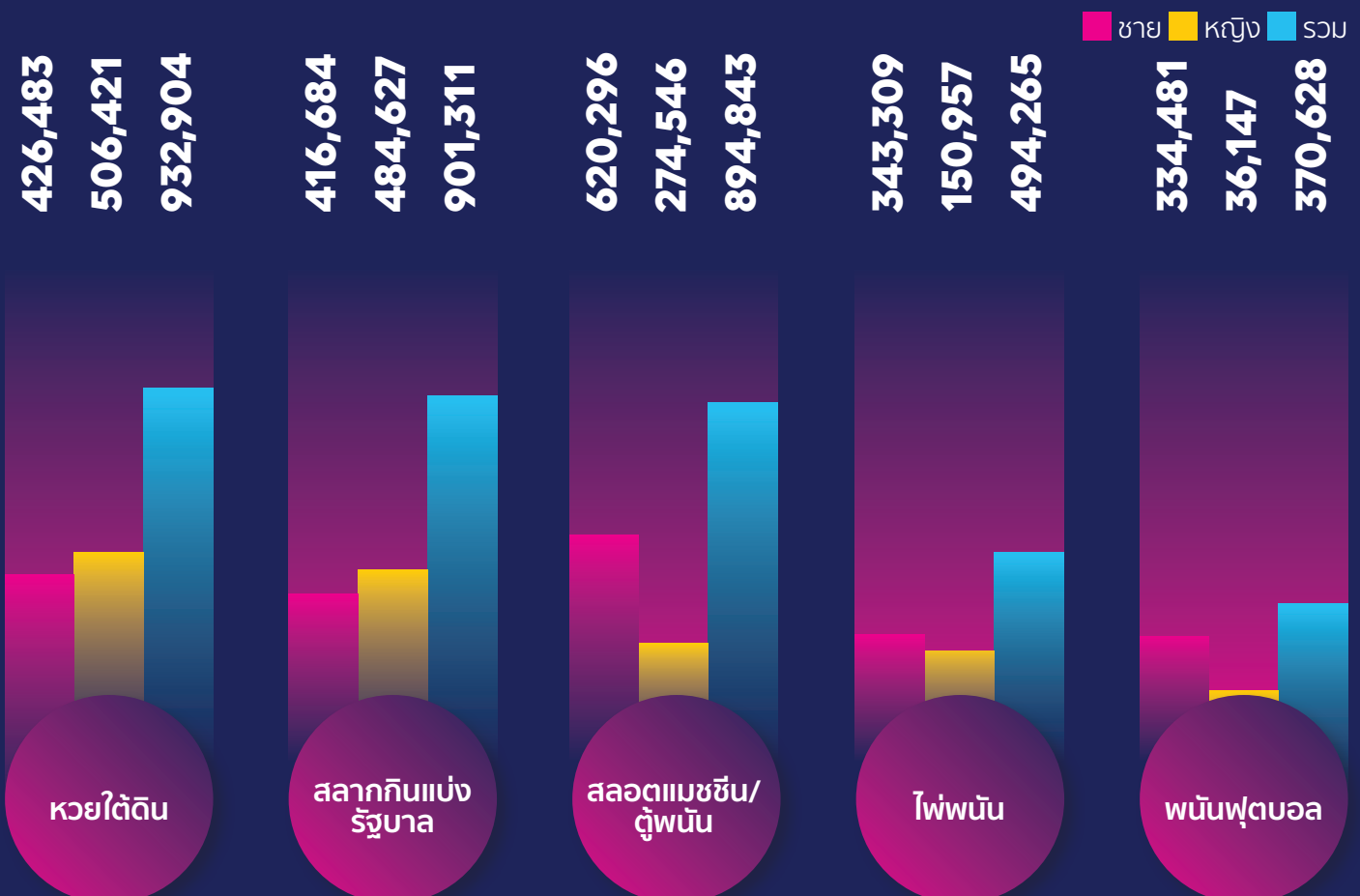
การพนันออนไลน์ที่เยาวชนนิยมเล่นมี 3 ประเภทใกล้เคียงกันคือ หวยใต้ดิน สลากกินแบ่งรัฐบาล และสล็อตแมชชีน/ตู้พนัน แต่ความนิยมเล่นพนันแตกต่างกันอยู่บ้างในกลุ่มเยาวชนชายและหญิง โดยกลุ่มเยาวชนชายนิยมเล่นสล็อตแมชชีน/ตู้พนันมากที่สุด รองลงมาใกล้เคียงกันระหว่างหวยใต้ดินกับสลากกินแบ่งรัฐบาล ขณะที่กลุ่มเยาวชนหญิงนิยมเล่นหวยใต้ดินมากที่สุด รองลงมาเป็นสลากกินแบ่งรัฐบาลและสล็อตแมชชีน/ตู้พนัน

