



สถานการณ์การพ่น
ในสังคมไทย

และข้อเสนอกรณี
การทำพ่นที่ถูกกฎหมาย

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพ่น

การพนัน (Gambling) 3 กลุ่ม 2 ช่องทาง

➡ เกมพนัน (Gaming)

- ไฟ ไฮโล หรือเกมพนันอื่นๆ ในบ่อน/คาสีโน (gaming tables)
- เกม / เครื่องเล่น / สล็อตแมชชีน (gaming machines)

➡ การพนันทายผลการแข่งขัน (Betting)

- ทายผลการแข่งขัน - พนันบอล ชนไก่ ชนวัว แข่งเรือ อีสปอร์ต
- ทายผลเหตุการณ์ - นางงาม เลือกตั้ง

➡ สลาก/ลอตเตอรี่ (Lottery)



1

การเล่นพนัน ปี 2564
คนไทยเล่นการพนันเพิ่มขึ้น

ประมาณการจำนวนคนไทยที่ เล่นการพนันในปี 2564



59.6% ของคนไทย
ที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป
เล่นการพนันในปี 2564
หรือคิดเป็นจำนวน
32.330 ล้านคน

เพิ่มจากปี '62 **6.3 %**
หรือเพิ่มขึ้น **1.909 ล้านคน**

มี **นักพนันหน้าใหม่** หรือคนที่ไม่เคย
เล่นพนันมาก่อน แต่เพิ่งเริ่มเล่นพนันเป็น
ครั้งแรกในปี 2564 **0.795 ล้านคน**

เพิ่มขึ้น **10.5 %** เมื่อเทียบกับ
นักพนันหน้าใหม่ในปี '62
ที่มีจำนวน **0.720 ล้านคน**



ผู้หญิง
16.302 ล้านคน

เพิ่มจากปี '62
1.123 ล้านคน



ผู้ชาย
16.028 ล้านคน

เพิ่มจากปี '62
0.786 ล้านคน



เด็กและเยาวชนอายุ 15-25 ปี
4.326 ล้านคน

เพิ่มจากปี '62
0.542 ล้านคน



ผู้สูงอายุ 60 ปี ขึ้นไป
4.048 ล้านคน

เพิ่มจากปี '62
0.691 ล้านคน

ประเภทการพนัน ที่คนไทยเล่นในปี 2564

(หน่วย : คน)

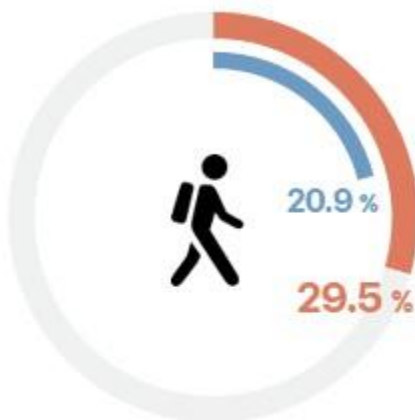
ประเภทการพนัน	ประมาณการจำนวนนักพนัน ปี '64	เทียบกับปี '62	
สลากกินแบ่งรัฐบาล	24,626,233	+ 1,877,053	+ 8.3%
หวยใต้ดิน	19,273,068	+ 1,535,685	+ 8.7%
พนันไพ่ เช่น บาคาร่า ป็อกเต้ง	4,476,201	+ 29,988	+ 0.7%
พนันทายผลฟุตบอล	3,830,594	+ 367,088	+ 10.6%
ไฮโล / โปป๋น / น้ำเต้าปูปลา	2,514,898	+ 534,026	+ 27.0%
วัวชน / ไก่ชน	1,493,135	+ 133,055	+ 9.8%
หวยต่างประเทศ	890,337	+ 811,759	+ 1,033.1%
หวยหุ้น	555,815	- 11,157	- 2.0%
สล็อตแมชชีน / ตู้ม้า / ตู้เกมพนัน	555,168	N/A	
บิงโกพนัน	494,938	+ 347,304	+ 235.2%
จับสลากแบบเสียเงิน	322,726	N/A	
มวยหรือมวยตู้	285,012	-784,113	- 73.3%
จับยี่กี หอยบิงปอง	186,712	+ 82,097	+ 78.5%

