



## คาสีในฎกกฎหมาย

ผลกระทบด้านเศรษฐกิจสังคม  
และแนวทางลดผลกระทบด้านลบ

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

1

# การพนัน

เป็นปัจจัยเสี่ยงทางเศรษฐกิจสังคม

**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 %**



เจ้าหนี้ขมขู่  
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	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. บ่อยแค่ไหน ที่ต้องเพิ่มจำนวนเงินพนัน เพื่อให้ได้ความรู้สึกตื่นเต้น เร้าใจ หรือได้ลุ้นเหมือนเดิม	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. บ่อยแค่ไหน ที่หวนกลับไปเล่นพนันแก้มือ เพื่อหวังจะได้เงินที่เสียไปคืนมา	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. บ่อยแค่ไหน ที่ต้องหยิบยืมเงินผู้อื่น หรือขายสิ่งต่างๆ เพื่อให้ได้เงินมาเล่นพนัน	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. บ่อยแค่ไหน ที่รู้สึกว่ อาจมีปัญหากจากการเล่นพนัน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. บ่อยแค่ไหน ที่ถูกคนวิพากษ์วิจารณ์ หรือบอกว่า มีปัญหากจากการเล่นพนัน ซึ่งอาจคิดว่าจริงหรือไม่จริงก็ได้	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. บ่อยแค่ไหน ที่รู้สึกผิดกับการเล่นพนัน หรือผลที่ตามมา จากการเล่นพนัน	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. บ่อยแค่ไหน ที่มีปัญหาสุขภาพ ความเครียดหรือวิตกกังวลจากการเล่นพนัน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. บ่อยแค่ไหน ที่การพนันทำให้ตัวเอง หรือคนในครอบครัวเกิดปัญหาทางการเงิน	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### รวมคะแนน

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

( 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**

**หวยอื่น ๆ**

**พนันทายผลฟุตบอล**

**บ่อนแบบมีที่ตั้ง**

**หวยใต้ดิน**

**สลากกินแบ่งฯ**



**0.722**  
ล้านคน

**0.480**  
ล้านคน

**1.284**  
ล้านคน

**1.308**  
ล้านคน

**2.480**  
ล้านคน

**2.594**  
ล้านคน

ร้อยละและประมาณการจำนวนนักพนันที่มีปัญหา  
จำแนกตามประเภทการพนันที่เล่นในปี 2564

# สิ่งที่ต้อง ‘กันไว้ก่อน’ ถ้าคิดจะมีคาสีในกฎหมาย

- **ต้องไม่ให้คาสี** มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับองค์กรอาชญากรรมและการคอร์รัปชัน
  - \*\* ปัญหาสำคัญที่อาจเกิดขึ้น หากกฎหมายไม่รัดกุม และที่สำคัญ หน่วยงานที่จะทำหน้าที่กำกับดูแลต้องมีความน่าเชื่อถือ
- **ต้องไม่ให้คาสี** ในขยายบริการไปสู่การพัฒนาเกมพนันใหม่ ๆ ที่สะดวก นำตื่นเต้น เน้นตลาดมวลชน
  - \*\* ถ้าการพนันขยายตัวโดยเน้นตลาดมวลชน ภาษีการพนันจะเท่ากับเป็นภาษีคนจน กรณีนี้การพนันจะดึงเงินออกจากระบบเศรษฐกิจ ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจโดยรวม
- **ต้องป้องกันผลกระทบทางสังคม** ซึ่งมีรูปแบบหลากหลาย เช่น
  - การเพิ่มขึ้นของนักพนัน โดยเฉพาะนักพนันที่เป็นเยาวชน
  - การเล่นพนันมากเกินไป ทำให้เกิดปัญหาทางการเงินและหนี้พินัน จนถึงการล้มละลาย ตามมาด้วยปัญหาทางสังคม เช่น ปัญหาสุขภาพ ปัญหาครอบครัว อาชญากรรม ฯลฯ
  - เหตุผลร้ายแรงที่สุดคือ **ปัญหาโรคติดการพนัน** เป็นปัญหาที่แก้ไขยากและใช้ต้นทุนสูง

