

CGS
สถานการณ์
การพนัน
ในสังคมไทย
ปี 2566

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

โครงการศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนัน ในประเทศไทย ประจำปี 2566

- เก็บรวบรวมข้อมูลกับประชาชนทั่วไปที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป
ใน 24 จังหวัด ใช้การสัมภาษณ์แบบเผชิญหน้า Face to
Face Interview ลงระดับครัวเรือน
- ประยุกต์ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่มเชิงชั้นภูมิ
หลายชั้น และกำหนดลักษณะตัวอย่างให้สอดคล้องกับ
ประชากรเป้าหมายจริง รวมจำนวนทั้งสิ้น 7,131 ตัวอย่าง
- เก็บข้อมูลระหว่าง 15 พฤศจิกายน ถึง 27 ธันวาคม 2566

ดำเนินการสำรวจและประมวลผลข้อมูล โดย
ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ

SAB

Research Centre for Social and Business Development Co., Ltd.

10

ประเด็น คัดสรร

สถานการณ์การพ่น
ในสังคมไทย ปี 2566

1

ภูมิทัศน์
การพนัน
ในสังคมไทย



สังคมที่รายล้อมไปด้วยการเล่นพนัน



คนไทย **99.3 %**
มีบุคคลรอบตัวเล่นการพนัน

เพื่อนสนิท **84.9 %**

คนแถวบ้าน **81.1 %**

ญาติ **80.4 %**

พี่ น้อง **74.8 %**

พ่อ แม่ **66.6 %**

แฟน คนรัก **58.9 %**

เพื่อน (ไม่สนิท) **58.9 %**

ดารานักร้อง เน็ตไอดอล **46.6 %**

ร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง
จำแนกตามบุคคลรอบตัว
ที่พบเห็นว่าเล่นการพนัน



โดยเฉลี่ย การพบเห็น
คนรอบตัวเล่นพนัน มีผล
ทำให้รู้สึกอยากเล่นพนัน
ในระดับ **'ปานกลาง'**



เด็ก 15-18 ปี

21 % ระบุว่า มีผลให้รู้สึก
อยากเล่นพนันในระดับ
'มากถึงมากที่สุด'



เยาวชน 19-25 ปี

26 % ระบุว่า มีผลให้รู้สึก
อยากเล่นพนันในระดับ
'มากถึงมากที่สุด'

คนที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึก
อยากเล่นพนันของเด็กและเยาวชน
คือ **เพื่อนสนิท**

สังคมที่การพนันเข้าถึงง่าย



คนไทย **99.9 %**
พบเห็นช่องทางการเล่นพนัน



= ร้อยละของคนที่มี **พบเห็น**
ช่องทางการเล่นพนัน



= ร้อยละของคนที่มีเห็นแล้วรู้สึก
อยากเล่น 'มากถึงมากที่สุด'



= ร้อยละของคนที่มีเห็นแล้ว
สามารถเข้าไป **เล่นได้ทันที**

คนชาย
แผงขาย
สลากกินแบ่ง
รัฐบาล



99.6 %



30.2 %



98.2 %

คนเดิน
โพยหวย
โพยบอล



83.7 %



25.7 %



95.1 %

บ่อนวิ่ง
บ่อนงานศพ



64.0 %



13.6 %



81.7 %

เว็บพนัน



50.1 %



19.7 %



79.5 %

เฟซบุ๊ก



49.6 %



9.7 %



76.4 %

บ่อน
ในชุมชน



45.0 %



14.7 %



75.0 %

แอปพนัน



41.2 %



18.0 %



83.6 %

TikTok



29.7 %



11.1 %



82.9 %

บ่อน
ใหญ่
คาสิโน



17.9 %



12.9 %



56.6 %

ร้อยละของ
กลุ่มตัวอย่าง
จำแนกตามช่องทาง
การเล่นพนันที่พบเห็น

คนไทยสัมผัสการพนันมากขึ้น เริ่มเล่นพนันครั้งแรกด้วยอายุน้อยเร็วขึ้น



คนไทย **82.2 %**
มีประสบการณ์
เคยเล่นพนันในชีวิต

เพิ่มขึ้น **3%** จากการสำรวจ ปี '64



เริ่มเล่นพนันครั้งแรก
ที่อายุเฉลี่ย 22 ปี
เริ่มเล่นพนันครั้งแรก
ที่ **อายุน้อยสุด 6 ปี**

อายุน้อยสุดที่เริ่มเล่น เร็วขึ้น 1 ปี
เมื่อเทียบกับผลสำรวจครั้งก่อน ๆ



สลากกินแบ่ง
รัฐบาล
30.6 %

123

หวยใต้ดิน
23.7 %



ไพ่พนัน
18.5 %

ประเภทการพนันที่เล่นครั้งแรก



ออฟไลน์
90.7 %

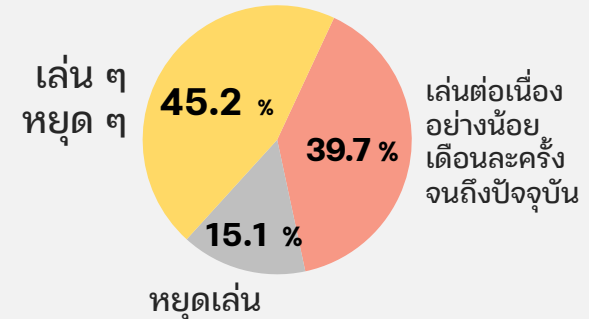


ออนไลน์
7.6 %



ทั้ง 2 ทาง
1.7 %

ช่องทางที่เริ่มเล่นครั้งแรก



คนส่วนใหญ่ที่เคยเล่นพนัน
85 % เล่นแล้วเล่นต่อ

2

**ทัศนคติ
ที่คนไทยมีต่อ
การพนัน**

ทัศนคติ ที่คนไทยมีต่อการพนัน

(หน่วย: ร้อยละ)

ไม่เห็นด้วย

ไม่แน่ใจ

เห็นด้วย

ประเทศไทยควรเปิดพนันทายผลฟุตบอล
อย่างถูกกฎหมาย

54.2

16.7

29.1

ประเทศไทยควรเปิดบ่อนคาสิโน
อย่างถูกกฎหมาย

52.1

18.1

29.8

ประเทศไทยควรเปิดให้เล่นพนันออนไลน์
อย่างถูกกฎหมาย

54.2

19.5

26.3

หากเปลี่ยนการพนันที่เคยผิดกฎหมาย
เช่น พนันทายผลฟุตบอล คาสิโน
พนันออนไลน์ ให้ถูกกฎหมาย
จะมีผลทำให้คนเล่นพนันเพิ่มขึ้น

16.3

21.0

62.7

ร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง
จำแนกตามทัศนคติมีต่อการพนันในประเด็นต่าง ๆ

ทัศนคติ ที่คนไทยมีต่อการพนัน

(หน่วย: ร้อยละ)