เฉลี่ย 2 ประเภท/คน สูงสุด 10 ประเภท/คน

ประชากรกลุ่มเสี่ยง เล่นการพนันมากขึ้นในปี 2564

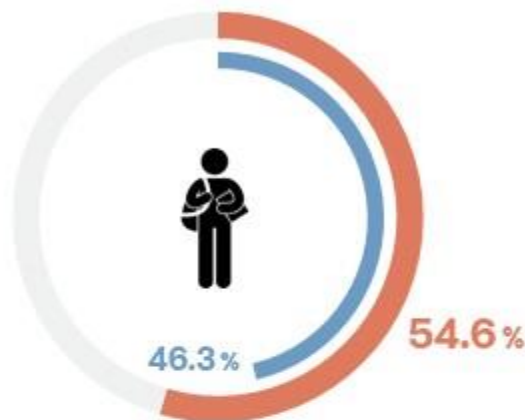
2564
2562

เด็ก 15-18 ปี ▲

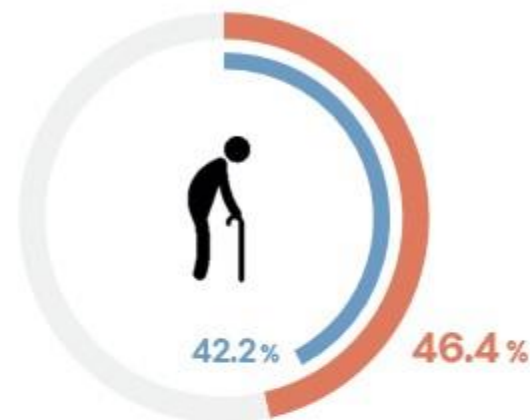


สัดส่วน
ผู้ที่เล่นพนัน
ต่อประชากร
วัยเดียวกัน

เยาวชน 19-25 ปี ▲



ผู้สูงอายุ 60 ปี ขึ้นไป ▲



วงเงิน
หมุนเวียน

29,155
ล้านบาท
10,200
ล้านบาท

93,321
ล้านบาท
58,878
ล้านบาท

45,480
ล้านบาท
57,131
ล้านบาท

ประเภท
การพนัน
ที่นิยมเล่น
ในปี '64

- 1st หวยใต้ดิน 391,905 คน
- 2nd สลากกินแบ่งรัฐบาล 341,727 คน
- 3rd พนันไฟ 295,140 คน
- 4th พนันทายผลฟุตบอล 227,882 คน
- 5th ไฮโล โปชั่น น้ำเต้าปูปลา 91,898 คน

- 1st สลากกินแบ่งรัฐบาล 2,239,020 คน
- 2nd หวยใต้ดิน 1,616,978 คน
- 3rd พนันไฟ 935,942 คน
- 4th พนันทายผลฟุตบอล 739,935 คน
- 5th ไฮโล โปชั่น น้ำเต้าปูปลา 383,413 คน

- 1st สลากกินแบ่งรัฐบาล 2,960,325 คน
- 2nd หวยใต้ดิน 2,296,680 คน
- 3rd พนันไฟ 229,724 คน
- 4th ไฮโล โปชั่น น้ำเต้าปูปลา 229,202 คน
- 5th รัวชนไก่ชน 145,823 คน

15.1 % ของผู้ที่เล่นการพนันในปี 2564 หรือประมาณ
4.882 ล้านคน ระบุว่า **ได้รับผลกระทบจากการพนัน**

**ปัญหาการเงิน
และหนี้พนัน**



ขาดเงินใช้จ่าย
ในชีวิตประจำวัน

60.7 %



เป็นหนี้

23.9 %



ขายทรัพย์สิน หรือสิ่งมีค่า
เพื่อเล่นพนัน / ใช้หนี้

11.8 %



ทำสิ่งผิดกฎหมาย
เพื่อหาเงิน
เล่นพนัน

1.1 %



เจ้าหนี้ข่มขู่
ทำร้ายร่างกาย

0.8 %

**ปัญหาสุขภาพ
และการใช้ชีวิตประจำวัน**



มีปัญหาความเครียด
เสียสุขภาพจิต

45.4 %



เสียเวลา
ทำงาน /
การเรียน

22.9 %



สุขภาพ
เสื่อมโทรม

16.6 %

**ปัญหาความสัมพันธ์
และภาพลักษณ์ทางสังคม**



มีปากเสียง ทะเลาะ
กับคนในครอบครัว

15.9 %

เสียเพื่อน
ญาติ
ครอบครัว



8.4 %



เสื่อมเสีย
ชื่อเสียง

6.4 %



ครอบครัว
หย่าร้าง

0.5 %

ร้อยละของคนไทยที่เล่นการพนันในปี 2564
จำแนกตามผลกระทบจากการพนันที่ระบุ
(เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

The Problem Gambling Severity Index - PGSI

ในการเล่นเกมพนัน ท่านมีประสบการณ์ในลักษณะใดต่อไปนี้	ไม่เคย 0 คะแนน	บางครั้ง 1 คะแนน	บ่อยครั้ง 2 คะแนน	แทบทุกครั้ง 3 คะแนน
1. บ่อยแค่ไหน ที่เล่นพนันด้วยเงินจำนวนมากกว่าที่สามารถจ่ายได้จริง	☐	☐	☐	☒
2. บ่อยแค่ไหน ที่ต้องเพิ่มจำนวนเงินพนัน เพื่อให้ได้ความรู้สึกตื่นเต้น เร้าใจ หรือได้ลุ้นเหมือนเดิม	☐	☒	☐	☐
3. บ่อยแค่ไหน ที่หวนกลับไปเล่นพนันแก้มือ เพื่อหวังจะได้เงินที่เสียไปคืนมา	☐	☐	☒	☐
4. บ่อยแค่ไหน ที่ต้องหยิบยืมเงินผู้อื่น หรือขายสิ่งต่างๆ เพื่อให้ได้เงินมาเล่นพนัน	☒	☐	☐	☐
5. บ่อยแค่ไหน ที่รู้สึกว่ อาจมีปัญหากจากการเล่นพนัน	☐	☐	☐	☐
6. บ่อยแค่ไหน ที่ถูกคนวิพากษ์วิจารณ์ หรือบอกว่า มีปัญหากจากการเล่นพนัน ซึ่งอาจคิดว่าจริงหรือไม่จริงก็ได้	☐	☐	☐	☐
7. บ่อยแค่ไหน ที่รู้สึกผิดกับการเล่นพนัน หรือผลที่ตามมา จากการเล่นพนัน	☒	☐	☐	☐
8. บ่อยแค่ไหน ที่มีปัญหาสุขภาพ ความเครียดหรือวิตกกังวลจากการเล่นพนัน	☐	☐	☐	☐
9. บ่อยแค่ไหน ที่การพนันทำให้ตัวเอง หรือคนในครอบครัวเกิดปัญหาทางการเงิน	☒	☐	☐	☐