# 2

แนวทางการรับมือการพ่น  
ในฐานะปะัจัยเสี่ยง  
กรณีการทำพ่นที่ถูกกกฎหมาย

# ฐานคิดต่อการรับมือการพนัน

: กรณีการพนันที่ถูกกฎหมาย

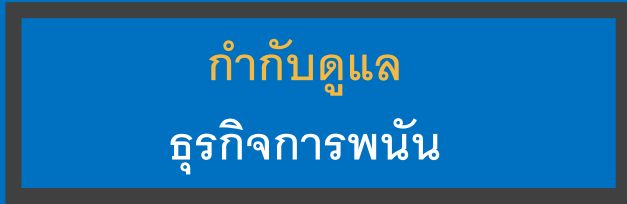
1. ธุรกิจพนันต้องปราศจากความเกี่ยวข้องกับองค์กรอาชญากรรมและการคอร์รัปชัน
2. ผู้เล่นพนันต้องได้รับทราบข้อมูล และสามารถมั่นใจได้ว่าจะไม่ถูกเอาเปรียบ
3. ต้องมีบทบาทบัญญัติคุ้มครองเด็กและเยาวชน และบุคคลที่ขาดความสามารถในการปกป้องตนเอง
4. ต้องมีหน่วยงานกำกับดูแลกิจการพนัน (Gambling Commission) ที่มีความน่าเชื่อถือ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

การกำกับดูแล  
ธุรกิจการพนัน

การควบคุมและ  
ลดผลกระทบ  
จากการพนัน

# แนวทางกำกับดูแลการพนันที่ถูกต้องกฎหมายของประเทศสิงคโปร์

องค์กร



องค์กร



จัดสรรเงินรายได้เข้า

กองทุนลดผลกระทบจากการพนัน

กระทรวง  
มหาดไทย

**CRA**

Casino Regulatory  
Authority

**NCPG**

National Council on  
Problem Gambling

กระทรวง  
พัฒนาสังคม  
และครอบครัว

ร่วมกำกับดูแลกฎระเบียบ  
ด้านการป้องกันทางสังคม

ประสานการทำงานให้เกิด

หน่วยงานบริการให้คำปรึกษา

และบำบัดรักษาครบวงจร 6 แห่ง

กระทรวง  
การคลัง

**TOTE BOARD**

(Lottery, horse  
racing, sport betting)

**NAMS**

National Addictions  
Management Service

กระทรวง  
สาธารณสุข



ร่วมมือกับภาคประชาสังคม

สนับสนุนงบให้องค์กรพัฒนาเอกชน

ทำงานในเขตชุมชน 9 แห่ง

# ตัวอย่าง องค์การกำกับดูแลธุรกิจการพนันของสิงคโปร์

## คณะกรรมการ

CRA

Casino  
Regulatory  
Authority

## บทบาทหน้าที่

ตัวแทนจากหน่วยงานรัฐ และผู้เชี่ยวชาญจากหลายภาคส่วน  
รวม 15 คน และมีการแต่งตั้งคณะกรรมการ 7 คณะ