ไม่เห็นด้วย

ไม่แน่ใจ

เห็นด้วย

หากประเทศไทยเปิดให้มีการเล่นพนันถูกกฎหมาย
(ทายผลฟุตบอล คาสีโน พนันออนไลน์ ฯลฯ)
จะเกิด “ประโยชน์ทางเศรษฐกิจ”
คุ้มค่ากว่าเมื่อเทียบกับ “ผลกระทบทางสังคม”

37.7

35.8

26.5

การรายงานข่าวของสื่อมวลชน
อาทิ คนถูกสลากกินแบ่งรัฐบาลรางวัลที่ 1
รวมถึงข่าวการตีความเลขเด็ดจากเหตุการณ์ต่าง ๆ
เช่น ป้ายทะเบียนรถบุคคลสำคัญ
สัตว์ที่เกิดมาแปลกประหลาด
ทำให้คนเล่นสลากฯ หรือเล่นหวยมากขึ้น

11.4

23.3

65.3

การโฆษณาของเว็บไซต์พนันผ่านสื่อออนไลน์
ชักนำให้คนเล่นพนันมากขึ้น

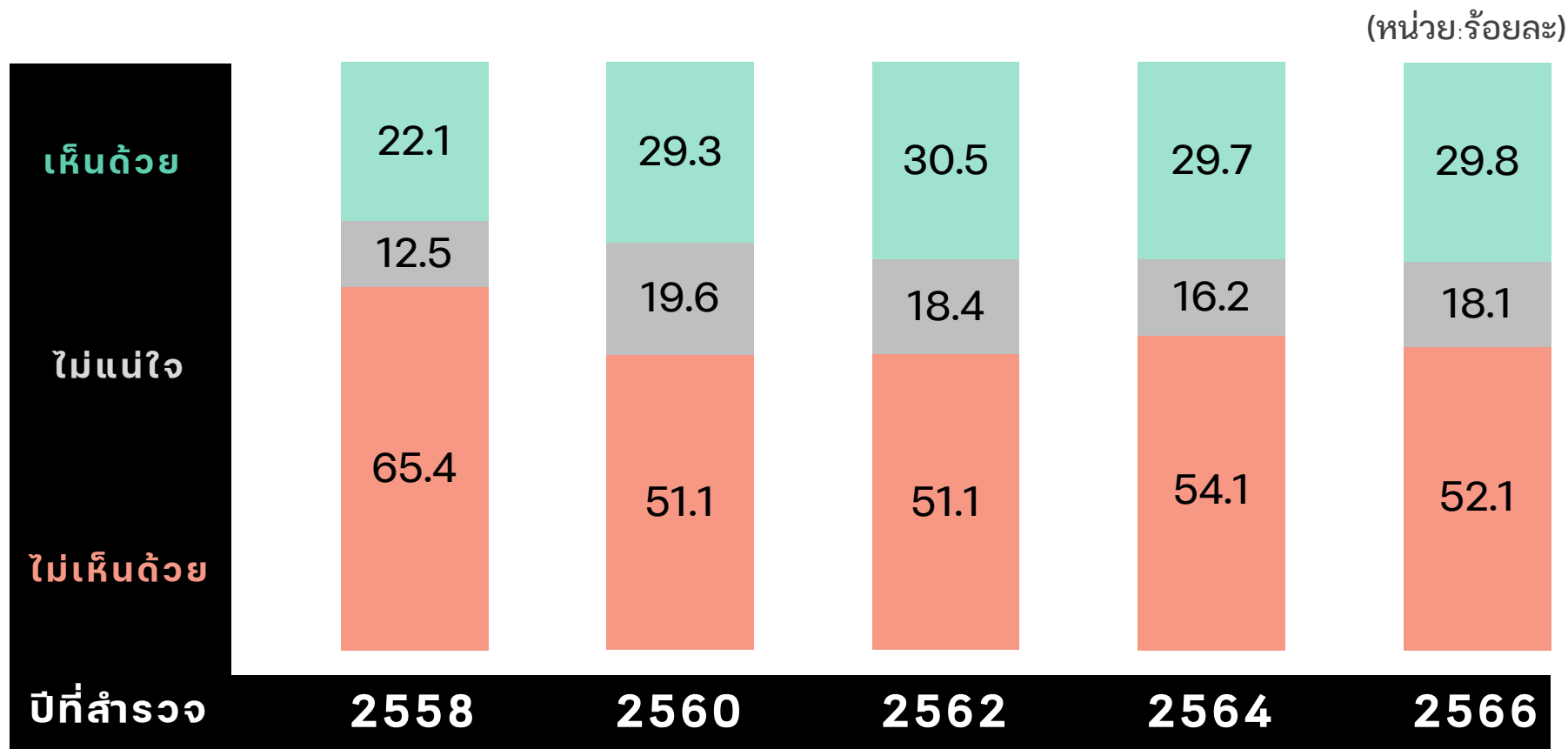
9.9

20.9

69.2

ร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง
จำแนกตามทัศนคติมีต่อการพนันในประเด็นต่าง ๆ

ทัศนคติของคนไทยที่มีต่อการเปิดบ่อนกาสิโนตามกฎหมาย จากการสำรวจทั่วประเทศในช่วง 8 ปี ที่ผ่านมา

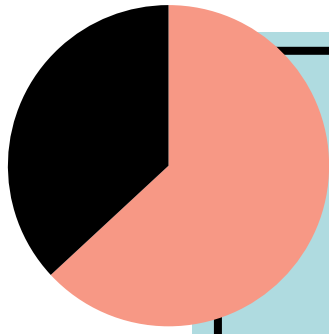


ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างคนไทยอายุ 15 ปีขึ้นไป ระบุทัศนคติต่อแนวความคิดการเปิดบ่อนกาสิโนตามกฎหมาย
จากผลการสำรวจสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย
ปี 2558 2560 2562 2564 และ 2566

3

การเล่นพนัน
ของคนไทย
ปี 2566

ประมาณการจำนวนคนไทยที่เล่นการพนัน ปี 2566



63.1 % ของคนไทย
ที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป
เล่นการพนันในปี 2566
หรือคิดเป็นจำนวน
34.517 ล้านคน

เพิ่มจากปี '64 **6.8 %**
หรือเพิ่มขึ้น **2.188 ล้านคน**



มี **นักพนันหน้าใหม่**
หรือคนที่ไม่เคยเล่นพนัน
มาก่อน แต่เพิ่งเริ่มเล่น
เป็นครั้งแรกในปี 2566
811,370 คน