รวมคะแนน

คะแนนรวม	ผลการประเมิน
0	ไม่มีความเสี่ยง
1 - 2	มีความเสี่ยงต่ำ
3 - 7	มีความเสี่ยงปานกลาง จะเป็นนักพนันที่มีปัญหา
8 ขึ้นไป	มีความเสี่ยงสูง หรือ เป็น นักพนันที่มีปัญหา

(คะแนนสูงสุดที่เป็นไปได้ คือ 27 คะแนน)

10.9 % ของคนที่เล่นพนัน
ในปี 2564 หรือประมาณ
3.512 ล้านคน
มีพฤติกรรมเข้าข่ายเป็น
นักพนันที่มีปัญหา



ผู้หญิง

1.347 ล้านคน



ผู้ชาย

2.165 ล้านคน



**เด็ก
15-18 ปี**

0.132
ล้านคน



**เยาวชน
19-25 ปี**

0.472
ล้านคน



**ผู้สูงอายุ
60 ปี ขึ้นไป**

0.234
ล้านคน

ประเภทการพนันที่มีสัดส่วน **นักพนันที่มีปัญหา** สูงที่สุด ?

บ่อนออนไลน์



0.722
ล้านคน

หวยอื่น ๆ



0.480
ล้านคน

**พนันทายผล
ฟุตบอล**



1.284
ล้านคน

บ่อนแบบมีที่ตั้ง



1.308
ล้านคน

หวยใต้ดิน



2.480
ล้านคน

สลากกินแบ่งฯ



2.594
ล้านคน

ร้อยละและประมาณการจำนวนนักพนันที่มีปัญหา
จำแนกตามประเภทการพนันที่เล่นในปี 2564

2

คนไทยคิดอย่างไรกับ
การเปิดคาสีในถุกกฎหมาย

คนไทยครึ่งหนึ่งไม่เห็นด้วยกับการเปิดคดีในกฎหมาย

ปีสำรวจ (โดย CGS)	จำนวนตัวอย่าง (คน)	เห็นด้วย (ร้อยละ)	ไม่เห็นด้วย (ร้อยละ)	ไม่แน่ใจ (ร้อยละ)
2560	7,008	29.3	51.1	19.6
2562	44,050	30.5	51.1	18.4
2564	6,977	29.7	54.1	16.2

ปี 2565 กมธ. สำรวจ 3,296 คน

80.67% เห็นด้วยกับการเปิดสถาบันเชิงแบบครบวงจร โดยระบุประเภทธุรกิจที่ต้องการคือ

63.20% หรือ 50.98% ของกลุ่มตัวอย่าง

เห็นด้วยกับการเปิดห้างสรรพสินค้าแบบครบวงจร

36.38% หรือ 29.35% ของกลุ่มตัวอย่าง

เห็นด้วยกับการเปิดคดีในกฎหมาย

เหตุผล/ข้อถกเถียง เอา-ไม่เอา คาสีโน

ฝ่ายสนับสนุน มีเหตุผลหลักคือ

- กระตุ้นพัฒนาการเศรษฐกิจ โดยใช้คาสีโนเป็นตัวเร่ง
- ดึงดูดการลงทุนและนักท่องเที่ยวไปยังภูมิภาค/เมืองที่ต้องการ
- เพิ่มรายรับจากภาษี การสร้างงาน และสิ่งอื่นๆ
- ดึงประชาชนไม่ให้ไปเล่นพนันในประเทศอื่น
- ประเทศซึ่งถือว่าทันสมัยทั้งหลายต่างก็มีคาสีโนถูกกฎหมายกันทั้งสิ้น

ฝ่ายต่อต้าน มีเหตุผลหลักคือ

- มองว่า การพนันเป็นสิ่งชั่วร้าย การพนันเป็นเรื่องผิดศีลธรรม
- คาสีโนมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับองค์กรอาชญากรรมและการคอร์รัปชัน ** ไม่แน่ว่า รัฐบาลจะสามารถควบคุมให้ธุรกิจการพนันดำเนินการเพื่อผลประโยชน์ของสาธารณชน ไม่ยุ่งเกี่ยวกับองค์กรอาชญากรรม การทุจริตคอร์รัปชัน
- การขยายตัวไปสู่การพัฒนาเกมพนันใหม่ๆ ที่สะดวก น่าตื่นเต้น เน้นตลาดมวลชน ** กลัวว่า ท้ายที่สุดภาษีการพนันจะเท่ากับเป็นภาษีคนจน
- **เหตุผลที่สำคัญและมีน้ำหนักมากที่สุดคือ**
ผลกระทบทางสังคม ซึ่งมีรูปแบบหลากหลาย เช่น
 - การเพิ่มขึ้นของนักพนัน โดยเฉพาะนักพนันที่เป็นเยาวชน
 - การเล่นพนันมากเกินไป ทำให้เกิดปัญหาทางการเงิน การล้มละลาย หรือปัญหาทางสังคมอื่นๆ เช่น ครอบครัวแตกแยก การเพิ่มขึ้นของโจรขโมย การฉ้อโกง ฯลฯ
 - เหตุผลร้ายแรงที่สุดคือ ปัญหาโรคติดการพนัน เพราะเป็นปัญหาที่แก้ไขยากและใช้ต้นทุนสูง