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

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

# ตัวอย่าง องค์การควบคุมและลดผลกระทบจากการพนันของสิงคโปร์

NCPG

National  
Council on  
Problem Gambling

## บทบาทหน้าที่

## คณะกรรมการ

ผู้เชี่ยวชาญต่างๆ จำนวน 15 คน เช่น

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

## มีวาระการทำงาน 2 ปี

- สร้างระบบบริการให้คำปรึกษาและบำบัดรักษาแบบครบวงจร
- เป็นหน่วยงานรับเรื่อง ผู้มีปัญหาจากการพนัน ทั้งกลุ่มที่ถูกแบนหรือ 'กีดกัน' ไม่ให้เข้าเล่นการพนันในคาสิโน (Casino Exclusion) และกลุ่มที่ถูกจำกัดจำนวนครั้งในการเข้าใช้บริการ (visit limit)
- ทำงานร่วมกับ CRA ด้านการป้องกันทางสังคม เช่น การกำกับกฎระเบียบ การโฆษณา และโปรโมชันในคาสิโน
- งานวิจัย การจัดอบรม
- การให้ความรู้ต่อสาธารณะถึงความเสี่ยงต่างๆ ของการพนันประเภทต่างๆ และอันตรายจากการเล่นพนันที่มากเกินไป
- สนับสนุนงบประมาณให้ภาคประชาสังคมทำงานในเขตชุมชน
- บริหารจัดการกองทุนลดผลกระทบจากการพนัน

# ตัวอย่าง มาตรการควบคุมผลกระทบที่เกิดจากการพนันในคาสิโนของสิงคโปร์

## 1. การกำหนดอายุ

ผู้เล่นเกมในคาสิโนต้องมีอายุ 21 ปีบริบูรณ์ หรือบรรลุนิติภาวะตามกฎหมายสิงคโปร์

## 2. การจัดเก็บค่าธรรมเนียม สำหรับคนสิงคโปร์ที่จะเข้าไปคาสิโน

## 3. มาตรการ Exclusion การห้ามเข้าหรือจำกัดการเข้าคาสิโน

## 4. มาตรการอื่นๆ เช่น

- กำหนดวงเงินเล่นพนันขั้นสูงสุด
- การห้ามโฆษณาการเล่นเกมคาสิโนทางสื่อมวลชน
- การควบคุมเครดิตในการเล่นพนันในคาสิโน เช่น

ห้ามการยืมเงินหรือทรัพย์สินมีค่า ห้ามนำวงเงินในบัตรเครดิตมาใช้แลกเป็นเงินหรือชิพ

ห้ามปลดหนี้ทั้งหมดหรือบางส่วนของผู้เล่นเกมเป็นหนี้พนัน ฯลฯ

# ตัวอย่าง ภารกิจและสื่อเผยแพร่ของ NCPG



ปี 2022 คนพำนักในสิงคโปร์เป็นนักพนันที่เป็นปัญหา หรือเป็นโรคติดพนัน รวม 1.2% มากกว่าปี 2017 (0.9%)



HELPLINE & WEBCHAT

[Learn More](#)

EXCLUSIONS AND VISIT LIMITS

[Learn More](#)