ผู้หญิง
17.677 ล้านคน

เพิ่มจากปี '64
1.375 ล้านคน



ผู้ชาย
16.841 ล้านคน

เพิ่มจากปี '64
0.813 ล้านคน



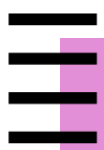
เด็กและเยาวชน 15-25 ปี
4.993 ล้านคน

เพิ่มจากปี '64
0.667 ล้านคน

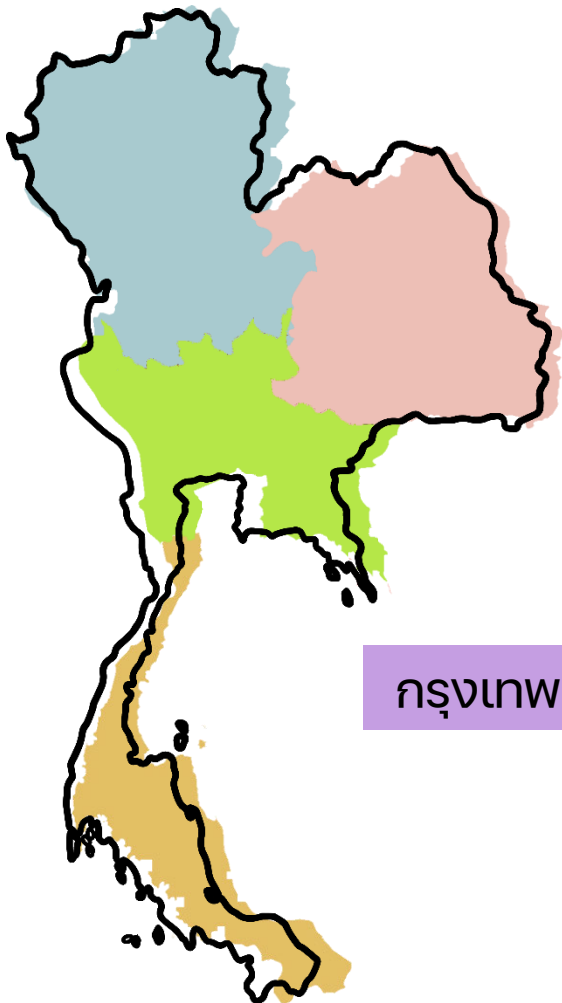


ผู้สูงอายุ 60 ปี ขึ้นไป
4.477 ล้านคน

เพิ่มจากปี '64
0.429 ล้านคน



สัดส่วนและประมาณการคนที่เล่นการพนัน ปี 2566 จำแนกตามภูมิภาค



ภาคเหนือ 60.5 % คิดเป็นจำนวน 5.914 ล้านคน

เพิ่มจากปี '64 3.13 แสนคน

ภาคอีสาน 66.1 % คิดเป็นจำนวน 12.118 ล้านคน

เพิ่มจากปี '64 6.57 แสนคน

ภาคกลาง 57.2 % คิดเป็นจำนวน 6.376 ล้านคน

เพิ่มจากปี '64 4.19 แสนคน

กรุงเทพฯ และปริมณฑล 68.2 % คิดเป็นจำนวน 5.381 ล้านคน

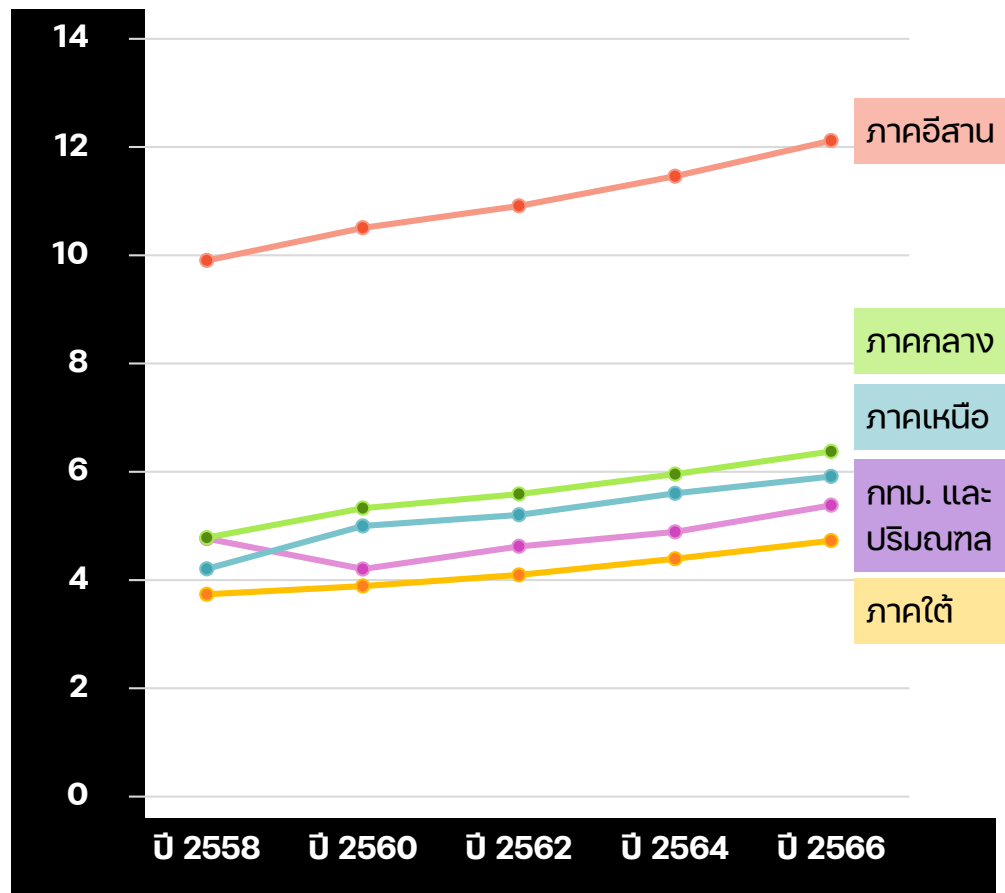
เพิ่มจากปี '64 4.92 แสนคน

ภาคใต้ 62.0 % คิดเป็นจำนวน 4.728 ล้านคน

เพิ่มจากปี '64 3.36 แสนคน

การขยายตัวของคนที่เล่นการพนันทั่วประเทศ ในช่วง 8 ปี ที่ผ่านมา

จำนวนคน
ที่เล่นพนัน
(ล้านคน)