## ประมาณการจำนวนเยาวชนที่เล่นพนันออนไลน์ ประเภทต่าง ๆ จำแนกตามเพศ

หน่วย: คน

เล่นเฉลี่ย 2 ประเภท/คน  
เล่นสูงสุด 9 ประเภท/คน

ประเภทพนันออนไลน์ที่เล่นในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา



# เยาวชนเล่นพนันออนไลน์ต่อเนื่อง ยิ่งเล่น วงเงินยิ่งเพิ่ม

เยาวชนอายุ 19-25 ปี เล่นพนันออนไลน์ในปี 2566 ร้อยละ 41.6 หรือประมาณ 2,529,999 คน ใช้เงินเล่นพนันออนไลน์เฉลี่ยต่อเดือน 1,719 บาท เมื่อประมาณวงเงินหมุนเวียนรวมที่ใช้เล่นพนันในปี 2566 พบว่าสูงถึง 52,248,432 ล้านบาท

เยาวชนที่ลองเล่นพนันออนไลน์ ส่วนใหญ่ไม่หยุดอยู่ที่การพนันเพียงประเภทเดียว ผลสำรวจพบว่าร้อยละ 64.4 ของเยาวชนที่เล่นพนันออนไลน์ เคยเล่นพนันมากกว่า 1 ประเภทสูงสุดที่พบคือ 14 ประเภท โดยเยาวชนชายมีสัดส่วนของผู้ที่เล่นพนันออนไลน์หลากหลายประเภทมากกว่าเยาวชนหญิง

เยาวชนที่ได้ลองเล่นพนันออนไลน์แล้วมีแนวโน้มจะเล่นอย่างต่อเนื่อง มีเพียงส่วนน้อยคือร้อยละ 15.5 ที่เคยเล่นพนันออนไลน์แล้วเลิกเล่น ขณะที่ส่วนใหญ่คือร้อยละ 84.5 ยังคงเล่นอยู่ในปัจจุบัน ผลสำรวจพบว่าพนันออนไลน์ยิ่งเล่นนานยิ่งมีโอกาสจะเล่นด้วยวงเงินพนันที่เพิ่มขึ้น โดยกลุ่มที่เป็นนักเล่นหน้าใหม่ (เล่นไม่ถึงปี) ใช้เงินเล่นพนันออนไลน์เฉลี่ยต่อเดือนประมาณ 1,381 บาท ตัวเลขดังกล่าวเพิ่มขึ้นเป็น 1,654 บาทในกลุ่มที่เล่นมานาน 1-2 ปี และเพิ่มเป็น 2,037 บาทในกลุ่มที่เล่นนานเกิน 2 ปี หรือเพิ่มขึ้น ร้อยละ 47.5 เมื่อเทียบกับนักเล่นหน้าใหม่