ตัวอย่างการคำนวณผลกระทบของประเทศสหรัฐอเมริกา

คณะกรรมการการศึกษาผลกระทบของการพ่นน้ำแห่งชาติของสหรัฐฯ
รายงานว่า

ความเสียหายทางการเงิน ค่าใช้จ่ายทางกฎหมาย และ
การสูญเสียผลิตภาพของการทำงานอันเนื่องมาจากการติดพ่นน้ำของชาวอเมริกัน
มีมูลค่าประมาณ 5,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐต่อปี

แต่นักเศรษฐศาสตร์
คำนวณว่า

ความสูญเสียทางเศรษฐกิจสังคมโดยรวมน่าจะสูงกว่านั้นประมาณ 10 เท่า
คือเกือบปีละ 54,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ
คิดเป็นความสูญเสียเฉลี่ยของคนติดพ่นน้ำแต่ละคน อยู่ที่ 20,000 ดอลลาร์

3

แนวทางการรับมือการพนัน
ในฐานะปัจจัยเสี่ยง
กรณีการทำพนันที่ถูกกกฎหมาย

ฐานคิดต่อการรับมือการพนัน

: กรณีการพนันที่ถูกกฎหมาย

1. ธุรกิจพนันต้องปราศจากความเกี่ยวข้องกับองค์กรอาชญากรรมและการคอร์รัปชัน
2. ผู้เล่นพนันต้องได้รับทราบข้อมูล และสามารถมั่นใจได้ว่าจะไม่ถูกเอาเปรียบ
3. ต้องมีบทบาทบัญญัติคุ้มครองเด็กและเยาวชน และบุคคลที่ขาดความสามารถในการปกป้องตนเอง
4. ต้องมีหน่วยงานกำกับดูแลกิจการพนัน (Gambling Commission) ที่มีความน่าเชื่อถือ
5. ต้องมีกลไกป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันที่ครอบคลุม พร้อมปฏิบัติงานตลอดเวลา

การกำกับดูแล
ธุรกิจการพนัน

การควบคุมและ
ลดผลกระทบ
จากการพนัน

แนวทางกำกับดูแลการพนันที่ถูกกฎหมายของประเทศสิงคโปร์

องค์กร

กำกับดูแล
ธุรกิจการพนัน

องค์กร

ควบคุมและลดผลกระทบ
จากการพนัน

จัดสรรเงินรายได้เข้า

กองทุนลดผลกระทบจากการพนัน

กระทรวง
มหาดไทย

CRA
Casino Regulatory
Authority

NCPG

National Council on
Problem Gambling

กระทรวง
พัฒนาสังคม
และครอบครัว

ร่วมกำกับดูแลกฎระเบียบ
ด้านการป้องกันทางสังคม

ประสานการทำงานให้เกิด
หน่วยงานบริการให้คำปรึกษา
และบำบัดรักษาครบวงจร

กระทรวง
การคลัง

TOTE BOARD
(Lottery, horse
racing, sport betting)

NAMS

National Addictions
Management Service

กระทรวง
สาธารณสุข



ภาคประชาสังคม
NGOs และชุมชน

ตัวอย่าง องค์การกำกับดูแลธุรกิจการพนันของประเทศสิงคโปร์

CRA

Casino
Regulatory
Authority

คณะกรรมการ

ตัวแทนจากหน่วยงานรัฐ และผู้เชี่ยวชาญจากหลายภาคส่วน
รวม 15 คน และมีการแต่งตั้งคณะกรรมการ 7 คณะ

- คณะกรรมการบริหาร
- คณะกรรมการตรวจบัญชีรายงานการเงิน
และประเมินความเสี่ยง
- คณะกรรมการงบประมาณ
- คณะกรรมการควบคุมการปฏิบัติตามกฎระเบียบ
ของผู้ประกอบกิจการคาสิโน
- คณะกรรมการทรัพยากรบุคคล
- คณะกรรมการกฎหมายและกฎระเบียบ
- คณะกรรมการที่ปรึกษาทางเทคโนโลยี

บทบาทหน้าที่

- ออกแบบระบบ กฎระเบียบ ตรวจสอบผู้ขอใบอนุญาต
ออกใบอนุญาต และกำกับการประกอบกิจการคาสิโน
- ควบคุมและตรวจสอบการประกอบกิจการคาสิโน
- ตรวจสอบการกระทำผิดกฎหมายในคาสิโน รับเรื่อง
ร้องเรียน สืบสวนสอบสวน ระบุข้อพิพาทระหว่าง
ผู้เล่นกับผู้ให้บริการ
- จัดทำรายงานการประกอบกิจการคาสิโน และ
ให้คำแนะนำหรือเสนอแนะแก่รัฐมนตรีกระทรวง
มหาดไทยในเรื่องการควบคุมและตรวจสอบกิจการ
คาสิโน
- จัดสรรรายได้ 17% เข้ากองทุนลดผลกระทบจาก
การพนัน