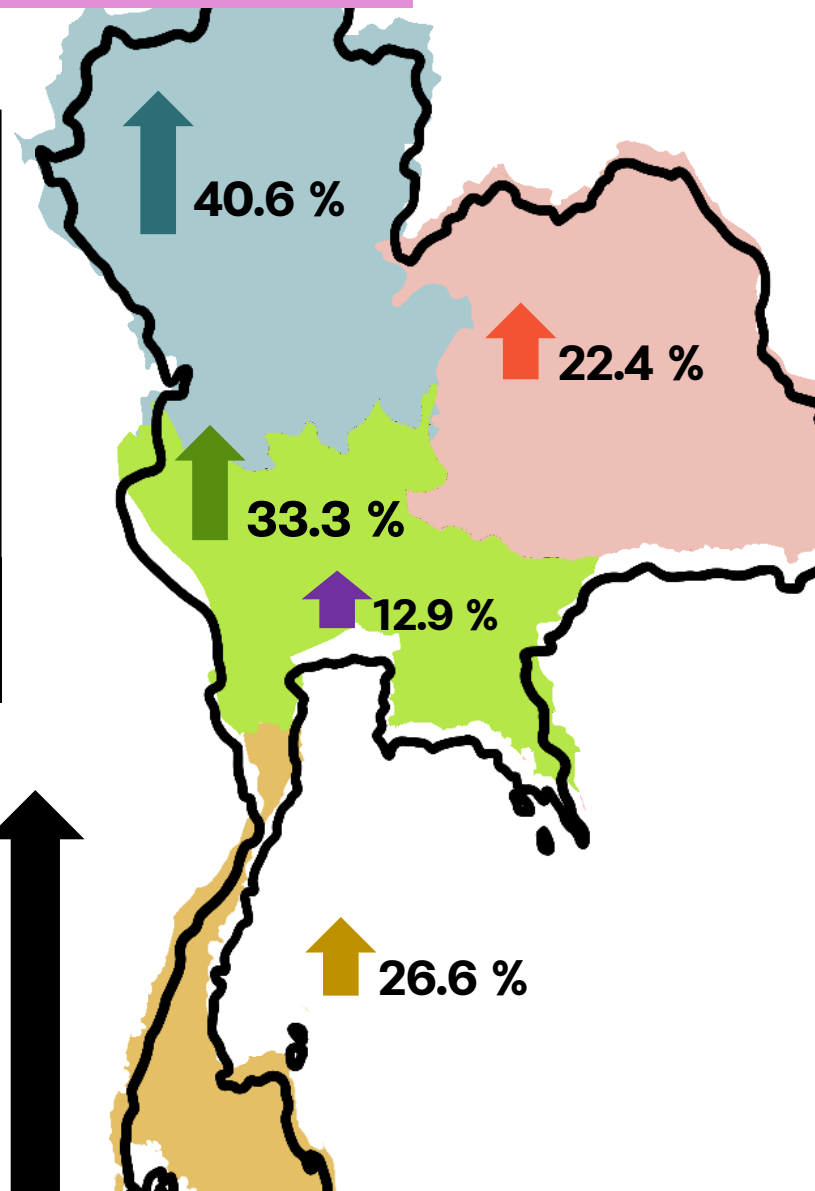


8 ปี ที่ผ่านมา
คนไทยทั่วประเทศ
เล่นการพนัน
เพิ่มขึ้น
7.123 ล้านคน

เพิ่มขึ้นกว่า 1 ใน 4
จากปี '58

การพนันขยายตัว
ทั่วทุกภูมิภาค

สัดส่วนที่เพิ่มขึ้น
ของจำนวนคนไทยที่เล่นการพนัน
ในภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วประเทศ
เปรียบเทียบ ปี 2558 และ 2566



ประเภทการพนันที่คนไทยเล่น ปี 2566

(หน่วย: คน)

อันดับ	ประเภทพนัน	จำนวนคนเล่นพนัน ปี 2566			เทียบกับ '64	
		ออฟไลน์	ออนไลน์	รวม '66		
1	สลากกินแบ่งรัฐบาล	26,499,788	3,970,438	27,497,706	+2,871,473	+11.7%
2	หวยใต้ดิน	17,482,415	6,629,186	21,925,973	+2,652,905	+13.8%
3	ไพ่พนัน	2,754,588	2,327,129	4,716,289	+240,088	+5.4%
↑ 4	สล็อตแมชชีน/ตู้พนัน	125,541	4,077,182	4,148,406	+3,593,238	+647.2%
5	พนันทายผลฟุตบอล	1,969,175	2,417,220	3,929,730	+99,136	+2.6%
6	ไฮโล/โปป้อน/น้ำเต้าปูปลา	1,940,381	922,877	2,737,932	+223,034	+8.9%
7	หวยต่างประเทศ	583,273	1,675,727	2,227,897	+1,337,560	+150.2%
8	กีฬาพื้นบ้าน	1,801,667	30,993	1,817,442	+324,307	+21.7%
9	หวยหุ้น	723,752	450,771	1,151,795	+595,980	+107.2%
10	หวยอื่นๆ เช่น จัбыี่กี หวยปิงปอง หวยสั๊ตว์	420,020	122,523	511,716	+325,004	+174.1%
11	มวยหรือมวยตู้	342,129	39,658	373,759	+88,747	+31.1%
12	บิงโกพนัน	268,653	90,200	358,853	-136,085	-27.5%

เฉลี่ย 2 ประเภท/คน สูงสุด 11 ประเภท/คน

วงเงินหมุนเวียนของการพนันประเภทต่าง ๆ ปี 2566

(หน่วย: ล้านบาท)

อันดับ	ประเภท	วงเงินหมุนเวียนการพนัน ปี 2566			เทียบกับปี '64	
		ออฟไลน์	ออนไลน์	รวม		
1	พนันทายผลฟุตบอล เทียบกับปี '64	120,190.17 -36,703.57	150,225.10 +125,950.60	270,415.27	+89,247.02	+49.3%
↑ 2	หวยใต้ดิน เทียบกับปี '64	113,040.14 -24,879.66	51,028.89 +39,029.41	164,069.02	+14,149.75	+9.4%
3	สลากกินแบ่งรัฐบาล* เทียบกับปี '64	138,294.54 n/a	21,944.82 n/a	160,239.37	+20,262.05	+14.5%
↑ 4	พนันในบ่อนออนไลน์ เทียบกับปี '64		154,818.59 +47,740.89	154,818.59	+47,740.89	+44.6%
5	หวยอื่นๆ เช่น หวยต่างประเทศ หวยหุ้น จั๊ปปี้ หวยปิงปอง หวยสัตว์ เทียบกับปี '64	35,127.68 -1,166.44	62,610.64 +40,150.67	97,738.32	+38,984.23	+66.4%
6	พนันในบ่อนแบบมีที่ตั้ง เทียบกับปี '64	97,365.26 -11,440.61		97,365.26	-11,440.61	-10.5%

* สลากกินแบ่งรัฐบาล ไม่สามารถเปรียบเทียบแยกช่องทางได้ เนื่องจากการสำรวจในปี 2564 ไม่มีข้อมูลจำแนกวงเงินหมุนเวียนออฟไลน์และออนไลน์