## จำนวนเงินที่ใช้เล่นพนันออนไลน์เฉลี่ยต่อเดือน จำแนกตามระยะเวลาที่เล่นพนันออนไลน์

จำนวนเงินเล่นพนันเฉลี่ยต่อเดือน	ร้อยละของเยาวชนที่เล่นพนันออนไลน์ จำแนกตามระยะเวลาที่เล่น		
	หน้าใหม่	เล่นพนัน 1-2 ปี	เกินกว่า 2 ปีขึ้นไป
ไม่เกิน 100 บาท	1.9	3.2	1.4
101 – 200 บาท	10.5	7.9	6.3
201 – 500 บาท	24.2	20.8	22.7
501 – 1000 บาท	24.5	20.7	24.3
มากกว่า 1,000 บาท	38.9	47.4	45.4
รวมทั้งสิ้น	100.0	100.0	100.0
เฉลี่ย (บาท)	1,381	1,654	2,037
ต่ำสุด (บาท)	25	50	80
สูงสุด (บาท)	7,000	80,000	91,260

# ผลกระทบจาก การเล่นพนันออนไลน์

คนรุ่นใหม่ 1 ล้านคน  
ได้รับผลกระทบจาก  
การเล่นพนันออนไลน์

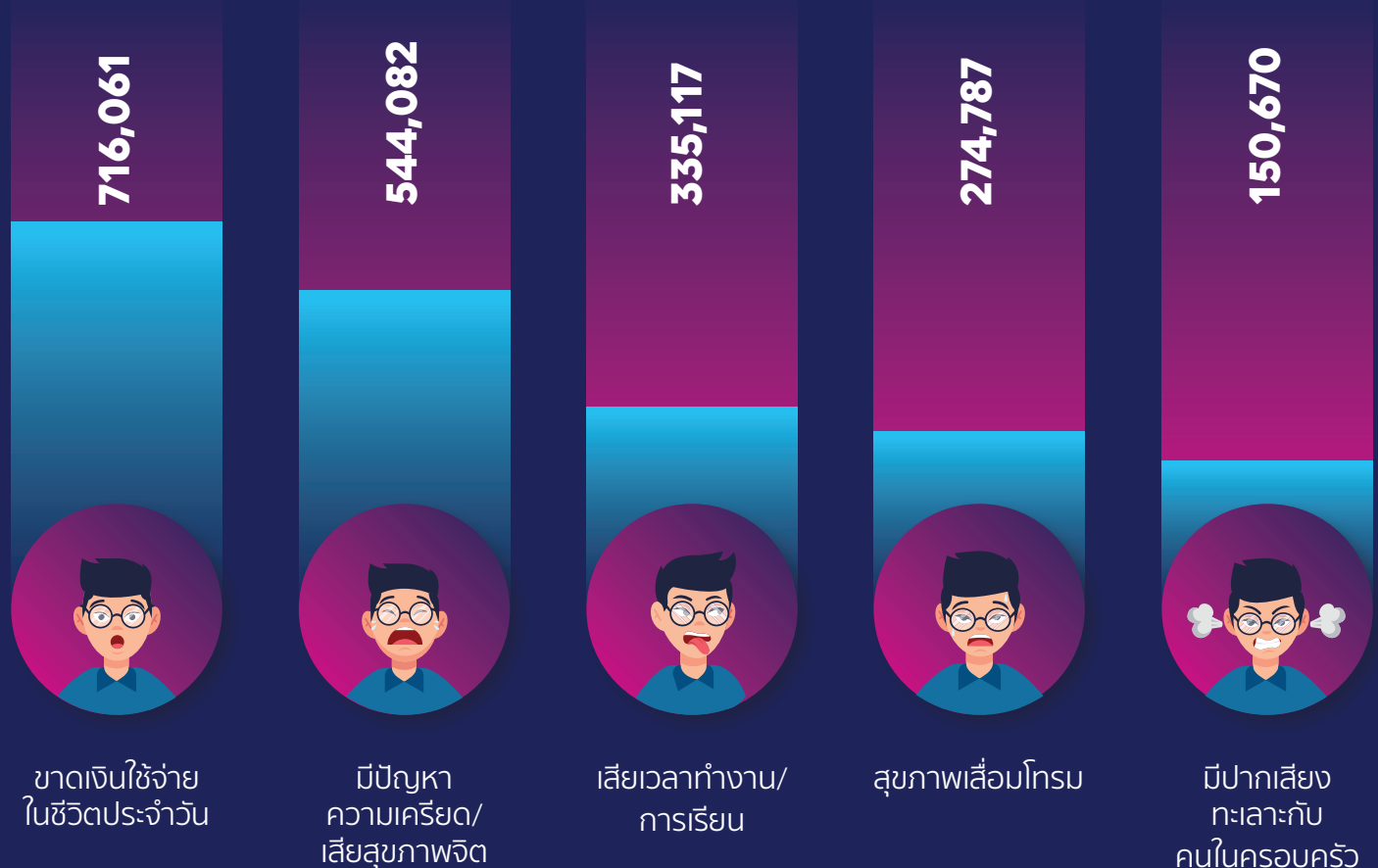
คนรุ่นใหม่ที่เล่นพนันออนไลน์ถึงร้อยละ 33.5 หรือประมาณการเท่ากับ 1,004,383 คน ระบุว่าตนเองได้รับผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ ในจำนวนนี้เป็นเด็กประมาณ 158,820 คน แยกเป็นเด็กชาย 118,048 คน เด็กหญิง 40,772 คน และเป็นเยาวชนประมาณ 845,563 คน แยกเป็นเยาวชน