ตัวอย่าง องค์การควบคุมและลดผลกระทบจากการพนันของประเทศสิงคโปร์

NCPG

National
Council on
Problem Gambling

คณะกรรมการ

ผู้เชี่ยวชาญต่างๆ จำนวน 15 คน เช่น

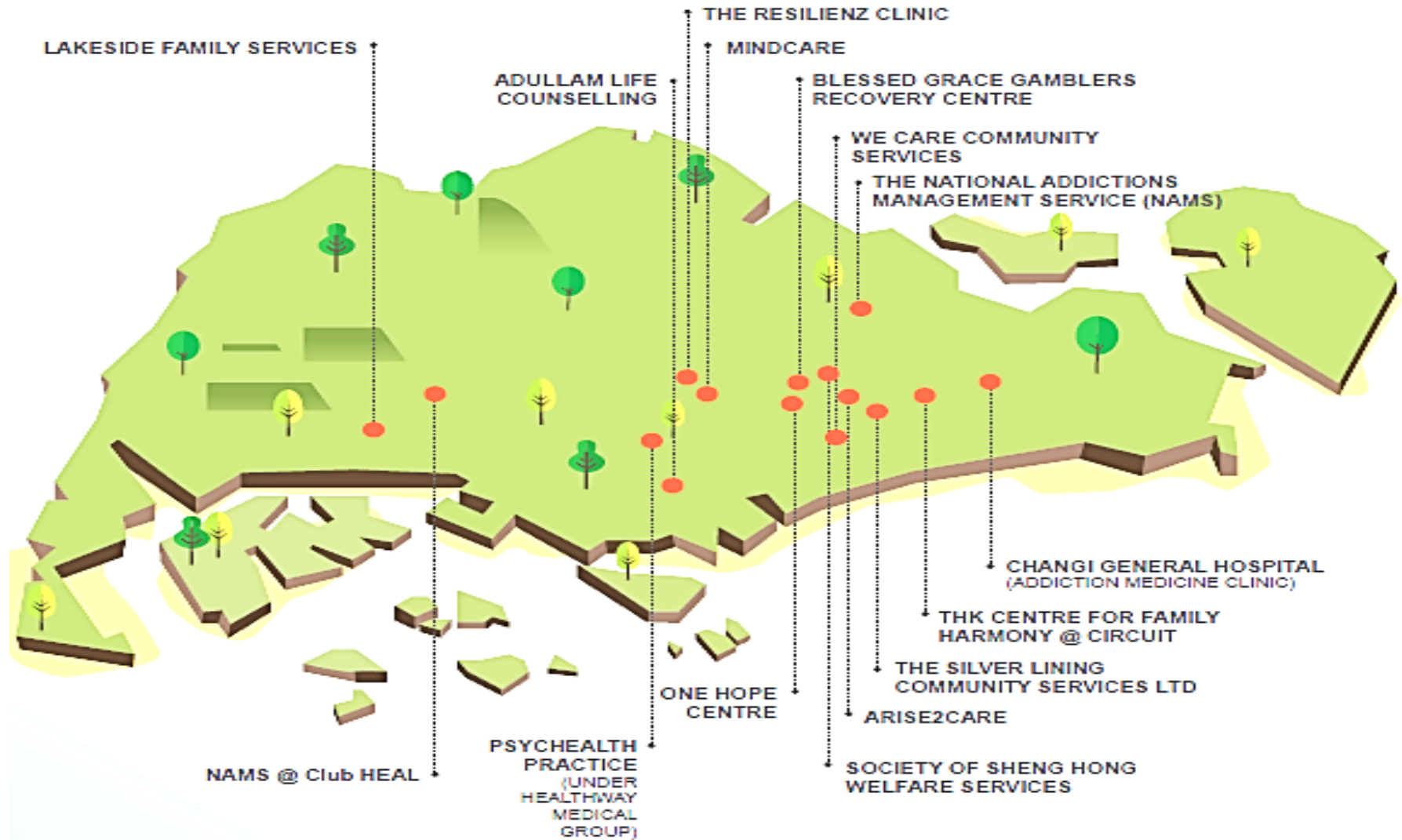
- แพทย์ด้านจิตเวช
- นักจิตวิทยา
- นักสังคมสงเคราะห์
- ผู้เชี่ยวชาญด้านการให้คำปรึกษา
- นักกฎหมาย
- นักวิชาการด้านสังคมศาสตร์
การศึกษา ศาสนา เป็นต้น