4

การเล่นพนัน
ในประชากร
กลุ่มเสี่ยง

การขยายตัวการเล่นการพนันในประชากรกลุ่มเสี่ยงในช่วง 8 ปี ที่ผ่านมา

8 ปี ที่ผ่านมา
ประชากรกลุ่มเสี่ยงเล่นการพนัน
เพิ่มขึ้น **2.966 ล้านคน**

เพิ่มขึ้น **45.6%** จากปี '58



เด็ก 15-18 ปี
+12.8 %

จำนวนเด็กที่เล่นพนัน ปี '66
เกิน 1 ล้านคน เป็นครั้งแรก



เยาวชน 19-25 ปี
+80.8 %

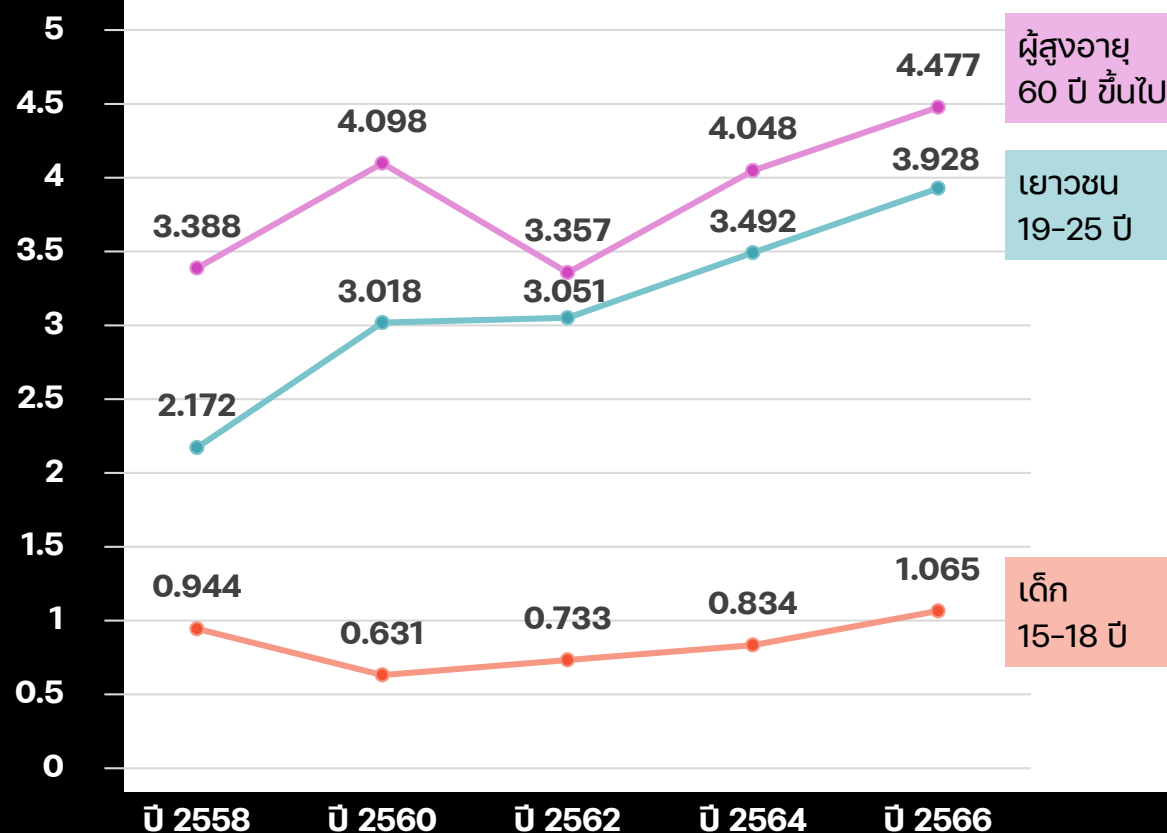
จำนวนเยาวชนที่เล่นพนัน
เพิ่มขึ้น 1.7 ล้านคน จากปี '58



ผู้สูงอายุ 60 ปี+
+32.1 %

ผู้สูงอายุเล่นการพนัน
เพิ่มขึ้นกว่า 1 ล้านคน จากปี '58

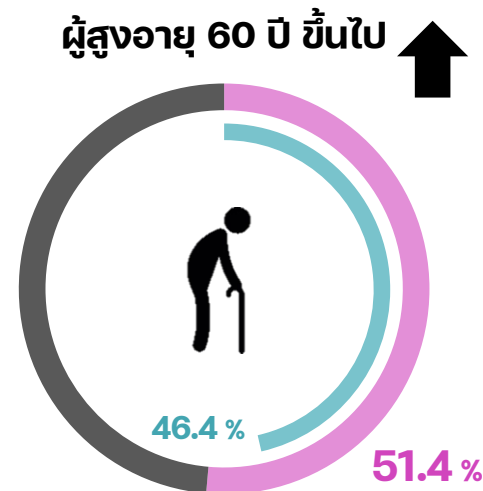
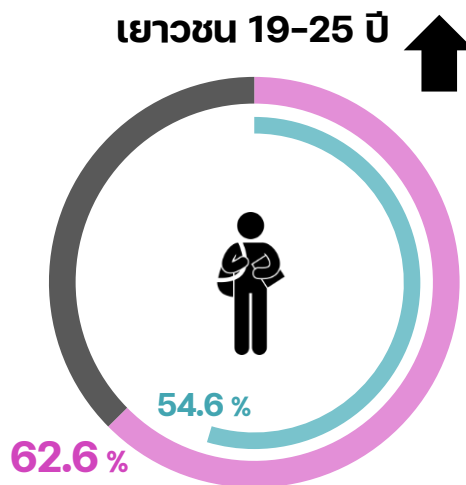
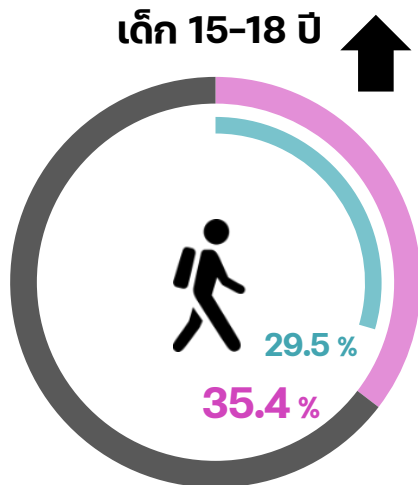
จำนวนคน
ที่เล่นพนัน
(ล้านคน)



การเล่นพนันในประชากรกลุ่มเสี่ยง ปี 2566

2566
2564

สัดส่วน
ผู้ที่เล่นพนัน
ต่อประชากร
วัยเดียวกัน



วงเงินหมุนเวียน
ปี '66

13,592 ล้านบาท

76,124 ล้านบาท

73,883 ล้านบาท

สัดส่วนวงเงิน
แยกตาม
ช่องทางที่เล่น

19.1 % 80.9 %

26.4 % 73.6 %

93.5 % 6.5 %

ออฟไลน์
ออนไลน์

ประเภท
การพนัน
ที่นิยมเล่น
ในปี '66

- 1st ↑ สล็อตแมชชีน/ตู้พนัน 507,021 คน
- 2nd สลากกินแบ่งรัฐบาล 412,457 คน
- 3rd ไพ่พนัน 177,486 คน
- 4th หว่ยใต้ดิน 170,269 คน
- 5th พนันทายผลฟุตบอล 123,570 คน