ชาย 555,103 คน เยาวชนหญิง 290,460 คน โดยผลกระทบที่พบมากที่สุด 5 อันดับแรกคือ ขาดเงินใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน มีปัญหาความเครียด/เสียสุขภาพจิต เสียเวลาทำงาน/การเรียน สุขภาพเสื่อมโทรม และมีปากเสียงทะเลาะกับคนในครอบครัว

ประมาณการจำนวนคนรุ่นใหม่ที่ได้รับ  
ผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ในรอบ 12 เดือน  
(5 อันดับแรกที่พบมากที่สุด)

หน่วย: คน

ผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์





นอกจากผลกระทบข้างต้นยังพบว่า เด็กที่เล่นพนันออนไลน์ 21,000 คน มีหนี้สินจากการเล่นพนัน ประมาณการเป็นมูลค่ารวม 86,389 ล้านบาท เฉลี่ยต่อหัว 4,488.48 บาท จำนวนหนี้สูงสุดที่พบคือ 20,000 บาท ส่วนเยาวชนที่เป็นหนี้มีจำนวนสูงกว่าคือ 61,128 คน ประมาณการหนี้เป็นมูลค่ารวม 686,415 ล้านบาท เฉลี่ยต่อหัว 11,567.02 บาท จำนวนหนี้สูงสุดที่พบคือ 200,000 บาท สูงกว่ากลุ่มเด็กถึง 10 เท่าตัว