มีวาระการทำงาน 2 ปี

บทบาทหน้าที่

- เผยแพร่ความรู้ สร้างความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับผลกระทบจากการพนัน
- สร้างระบบบริการให้คำปรึกษาและบำบัดรักษาแบบครบวงจร
- ทำงานร่วมกับ **CRA** ด้านการป้องกันทางสังคม เช่น การกำกับกฎระเบียบ การโฆษณา และโปรโมชันในคาสิโน
- เป็นหน่วยงานรับเรื่อง ผู้มีปัญหาจากการพนัน ทั้งกลุ่มที่ถูกแบนหรือห้ามเข้าเล่นการพนันในคาสิโน (Casino Exclusion) และกลุ่มที่ถูกจำกัดจำนวนครั้งในการเข้าใช้บริการ (visit limit)
- ประสานความร่วมมือกับภาคประชาสังคม สนับสนุนงบประมาณให้องค์กรพัฒนาเอกชนทำงานในเขตชุมชนต่างๆ ทั่วสิงคโปร์
- บริหารจัดการกองทุนลดผลกระทบจากการพนัน

แผนภาพแสดงการกระจายตัวของหน่วยให้บริการ ภายใต้การสนับสนุนของ NCPG



หลักปฏิบัติของการพนันอย่างมีความรับผิดชอบของประเทศฟิลิปปินส์

1. การปกป้องเด็กและเยาวชน

ห้ามบุคคลอายุต่ำกว่า 21 ปีบริบูรณ์ หรือนักเรียนในโรงเรียน วิทยาลัย หรือมหาวิทยาลัยในฟิลิปปินส์ เข้าเล่นการพนันทั้งในรูปแบบออฟไลน์และออนไลน์

2. จำกัดการเข้าถึงสถานที่เล่นพนัน โดยการจำกัดสิทธิการเข้าถึงการพนันของบุคคลบางกลุ่ม เช่น

- เจ้าหน้าที่ของรัฐที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการดำเนินงานของรัฐบาลหรือหน่วยงานของรัฐบาล
- สมาชิกกองทัพฟิลิปปินส์ ทั้งกองทัพบก กองทัพเรือ กองทัพอากาศ และตำรวจแห่งชาติฟิลิปปินส์
- บุคคลที่มีรายชื่ออยู่ใน ฐานข้อมูลแห่งชาติของบุคคลที่ถูกจำกัดสิทธิ (The National Database of Restricted Persons)

3. โปรแกรมกีดกันผู้เล่นออกจากการพนัน Self-exclusion / Family exclusion / Licensee-emanating exclusion

4. กฎเกณฑ์เกี่ยวกับการโฆษณา เช่น

- ห้ามมุ่งเป้าหมายไปที่บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 21 ปีบริบูรณ์
- ห้ามบอกเป็นนัยว่า ทักษะของผู้เล่นสามารถส่งผลต่อผลลัพธ์ของการพนันได้ เพื่อป้องกันความเข้าใจผิดๆ ว่า ทักษะและพรสวรรค์สามารถเปลี่ยนแปลงผลลัพธ์หรือรับรองชัยชนะได้
- ห้ามนำเสนอว่า การพนันเป็นวิธีการหาเงินที่ได้รับการยอมรับ หรือเป็นช่องทางการแก้ปัญหการเงิน ต้องสร้างทัศนคติว่า การพนันเป็นเรื่องความบันเทิง สนุกสนาน และการผ่อนคลาย ไม่ใช่กิจกรรมเพื่อหารายได้

ข้อความบังคับในโฆษณา “Gaming for 21 years old and above only. Keep it fun. Game responsibly.”

5. แนวปฏิบัติที่เกี่ยวข้องอื่นๆ เช่น การอบรมผู้บริหารและพนักงาน การควบคุมด้านธุรกรรมทางการเงิน การให้ความช่วยเหลือผู้มีปัญหาจากการพนัน

4

สิ่งที่ต้องตระหนัก
กรณีการเปิดคดีในอุทกกฎหมาย

ประเด็นที่ต้องพิจารณาให้ชัดเจนก่อน

ถ้าจะให้มีการเปิดคาสิโนตามกฎหมาย กลุ่มลูกค้าเป้าหมายหลักคือใคร?

นักท่องเที่ยว

- นักท่องเที่ยวจีน
- นักท่องเที่ยวจากประเทศอื่นๆ

- แน่่อนว่า ถ้ารายได้ของคาสิโนมาจากนักท่องเที่ยวเป็นหลัก (มากกว่า 50%) กิจการพนันจะสร้างรายได้ให้รัฐ แต่ว่า...
- นักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวประเทศไทย ต้องการเล่นพนันในคาสิโน จริงหรือ?
- ไทยจะไปแย่งส่วนแบ่งตลาดในตลาดการพนันโลกจากประเทศไหน? อย่างไร?

คนไทย

- คนที่เล่นพนันในคาสิโนเมื่อไปเที่ยวต่างประเทศ
- คนที่ตั้งใจไปเล่นการพนันในประเทศเพื่อนบ้าน
- คนที่เล่นพนันในบ่อนใหญ่ในประเทศ
- คนที่เล่นพนันในบ่อนระดับชุมชน

- ถ้ารายได้ของคาสิโนมาจากคนในท้องถิ่นเป็นหลัก กำลังซื้อในท้องถิ่นจะหดหาย ธุรกิจต่างๆ ในท้องถิ่นจะได้รับกระทบ
- การตั้งคาสิโนจะกระตุ้นให้คนในท้องถิ่นเล่นการพนันเพิ่มขึ้น 2 เท่า และคนในท้องถิ่นจะเสียเงินไปกับการพนันสูงกว่าคนทั่วไป 2-3 เท่า
- ผู้ประสบปัญหาจากการพนัน (Problem Gambler) และผู้เป็นปัญหาโรคติดการพนัน (Pathological Gambler) จะเพิ่มขึ้น