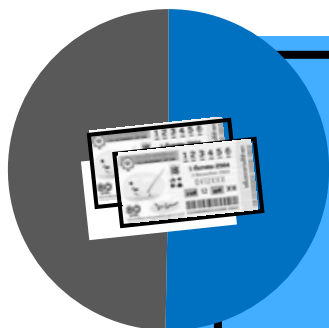
- 1st สลากกินแบ่งรัฐบาล 2,166,865 คน
- 2nd หว่ยใต้ดิน 1,740,363 คน
- 3rd ↑ สล็อตแมชชีน/ตู้พนัน 1,282,035 คน
- 4th ไพ่พนัน 720,079 คน
- 5th พนันทายผลฟุตบอล 602,440 คน

- 1st สลากกินแบ่งรัฐบาล 3,726,921 คน
- 2nd หว่ยใต้ดิน 3,039,312 คน
- 3rd ไพ่พนัน 379,331 คน
- 4th ไฮโล โป๊ะ น้ำเต้าปูปลา 316,961 คน
- 5th พนันพื้นบ้าน 296,177 คน

5

**สลากกินแบ่งๆ
หอยใต้ดิน และ
หอยอื่น ๆ**

สลากกินแบ่งรัฐบาล ปี 2566



50.3 % ของคนไทย
เล่นพนัน สลากกินแบ่งรัฐบาล
ในปี 2566 หรือคิดเป็นจำนวน
27.498 ล้านคน

เพิ่มจากปี '64 **11.7 %**
หรือเพิ่มขึ้น **2.871 ล้านคน**



มี **นักพนันหน้าใหม่**
ที่เล่น สลากกินแบ่งฯ
เป็นครั้งแรกในปี 2566
421,151 คน

การขยายตัวของสลากกินแบ่งรัฐบาล
ในกลุ่มประชากรวัยต่าง ๆ



ผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไป
เล่นพนันสลากฯ เพิ่มขึ้น

+ 25.9 %
เมื่อเทียบกับปี '64



เด็ก 15-18 ปี
เล่นพนันสลากฯ เพิ่มขึ้น

+ 20.7 %
เมื่อเทียบกับปี '64



วัยทำงาน 26-59 ปี
เล่นพนันสลากฯ เพิ่มขึ้น

+ 11.0 %
เมื่อเทียบกับปี '62

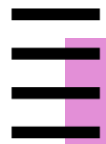


เยาวชน 19-25 ปี
เล่นพนันสลากฯ ลดลง

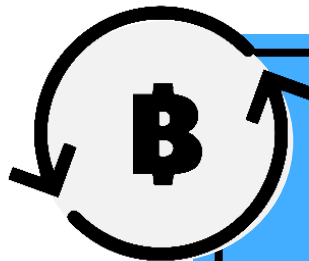
- 3.2 %
เมื่อเทียบกับปี '64



เด็กอายุต่ำกว่า 20 ปี
เล่นพนันสลากฯ ในปี '66
7.198 แสนคน



วงเงินหมุนเวียนในตลาดพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล ปี 2566



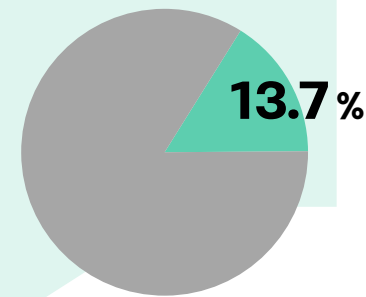
วงเงินหมุนเวียนในตลาดพนัน
สลากกินแบ่งรัฐบาล ปี 2566
160,239 ล้านบาท

เพิ่มจากปี '64 **14.5%**
หรือเพิ่มขึ้น **20,262 ล้านบาท**

วงเงินหมุนเวียนในช่องทางออนไลน์

21,945 ล้านบาท

คิดเป็นส่วนแบ่งตลาด



ออฟไลน์
ออนไลน์

ช่องทางการเล่น	ร้อยละของผู้เล่น (เล่นได้มากกว่า 1 ช่องทาง)	จำนวนเงินและความถี่ (ค่าเฉลี่ย)		ประมาณการ เงินหมุนเวียน
แผงขายสลาก คนเร่ขาย	96.4 %	293 บาทต่องวด	18 งวดต่อปี	138,295 ล้านบาท
ไลน์ แอปแชทต่างๆ	2.3 %	288 บาทต่องวด	19 งวดต่อปี	3,650 ล้านบาท
เฟซบุ๊ก TikTok โซเชียลมีเดีย	0.3 %	307 บาทต่องวด	11 งวดต่อปี	274 ล้านบาท
แอปจำหน่ายสลาก เว็บไซต์	12.0 %	298 บาทต่องวด	18 งวดต่อปี	18,020 ล้านบาท



คนที่ซื้อสลากฯ
ผ่านแอป/เว็บไซต์
28.1 % ระบุว่า

การจำหน่ายผ่านแอป/เว็บไซต์
ส่งผลให้ซื้อสลากฯ เพิ่มขึ้น
เฉลี่ย **+337 บาท/เดือน**
สูงสุด **+6,000 บาท/เดือน**

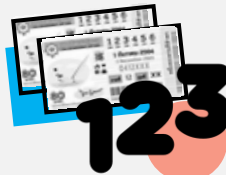
หวยใต้ดิน ปี 2566

123

40.1 % ของคนไทย
เล่นพนัน หวยใต้ดิน
ในปี 2566 หรือคิดเป็นจำนวน
21.926 ล้านคน

เพิ่มจากปี '64 13.8 %
หรือเพิ่มขึ้น 2.653 ล้านคน

มี นักพนันหน้าใหม่
ที่เล่น หวยใต้ดิน
เป็นครั้งแรกในปี 2566
331,013 คน



83.1 % ของคนที่เล่นพนัน
หวยใต้ดิน เล่นพนันสลากฯ
ควบคู่ไปด้วย

การขยายตัวของหวยใต้ดิน
ในกลุ่มประชากรวัยต่าง ๆ



ผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไป
เล่นพนันสลากฯ เพิ่มขึ้น

+ 32.3 %
เมื่อเทียบกับปี '64



วัยทำงาน 26-59 ปี
เล่นพนันสลากฯ เพิ่มขึ้น

+ 13.4 %
เมื่อเทียบกับปี '62



เยาวชน 19-25 ปี
เล่นพนันสลากฯ เพิ่มขึ้น

+ 7.6 %
เมื่อเทียบกับปี '64

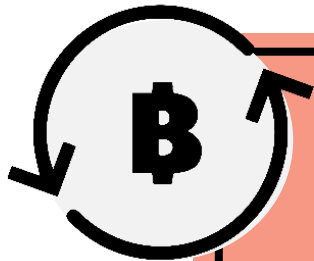


เด็ก 15-18 ปี
เล่นพนันสลากฯ ลดลง

- 56.6 %
เมื่อเทียบกับปี '64



วงเงินหมุนเวียนในตลาดพนันหวยใต้ดิน ปี 2566



วงเงินหมุนเวียนในตลาดพนัน
หวยใต้ดิน ปี 2566
164,069 ล้านบาท

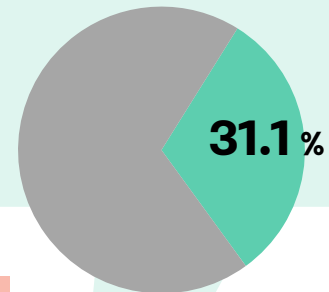
เพิ่มจากปี '64 **9.4 %**
หรือเพิ่มขึ้น **14,150 ล้านบาท**