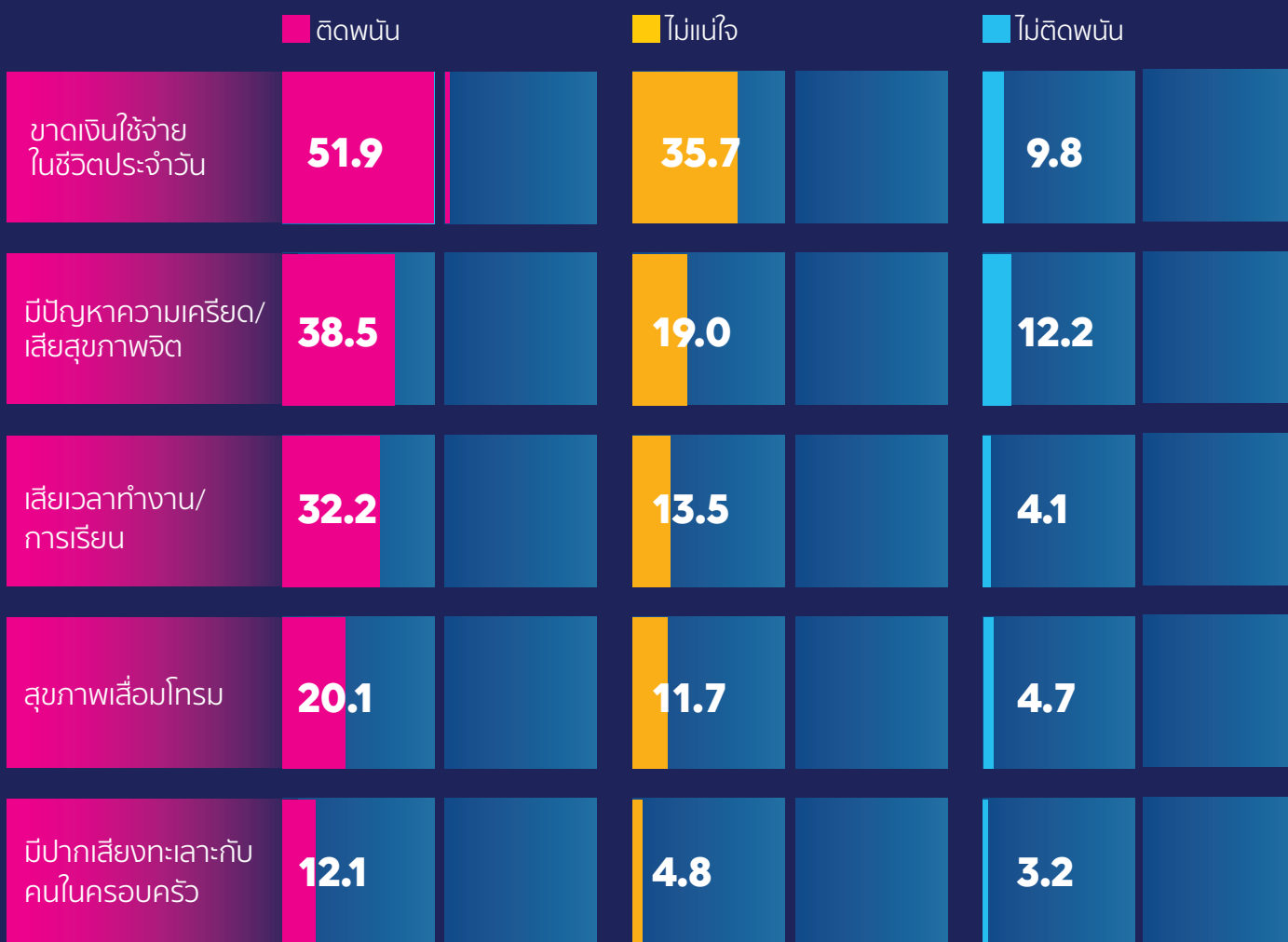


ผลสำรวจยังพบความเชื่อมโยงระหว่างสภาวะการเสพติดพนันกับผลกระทบที่ได้รับ โดยคนรุ่นใหม่ 442,028 คน ประเมินตนเองว่าติดพนันออนไลน์ ซึ่งคนกลุ่มนี้ถึงร้อยละ 66.1 ได้รับผลกระทบจากการเล่นพนัน แตกต่างจากกลุ่มที่ประเมินว่าตนเองไม่ติดพนัน ที่พบว่ามียังร้อยละ 18.8 ที่ได้รับผลกระทบ ความเชื่อมโยงดังกล่าวมีความชัดเจนยิ่งขึ้นหากเปรียบเทียบผลกระทบด้านต่าง ๆ ระหว่างผู้ที่ประเมินตนเองว่า ติดพนัน ไม่ติดพนัน และยังไม่แน่ใจว่าติดหรือไม่