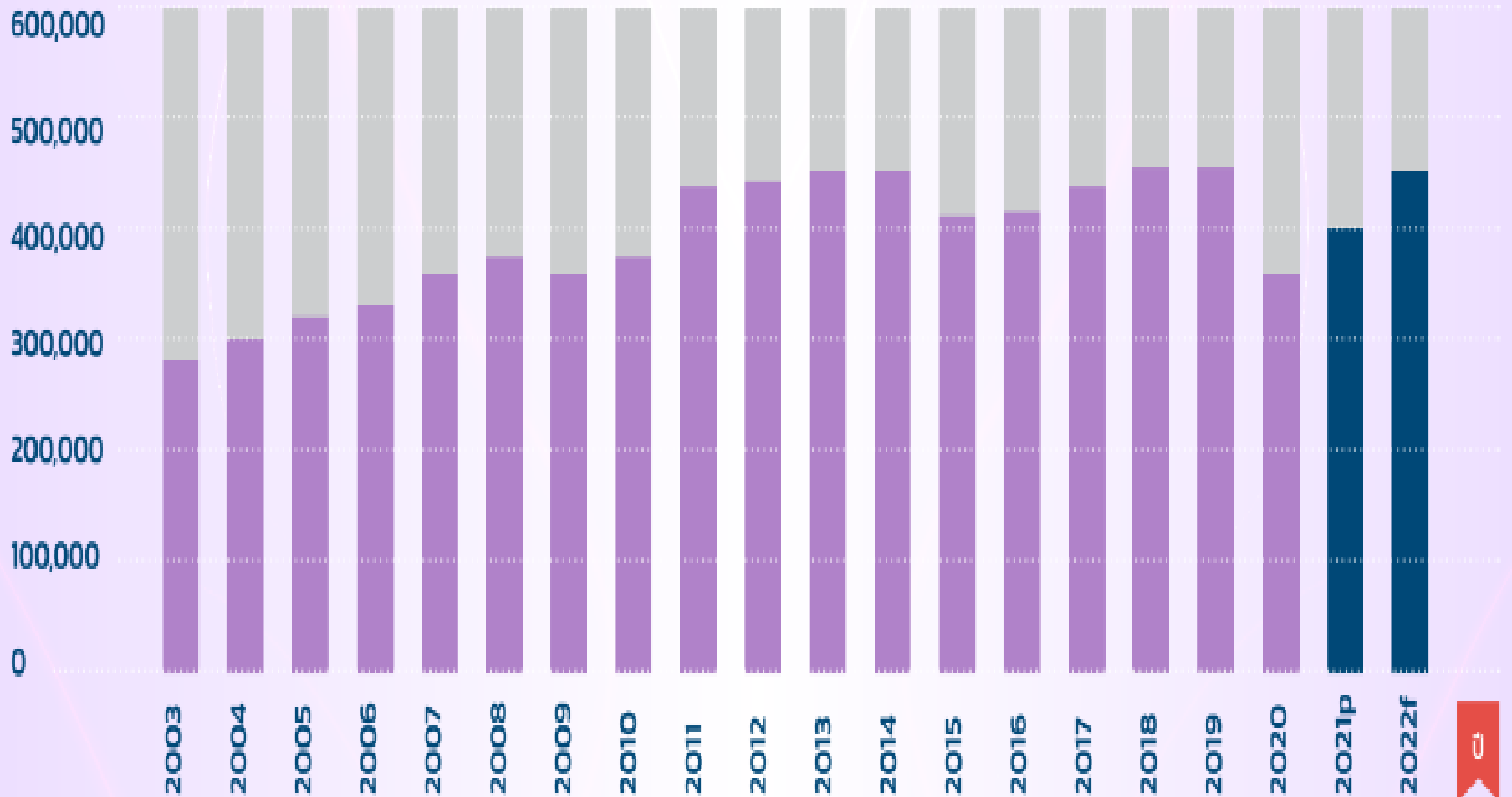
ศ.วิลเลียม เอ็น ธอมป์สัน, มหาวิทยาลัยรัฐเนวาดา กล่าว

ตลาดการพนันโลกก้าวไม่ข้ามระดับรายได้ 4.5 แสนล้านดอลลาร์สหรัฐฯ

มูลค่าตลาดการพนันโลก

หน่วย: พันล้านดอลลาร์สหรัฐฯ

ปี 2020 ตลาดการพนันออนไลน์มีสัดส่วนอยู่ที่ร้อยละ
16.8% ของตลาดการพนันโลก



ตลาดการพนันโลกสะท้อนนโยบายจีน

- ปี 2015 จีนมีมาตรการคุมเข้มการเดินทางสู่มาเก๊า + การนำเงินไปเล่นพนันในต่างประเทศ
ผล 5 เดือนแรกของปี 2015 คาสีโนในมาเก๊ามีรายได้ลดลงถึง -37.1%
ตลาดการพนันโลกปี 2015 หดตัวลงถึง -9.1%
- ปี 2019 จีนเริ่มนโยบายจัดระเบียบสังคม ตลาดการพนันโลกหดตัวลงเล็กน้อยที่ -0.8%
- ปี 2020 การแพร่ระบาดของโควิด-19 และการปิดประเทศของจีน
ผล ตลาดการพนันโลกหดตัวลงมากถึง -21.8%
ภูมิภาคเอเชียหดตัวลงมากที่สุดถึงเกือบ 30,000 ล้านดอลลาร์