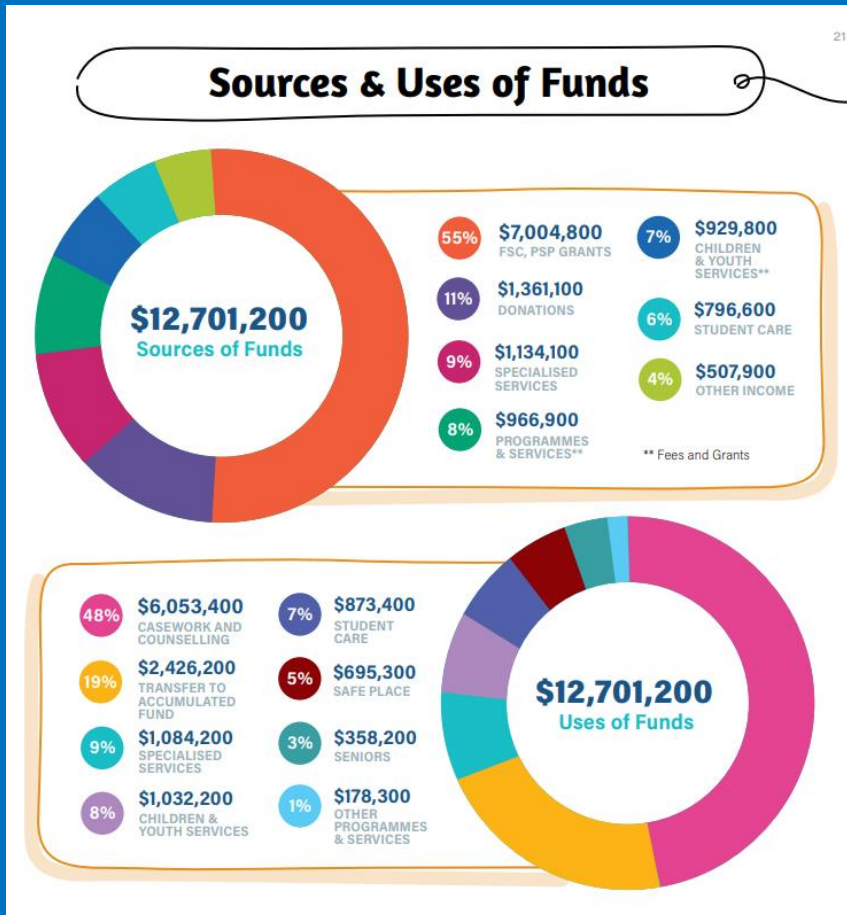


# ตัวอย่าง การสนับสนุนศูนย์บริการของภาคประชาสังคมโดย NCPG

## Lakeside Family Services (LFS)

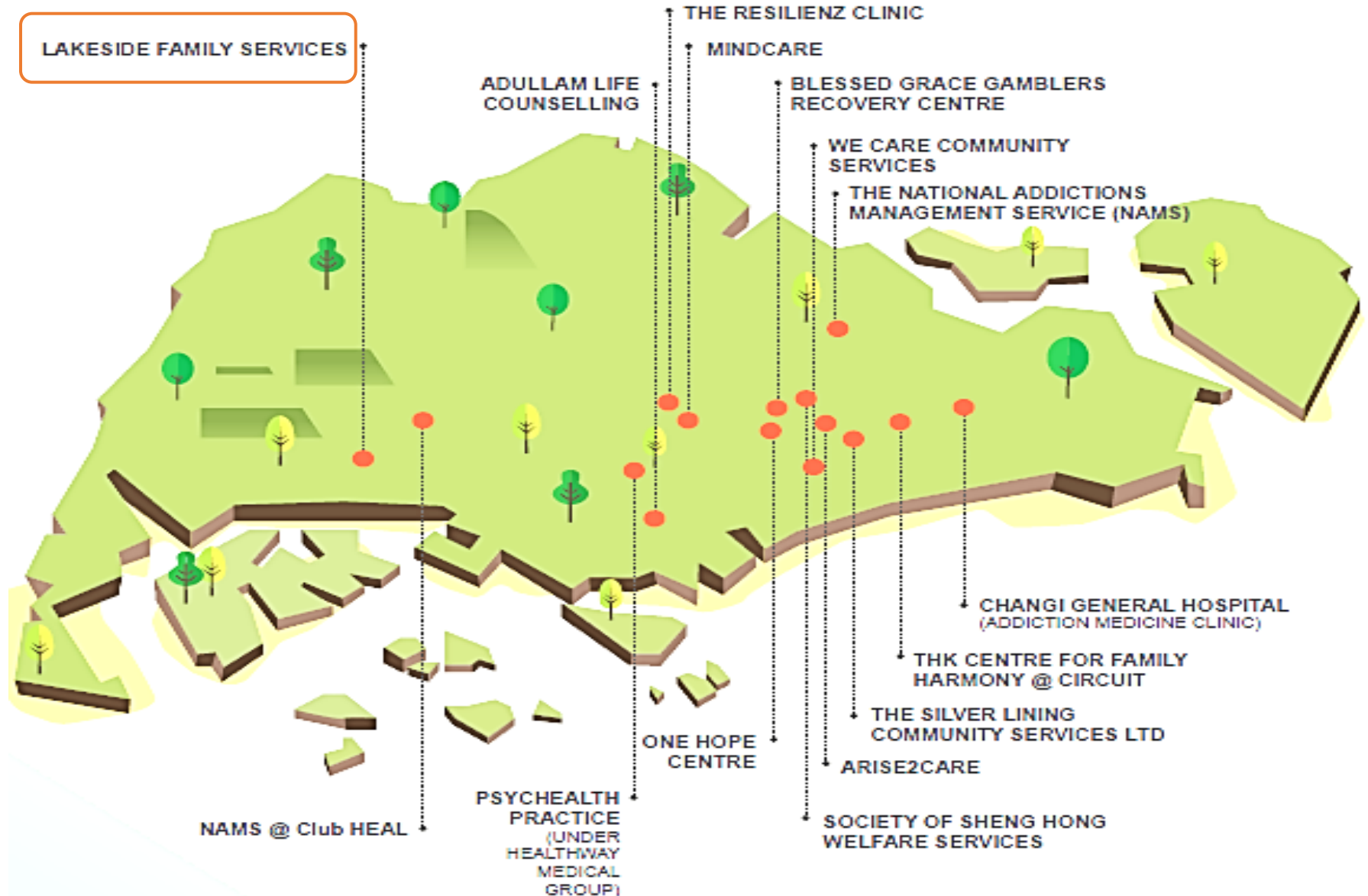
ศูนย์ดูแลเด็ก 7-12 ปี 2 แห่ง

ศูนย์บริการครอบครัว 2 แห่ง



- เงินทุนปี 2022 มากกว่าปี 2017 (8.78 ล้านดอลลาร์สิงคโปร์)
- งานหลักคือ การให้คำปรึกษา 48%
- ทั้ง face to face และ Tele visit
- ทั้งการให้คำปรึกษาแบบเฉพาะบุคคล เป็นครอบครัว และการจัดกลุ่มสนับสนุน
- สนับสนุนบุคคลและครอบครัวที่ได้รับผลกระทบจากพนัก ให้สามารถมีชีวิตที่ดีขึ้นโดยไม่จำเป็นต้องเล่นการพนัน
- กิจกรรมดูแลเด็ก เยาวชน กิจกรรมสำหรับนักเรียน แม่บ้าน ผู้สูงวัย กลุ่มเฉพาะอื่นๆ และการสร้างพื้นที่ปลอดภัย

# แผนภาพแสดงการกระจายตัวของหน่วยให้บริการ ภายใต้การสนับสนุนของ NCPG



3

การพัฒนา  
กลไกลดผลกระทบจากการพ่น  
กรณีสู่ประเทศไทย

# ภารกิจสำคัญที่สุด การพัฒนาระบบบริการให้คำปรึกษาและบำบัดรักษา

- มีอยู่ แต่ไม่เพียงพอ
- ขาดเจ้าภาพหลัก ขาดคน ขาดความเชี่ยวชาญ ขาดงบประมาณ
- หน่วยบริการมีไม่เพียงพอ
- ควรแก้ไขกฎหมาย
  - ให้สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลจัดสรรเงินเข้ากองทุนลดผลกระทบจากการพนัน
  - พร้อมทั้งให้มีการจัดตั้งองค์กรควบคุมและลดผลกระทบจากการพนัน เช่นเดียวกับ NCPG
- สนับสนุนให้มีหน่วยบริการในทุกจังหวัด
- บังคับรักษา สำหรับผู้เป็นโรคติดการพนัน