เพิ่มขึ้น **325 %** เมื่อเทียบกับปี '64

วงเงินหมุนเวียนในช่องทางออนไลน์

51,029 ล้านบาท

คิดเป็นส่วนแบ่งตลาด



ออฟไลน์
ออนไลน์

ช่องทางการเล่น	ร้อยละของผู้เล่น (เล่นได้มากกว่า 1 ช่องทาง)	จำนวนเงินและความถี่ (ค่าเฉลี่ย)		ประมาณการ เงินหมุนเวียน
เล่นกับเจ้ามือโดยตรง คนรับแทง คนเดินโพย	80.2 %	333 บาทต่องวด	19 งวดต่อปี	113,040 ล้านบาท
ไลน์ แอปแชทต่างๆ	16.1 %	375 บาทต่องวด	20 งวดต่อปี	27,934 ล้านบาท
เฟสบุ๊ก TikTok โซเชียลมีเดีย	3.5 %	315 บาทต่องวด	17 งวดต่อปี	4,889 ล้านบาท
เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์ แอปพนัน	11.6 %	358 บาทต่องวด	21 งวดต่อปี	18,206 ล้านบาท

ห่วยอื่น ๆ ปี 2566

123

6.4 % ของคนไทย
เล่นพนันห่วยอื่น ๆ ในปี 2566
หรือคิดเป็นจำนวน
3.497 ล้านคน

เพิ่มจากปี '64 **158.9 %**
หรือเพิ่มขึ้น **2.146 ล้านคน**

63.5 % ห่วยต่างประเทศ

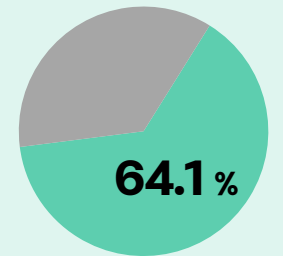
33.0 % ห่วยหุ้น

14.9 % อื่น ๆ เช่น จัวยักษ์
ห่วยป้องกัน ห่วยสัตว์

ร้อยละของคน
เล่นพนันห่วยอื่น ๆ ปี 2566
จำแนกตามประเภทห่วยที่เล่น
(เล่นได้มากกว่า 1 ประเภท)

เพิ่มขึ้น **178.8 %** เมื่อเทียบกับปี '64

วงเงินหมุนเวียน
ในช่องทางออนไลน์
62,611 ล้านบาท
คิดเป็นส่วนแบ่งตลาด



฿

วงเงินหมุนเวียน
ในตลาดพนัน
ห่วยอื่น ๆ ปี 2566
97,738 ล้านบาท

เพิ่มจากปี '64
66.4% หรือเพิ่มขึ้น
38,984 ล้านบาท

ช่องทางการเล่น	ประมาณการเงินหมุนเวียน			
	ห่วยต่างประเทศ	ห่วยหุ้น	อื่น ๆ เช่น จัวยักษ์ ห่วยป้องกัน ห่วยสัตว์	รวม
เล่นกับเจ้ามือโดยตรง คนรับแทง คนเดินโพย	8,704 ล้านบาท	17,312 ล้านบาท	9,112 ล้านบาท	35,128 ล้านบาท
ไลน์ แอปแชทต่างๆ	5,379 ล้านบาท	5,256 ล้านบาท	1,014 ล้านบาท	11,649 ล้านบาท
เฟชบุ๊ก TikTok โซเชียลมีเดีย	410 ล้านบาท	207 ล้านบาท	1,055 ล้านบาท	1,673 ล้านบาท
เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์ แอปพนัน	25,091 ล้านบาท	22,225 ล้านบาท	1,973 ล้านบาท	49,290 ล้านบาท

ออฟไลน์
ออนไลน์

6

พนักใน

บ่อนแบบมีที่ตั้ง

on-site

พนันในบ่อนแบบมีที่ตั่ง ปี 2566



8.2 % ของคนไทย
เล่นพนันใน **บ่อนแบบมีที่ตั่ง**
ในปี 2566 หรือคิดเป็นจำนวน
4.507 ล้านคน

เพิ่มจากปี '64 **7.8 %**
หรือเพิ่มขึ้น **0.326 ล้านคน**



มี **นักพนันหน้าใหม่**
ที่เล่นพนันใน **บ่อนแบบมีที่ตั่ง**
เป็นครั้งแรกในปี 2566
218,020 คน

เพิ่มจากปี '64 **325.9 %**
หรือเพิ่มขึ้น **166,835 คน**

บ่อนพนันแบบมีที่ตั่งลักษณะต่าง ๆ



บ่อนวีง บ่อนงานศพ
72.7 %

บ่อนในชุมชน
57.5 %



บ่อนชายแดน
(ประเทศเพื่อนบ้าน)
8.1 %



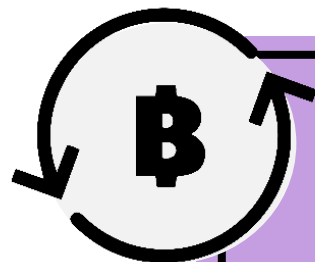
บ่อนถาวรในประเทศ
0.9 %



บ่อนต่างประเทศ
(ไม่ติดชายแดน)
0.3 %

ร้อยละของนักพนันในบ่อนแบบมีที่ตั่ง ปี 2566
จำแนกตามลักษณะบ่อนที่เล่น
(เล่นได้มากกว่า 1 ช่องทาง)

วงเงินหมุนเวียนและประเภทการพนันในบ่อนแบบมีที่ตั้ง ปี 2566



วงเงินหมุนเวียนการพนัน
ใน บ่อนแบบมีที่ตั้ง ปี 2566

97,365 ล้านบาท

ลดลงจากปี '64 **-10.5 %**
หรือลดลง **11,441 ล้านบาท**



บาคาร่า
โป๊กเกอร์

35,465
ล้านบาท



ไฮโล โปชั่น
น้ำเต้าปูปลา

21,973
ล้านบาท



เกมไพ่อื่น ๆ
เช่น ผสมสิบ

21,771
ล้านบาท

ประเภทการพนันในบ่อนแบบมีที่ตั้ง
วงเงินหมุนเวียน สูงสุด 3 อันดับแรก

ประเภทของการพนันในบ่อนแบบมีที่ตั้ง ที่คนไทยเล่นในปี 2566

ไฮโล โปชั่น
น้ำเต้าปูปลา



42.4 %

บาคาร่า
โป๊กเกอร์



36.1 %

เกมไพ่อื่นๆ
เช่น ผสมสิบ



34.9 %

ห่วยต่าง ๆ



9.5 %

เสือมังกร



3.6 %

สล็อตแมชชีน
เกมพนัน



2.7 %

รูเล็ต



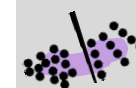
2.6 %

โป๊กเกอร์



2.1 %

กำถั่ว ถั่วแยก



1.9 %

ร้อยละของนักพนันในบ่อนแบบมีที่ตั้ง ปี 2566
จำแนกตามประเภทการพนันที่เล่น
(เล่นได้มากกว่า 1 ประเภท)