การฟื้นตัวและการคาดการณ์ตลาดการพนันโลกหลังโควิด-19 คลี่คลาย

- ไตรมาส 3 ปี 2020 ตลาดคาสีโนในสหรัฐอเมริกาเริ่มฟื้นตัว – กลุ่มลูกค้าหลักเป็นชาวอเมริกัน
- คาดการณ์ว่า ตั้งแต่ปี 2021 ตลาดการพนันในภูมิภาคอเมริกาเหนือและภูมิภาคยุโรปจะฟื้นตัว-ขยายตัว
- แต่ตลาดการพนันโลกจะกลับมาเติบโตได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับ ตลาดการพนันในภูมิภาคเอเชีย ซึ่งเป็นตลาดใหญ่สุด
- ลูกค้าสำคัญของภูมิภาคเอเชียคือ จีน

นโยบายปราบปรามการพนันของ**ประเทศจีน**

จีนพยายามออกกฎหมายเกี่ยวกับการพนันที่มีความชัดเจนและเข้มงวดขึ้นเรื่อยๆ และดำเนินนโยบายเชิงรุกในการปราบปรามการพนันใต้ดิน เช่น

- กระทรวงพิทักษ์สันติราษฎร์ดำเนินนโยบายกวาดล้างการพนันออนไลน์ข้ามพรมแดน เป็นแผน 3 ปี (เริ่มตั้งแต่ กรกฎาคม 2019) ผ่าน**การทลาย 3 ห่วงโซ่แห่งการกระทำความผิด ได้แก่ ห่วงโซ่การเงิน ห่วงโซ่เทคโนโลยี ห่วงโซ่แรงงาน**
- (ข้อมูล ธ.ค. 2021) กระทรวงวัฒนธรรมและท่องเที่ยว **ออกบัญชีดำรายชื่อสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นบ่อนการพนันข้ามพรมแดน 3 บัญชี** (สิงหาคม 2020, มกราคม 2021, กรกฎาคม 2021)
- คณะกรรมาธิการสามัญประจำสภาประชาชนแห่งชาติ (ฝ่ายนิติบัญญัติ) แก้ไขกฎหมายอาญา มาตรา 303 เพิ่มเนื้อความในวรรคท้าย **ห้ามจัดให้ประชาชนชาวจีนเล่นการพนันนอกพรมแดน และให้มีโทษเช่นเดียวกับการเปิดบ่อนการพนัน** (มกราคม 2021)
- วันที่ **21 มิถุนายน 2022** สภานิติบัญญัติของมาเก๊าผ่านกฎหมาย กำหนดให้ออกใบอนุญาตประกอบธุรกิจการพนันได้สูงสุดเพียง **6** ราย (แปลว่าจะไม่มีผู้ได้รับสัมปทานเพิ่ม) และ **ใบอนุญาตมีระยะเวลาดำเนินการสูงสุดไม่เกิน 10 ปี** (จากเดิมใบอนุญาตมีอายุคราวละไม่เกิน **20** ปี)

รัฐบาลจีนกับอุตสาหกรรมการพนันในอาเซียน

จีนผลักดันให้มีกฎหมายควบคุมการพนันมากขึ้น

- **กัมพูชา** ออกประกาศแบนการพนันออนไลน์ มีผลบังคับใช้ในวันที่ 1 มกราคม 2020
- **ฟิลิปปินส์** ยกเลิกใบอนุญาต POGO กว่า 28 ฉบับ และยกเลิกใบอนุญาตทำงานของชาวจีนที่มีประวัติอาชญากรรมตามรายชื่อในบัญชีของสถานทูตจีน (กุมภาพันธ์ 2020)

การประชาสัมพันธ์ให้ชาวจีนระวังภัย การพนัน-การค้ำมนุษย์-การหลอกลวงออนไลน์ เช่น

- ประชาสัมพันธ์ให้เห็นว่า บางประเทศเป็นพื้นที่อันตราย ควรหลีกเลี่ยงการเดินทาง
- พัฒนาแอปพลิเคชันต่อต้านการฉ้อโกง **National Anti-Fraud Center** กลายเป็นแอปที่มีการดาวน์โหลดมากที่สุดในประเทศ
- สื่อภาพยนตร์ **No More Bets** (ฉาย ส.ค. 2023)
เล่าถึงการค้ำมนุษย์และหลอกคนไปเป็นแก๊งคอลเซ็นเตอร์
ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
มาพร้อมกับสโลแกน โปรโมตภาพยนตร์ว่า
หนึ่งคนดู ลดเหยื่อถูกโกงหนึ่งคน



สร้างความหวาดกลัวให้กับผู้ชมชาวจีนจนไม่กล้ามาเที่ยวประเทศแถบนี้ (กัมพูชา พม่า ลาว ไทย)



สถานการณ์การพ่น
ในสังคมไทย

และข้อเสนอกรณี
การทำพ่นที่ถูกกฎหมาย

จบการนำเสนอ