## ผลกระทบที่ได้รับจากการเล่นพนันออนไลน์ เปรียบเทียบกลุ่มที่ติดพนัน ไม่แน่ใจ และไม่ติดพนัน

หน่วย: ร้อยละ

### ผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์



# นักพนัน ที่เป็นปัญหา

คนรุ่นใหม่เกือบ 7 แสนคน  
เข้าข่ายเป็น  
'นักพนันที่เป็นปัญหา'






เมื่อให้คนรุ่นใหม่ที่เล่นพนันออนไลน์ตอบแบบประเมินปัญหาพนัน The Problem Gambling Severity Index (PGSI) เพื่อตรวจสอบว่ามีพฤติกรรมเข้าข่ายเป็น 'นักพนันที่เป็นปัญหา' (Problem Gamblers) หรือไม่ พบพฤติกรรมที่มีแนวโน้มสูงว่าจะนำไปสู่การเป็นนักพนันที่เป็นปัญหา คือ ต้องเพิ่มจำนวนเงินพนัน เพื่อให้ได้ความรู้สึกตื่นเต้น เกรี้ยวหรือได้ลุ้นเหมือนเดิม (ร้อยละ 74.8) หวนกลับไปเล่นพนัน

แก้มือ เพื่อหวังจะได้เงินที่เสียไปคืนมา (ร้อยละ 70.4) เล่นพนันด้วยเงินจำนวนมากกว่าที่มีจ่าย (ร้อยละ 53.4) ผลการประเมินยังพบว่าเด็กที่เข้าข่ายเป็น 'นักพนันที่เป็นปัญหา' มีจำนวนสูงถึง 112,279 คน จำแนกเป็นเด็กชาย 71,532 คน และเด็กหญิง 40,747 คน และพบเยาวชนเข้าข่ายเป็น 'นักพนันที่เป็นปัญหา' 576,742 คน จำแนกเป็นเยาวชนชาย 370,400 คน และเยาวชนหญิง 206,342 คน

## ประมาณการคนรุ่นใหม่ที่เล่นพนันออนไลน์ในรอบ 12 เดือน จำแนกตามระดับความเสี่ยงต่อการเป็น 'นักพนันที่เป็นปัญหา'

หน่วย: คน

ระดับความเสี่ยงต่อการเป็นนักพนันที่มีปัญหา

	เด็ก 15-18 ปี	เยาวชน 19-25 ปี	รวม
 กลุ่มนักพนันที่ไม่มีปัญหา	39,812	280,284	320,096
 นักพนันที่มีความเสี่ยงต่ำ	107,394	439,942	547,336
 นักพนันที่มีความเสี่ยงปานกลาง	206,150	1,231,290	1,437,440
 นักพนันที่เป็นปัญหา	112,279	576,742	689,021
 ไม่ระบุ	0	1,741	1,741
<b>Total</b>	<b>465,635</b>	<b>2,529,999</b>	<b>2,995,634</b>