หน่วยงานให้บริการปรึกษาปัญหาสุขภาพจิต
โรงพยาบาลศรีธัญญา
สถาบันจิตเวชศาสตร์สมเด็จพระยา
สถาบันกัลยาณิราชนครินทร์
สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์
สถาบันราชานุกูล
โรงพยาบาลยุวประสาทไวทยปถัมภ์
โรงพยาบาลสวนปรุง
สถาบันพัฒนาการเด็กราชนครินทร์
โรงพยาบาลจิตเวชนครสวรรค์ราชนครินทร์
โรงพยาบาลพระศรีมหาโพธิ์
โรงพยาบาลจิตเวชขอนแก่นราชนครินทร์
สถาบันพัฒนาการเด็กภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
โรงพยาบาลจิตเวชนครราชสีมาราชนครินทร์
โรงพยาบาลจิตเวชเลยราชนครินทร์
โรงพยาบาลจิตเวชนครพนมราชนครินทร์
โรงพยาบาลจิตเวชสระแก้วราชนครินทร์
โรงพยาบาลจิตเวชสงขลาราชนครินทร์
โรงพยาบาลสวนสราญรมย์

# ภารกิจด้านการป้องกัน การออกแบบชุดการเรียนรู้เท่าทันการพนัน

## ตัวอย่างคำถามในแบบทดสอบ

ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพนัน ความเชื่อผิดของนักพนัน และทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหา

ตอนที่ 1 ให้พิจารณาว่าข้อความต่อไปนี้ ถูกหรือผิด

1. วันนี้รู้สึกว้าวใจดี การซื้อลอตเตอรี่มีโอกาสถูกรางวัลใหญ่มากขึ้น
2. เมื่อเราเล่นการพนัน มีโอกาสพัฒนาเป็นการติดพนันได้หากขาดการควบคุมตนเอง
3. ถ้าโยนเหรียญ 4 ครั้งแล้วออกหัวทุกครั้ง การโยนครั้งต่อไปความน่าจะเป็นในการออกก้อยจะเพิ่มขึ้น
4. การมีสติดีย้อนหลังผลการออกลอตเตอรี่ ช่วยเพิ่มโอกาสการถูกรางวัล
5. การเล่นพนันเป็นทักษะที่สามารถฝึกฝนได้
6. การนำเงินมาเสี่ยงโดยคาดหวังว่าจะได้รับเงินหรือของมีค่าจากเกมทุกประเภทจัดเป็นการพนัน
7. เด็กที่เก่งคณิตศาสตร์หรือเล่นวิดีโอเกมส์เก่งสามารถทำเงินได้จากการเล่นพนัน
8. การวางเงินเดิมพันผลการแข่งขันกีฬาช่วยเพิ่มความสนุกสนานในการรับชม
9. ลอตเตอรี่ที่เลือกเองมีโอกาสถูกรางวัลมากกว่าใบที่คนขายเลือกให้
10. การซื้อลอตเตอรี่ในวันที่ 1 และ 16 ที่มีการออกรางวัล โอกาสการถูกรางวัลจะน้อยเพราะเลขดี ๆ ถูก

ตอนที่ 2 ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด เพียงข้อเดียว

21. ข้อใดอธิบายความหมายของการพนันได้ถูกต้อง
  - ก. การพนันเป็นการเล่นเกมที่ขัดต่อกฎหมาย
  - ข. การพนันเป็นช่องทางการสร้างรายได้ของนักพนันที่มีฝีมือ
  - ค. การพนันเป็นการนำเงินหรือของมีค่ามาเสี่ยงกับเกมที่ผลลัพธ์มีความไม่แน่นอน



1. ผิด 2. ถูก 3. ผิด 4. ผิด 5. ผิด 6. ถูก 7. ผิด 8. ผิด 9. ผิด 10. ผิด 21. ค.