# ผู้ที่เริ่มต้นเล่นพนันออนไลน์ เมื่ออายุน้อย หรือเล่นเป็นระยะเวลานาน มีโอกาสเสี่ยงจะเป็น ‘นักพนันที่เป็นปัญหา’

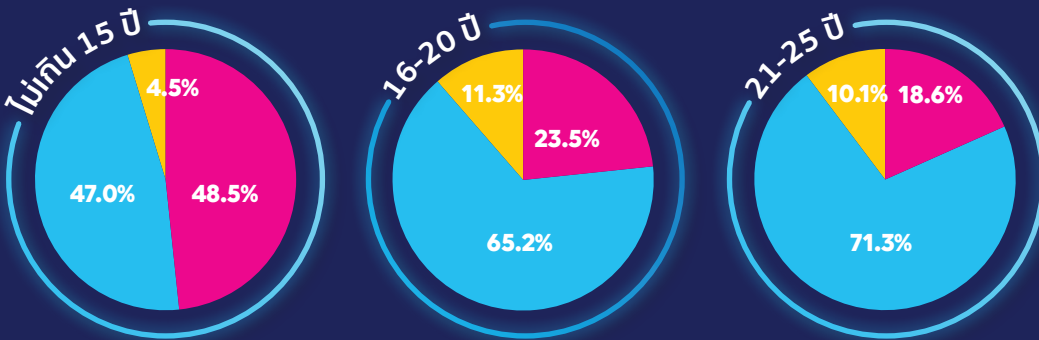
มีข้อสังเกตในกลุ่มคนรุ่นใหม่ que เล่นพนันออนไลน์ว่า ยิ่งเริ่มต้นเล่นเร็วยิ่งมีโอกาสเสี่ยงจะเป็น ‘นักพนันที่เป็นปัญหา’ มากขึ้น โดยกลุ่มที่เริ่มเล่นพนันออนไลน์ในช่วงอายุไม่เกิน 15 ปีมีสัดส่วนของผู้ที่กลายเป็น ‘นักพนันที่เป็นปัญหา’ ถึงร้อยละ 48.5 สัดส่วนดังกล่าวลดลงเหลือร้อยละ 23.5 ในกลุ่มที่เริ่มเล่นในช่วงอายุ 16-20 ปี และเหลือร้อยละ 18.6 ในกลุ่มที่เริ่มเล่นหลังอายุ 20 ปี

โอกาสการเป็น ‘นักพนันที่เป็นปัญหา’ ยังเกี่ยวข้องกับระยะเวลาที่เล่นพนัน โดยกลุ่มนักพนันที่เล่นพนันออนไลน์เกินกว่า 5 ปีมีสัดส่วนผู้ที่กลายเป็น ‘นักพนันที่เป็นปัญหา’ สูงถึงร้อยละ 44.4 รองลงมาคือกลุ่มที่เล่น 4-5 ปีร้อยละ 37.0 ส่วนกลุ่มที่เล่นไม่เกิน 1 ปี และเล่น 2-3 ปีมีสัดส่วนต่ำกว่าอย่างชัดเจน

## ร้อยละของคนรุ่นใหม่ que เล่นพนันออนไลน์ในรอบ 12 เดือน ตามระดับความเสี่ยงต่อการเป็น ‘นักพนันที่เป็นปัญหา’

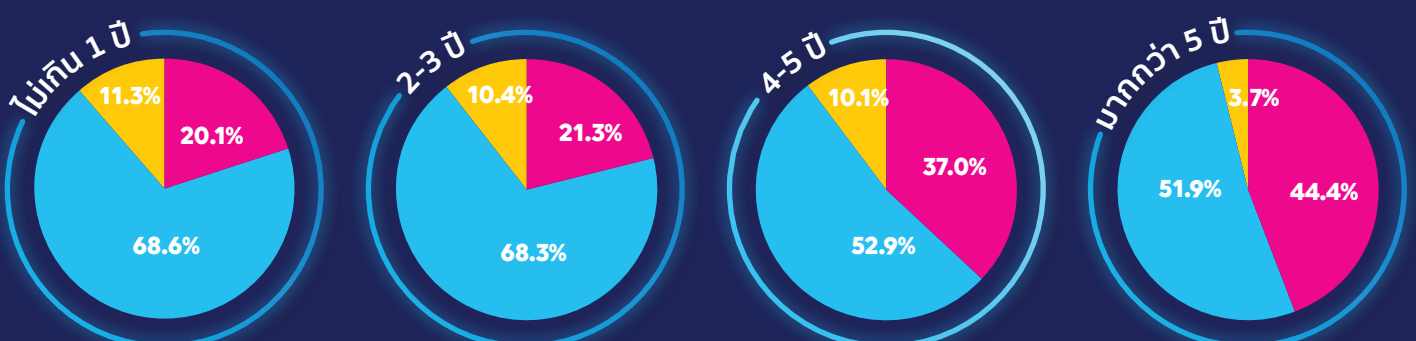
จำแนกตามอายุที่เริ่มเล่นพนันออนไลน์

■ นักพนันที่เป็นปัญหา ■ เสี่ยงจะเป็นปัญหา ■ ไม่เป็นปัญหา



จำแนกตามระยะเวลาที่เล่นพนันออนไลน์

■ นักพนันที่เป็นปัญหา ■ เสี่ยงจะเป็นปัญหา ■ ไม่เป็นปัญหา





## ‘พนันออนไลน์’ ในกลุ่มคนรุ่นใหม่ อาจไม่ใช่ประเด็นแค่เรื่องการแพร่ระบาด แต่ยังคงครอบคลุมถึงพฤติกรรมการเล่นที่มีแนวโน้มเข้มข้นมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นพนันที่เกินขอบเขตจนถึงระดับมีปัญหา หรือการเล่นจนเกิดผลกระทบในด้านต่าง ๆ



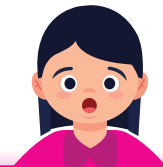
เมื่อพิจารณาปัญหา ‘พนันออนไลน์’ ในกลุ่มคนรุ่นใหม่ อาจไม่ใช่ประเด็นแค่เรื่องการแพร่ระบาด แต่ยังคงครอบคลุมถึงพฤติกรรมการเล่นที่มีแนวโน้มเข้มข้นมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นพนันที่เกินขอบเขตจนถึงระดับมีปัญหา หรือการเล่นจนเกิดผลกระทบในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นขาดเงินใช้จ่าย เป็นหนี้สิน เครียด เสียเวลาเรียน ฯลฯ ซึ่งทิศทางการเปลี่ยนแปลงข้างต้นเชื่อมโยงโดยตรงกับรูปแบบการเล่นที่เปลี่ยนไป ทั้งสะดวกขึ้น หลากหลายขึ้น ฯลฯ ประกอบกับสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบตัวคนรุ่นใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการโฆษณาชักชวนให้เล่นพนันผ่านสื่อออนไลน์ที่พบเจอกันอย่างกว้างขวาง ซึ่งผลสำรวจสะท้อนให้เห็นว่ามีส่วนกระตุ้นให้เล่นพนัน ยิ่งพบเจอบ่อยยิ่งเพิ่มความเข้มข้นในการเล่นโดยเฉพาะวงเงิน ขณะที่คนรุ่นใหม่บางส่วนเพิ่มระดับการมีส่วนร่วมไปถึงการแชร์ บอกรับ หรือชักชวนคนอื่นให้มาร่วมเล่นพนัน

สถานการณ์ข้างต้นเป็นเสมือนการตอกย้ำกับภาคส่วนต่าง ๆ ว่า กลไกในการดูแลปกป้องคนรุ่นใหม่จากภัยของ ‘พนันออนไลน์’ ยังขาดความเข้มแข็ง ไม่ทันต่อเหตุการณ์สมควรได้รับการพิจารณาอย่างเร่งด่วน ก่อนที่จะลุกลามจนส่งผลกระทบต่อกำลังสำคัญของชาติไปมากกว่าที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน

เด็กที่เข้าข่ายเป็นนักพนันที่เป็นปัญหา  
มีจำนวน **112,279** คน



เด็กชาย  
**71,532** คน



เด็กหญิง  
**40,747** คน

เยาวชนเข้าข่ายเป็นนักพนันที่เป็นปัญหา  
มีจำนวน **576,742** คน



เยาวชนชาย  
**370,400** คน



เยาวชนหญิง  
**206,342** คน



ผู้จัดทำ  
สถานที่ติดต่อ

โทรศัพท์/โทรสาร  
e-mail  
สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน  
ห้อง 518 คณะเศรษฐศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330  
02-218-6299  
thaicgs@gmail.com  
www.gamblingstudy-th.org