# ภารกิจด้านการป้องกัน การสื่อสารรณรงค์เพื่อสร้างการรู้เท่าทันการพนัน

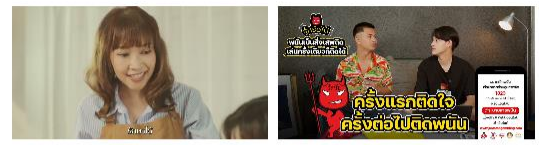
The screenshot shows the CGS (Center for Gambling Studies) website. At the top, there's a navigation bar with 'Home', 'About Us', 'Services', 'Contact Us', and 'Download'. A prominent banner features the text 'ผลสำรวจ พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มคนรุ่นใหม่ 2566' (Survey of Online Gambling Behavior in the New Generation Group 2566) with a 'Download' button. Below this, there's a section for 'การประชุมสัมมนาวิชาการพนัน ปี 2566' (Gambling Academic Conference 2566) with the theme 'การพนันในสังคมก้าวหน้า หัวใจให้ถึงความก้าวหน้า' (Gambling in an Advanced Society, Heart of Progress). The main content area is divided into 'พินิจพิเคราะห์' (Insights) and 'รายงานประจำปี' (Annual Report). Under 'พินิจพิเคราะห์', there are articles like 'พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มคนรุ่นใหม่ 2566' and 'ความสัมพันธ์ของพนันกับสุขภาพจิต'. Under 'รายงานประจำปี', there are reports such as 'รายงานสัมมนาวิชาการพนัน ปี 2566' and 'รายงานประจำปี 2565'.

This is a social media post for a campaign titled 'กิจกรรมรณรงค์ #พนันเป็นสิ่งเสพติด' (Campaign #Gambling is an Addiction). The main message is 'เพื่อช่วยเพื่อน เลิกพนัน Everybody Need A Friend' (To help friends quit gambling, everyone needs a friend). It features several photos of people and a central illustration of a person being supported by others. The text includes 'พนันเป็นสิ่งเสพติด สิ่งเสพติดอันตราย' (Gambling is an addiction, an addictive substance is dangerous) and 'วันพุธที่ 29 พฤศจิกายน 2566 เวลา 13.30 - 20.00 น. ณ ลานกิจกรรมจากจุฬาลงกรณ์' (Wednesday, 29 November 2023, 13:30 - 20:00 at the activity area from Chulalongkorn).

This is a YouTube video thumbnail for a campaign titled 'ค่ายเด็กสู้ใหม่ ไม่พนัน New Gen' (New Gen Kids Fight Back, No Gambling New Gen). The text includes 'ค่ายเด็กสู้ใหม่ ไม่พนัน New Gen' and 'ชวนเด็กยุคใหม่ สู้กับพนัน' (Inviting the new generation to fight against gambling). It also mentions 'ครบทุกมิติจากจริงขยับ... เด็กรุ่นใหม่ไม่แพ้' (Covering all dimensions from real life... New generation doesn't lose) and the dates 'ศุกร์ 20 - 22 ตุลาคม 2566 ณ อาคารนิทรรศน์ จุฬาลงกรณ์' (Friday 20 - 22 October 2023 at the exhibition hall, Chulalongkorn).

## สื่อรณรงค์/บทความ

ทั้งหมด / สื่อรณรงค์ / บทความ / แผนรณรงค์/รณรงค์



ผู้หญิงสดใส

น้องรณรงค์กับพี่พนัน



ทำไมรัฐบาลจึงควรเก็บภาษีคนถูกหวย?

1 กอด 1 ชม



แล้วได้อะไร?

50% คุ้มเพื่อเข้าพรรษา มาแล้วห่วย 50% คุ้มเพื่อเข้าพรรษา



เข้าพรรษา ลาแล้วห่วย

เข้าพรรษา ลาแล้วห่วย

This is a large vertical poster with a red background. At the top, it says 'Help Me Please! ช่วยด้วยฉันติดพนัน!' (Help me please! I'm addicted to gambling!). Below this, it says 'พนันเป็นสิ่งเสพติด' (Gambling is an addiction). The poster features a large illustration of a person with a red face and a speech bubble that says '1 กอด 1 ชม'. At the bottom, it says 'เพื่อช่วยเพื่อน เลิกพนัน Everybody Need A Friend' (To help friends quit gambling, everyone needs a friend).



## คาสีโนถูกกฎหมาย

ผลกระทบด้านเศรษฐกิจสังคม  
และแนวทางลดผลกระทบด้านลบ

จบการนำเสนอ