7

พนักใน
บ่อนออนไลน์
online

พนันในบ่อนออนไลน์ ปี 2566



10.4 % ของคนไทย
เล่นพนันในบ่อนออนไลน์
ในปี 2566 หรือคิดเป็นจำนวน
5.666 ล้านคน

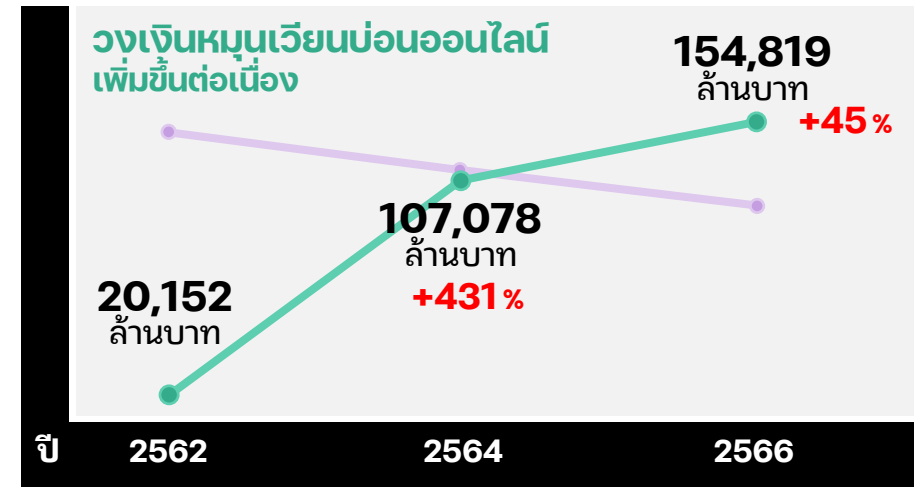
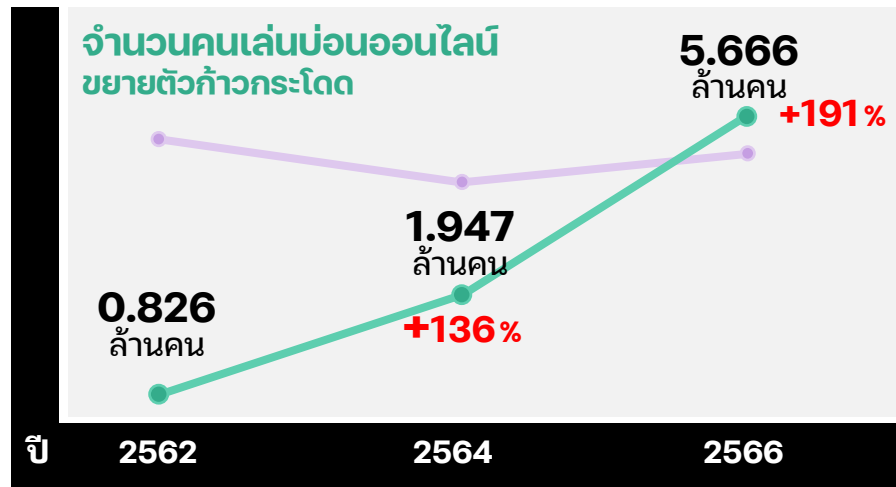
มากกว่า บ่อนแบบมีที่ตั้ง เป็นครั้งแรก

เพิ่มจากปี '64 **191 %**
หรือเพิ่มขึ้น **3.719 ล้านคน**



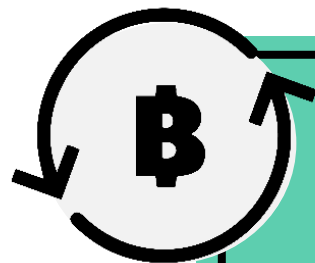
มี **นักพนันหน้าใหม่**
ที่เล่นพนันในบ่อนออนไลน์
เป็นครั้งแรกในปี 2566
706,606 คน

เพิ่มจากปี '64 **269.3 %**
หรือเพิ่มขึ้น **515,295 คน**



บ่อนแบบมีที่ตั้ง
บ่อนออนไลน์

วงเงินหมุนเวียนและประเภทการพนันในบ่อนออนไลน์ ปี 2566



วงเงินหมุนเวียนการพนัน
ใน บ่อนออนไลน์ ปี 2566

154,819 ล้านบาท

มากกว่า **บ่อนแบบมีที่ตั้ง** เป็นครั้งแรก

เพิ่มขึ้นจากปี '64 **44.6%**
หรือเพิ่มขึ้น **47,741 ล้านบาท**



สล็อตแมชชีน
เกมพนัน

**92,572
ล้านบาท**



บาคาร่า
โป๊กเกอร์

**26,550
ล้านบาท**



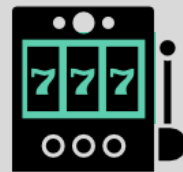
เกมไพ่อื่น ๆ
เช่น ผสมสิบ

**21,714
ล้านบาท**

ประเภทการพนันในบ่อนออนไลน์
วงเงินหมุนเวียน สูงสุด 3 อันดับแรก

ประเภทของการพนัน
ในบ่อนออนไลน์
ที่คนไทยเล่นในปี 2566

สล็อตแมชชีน
เกมพนัน



72.0 %

บาคาร่า
โป๊กเกอร์



35.2 %

ไฮโล โปป้อน
น้ำเต้าปูปลา



16.0 %

เกมไพ่อื่น ๆ
เช่น ผสมสิบ



6.2 %

รูเล็ต



5.0 %

หวยต่าง ๆ



1.9 %

โป๊กเกอร์



1.6 %

เสือมังกร



0.8 %

กำถั่ว
ถั่วแยก

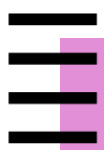


0.1 %

ร้อยละของนักพนันในบ่อนออนไลน์ ปี 2566
จำแนกตามประเภทการพนันที่เล่น
(เล่นได้มากกว่า 1 ประเภท)

8

ผลกระทบ
จากการพนัน



หนี้สินจากการพนัน ปี 2566



คนไทยที่เล่นการพนัน
ในปี 2566
1.670 ล้านคน
มีหนี้สินที่เกิดจากการพนัน

เพิ่มจากปี '64 **48.2 %**
หรือเพิ่มขึ้น **0.543 ล้านคน**



ประมาณการ
หนี้สินจากการพนัน
20,606 ล้านบาท

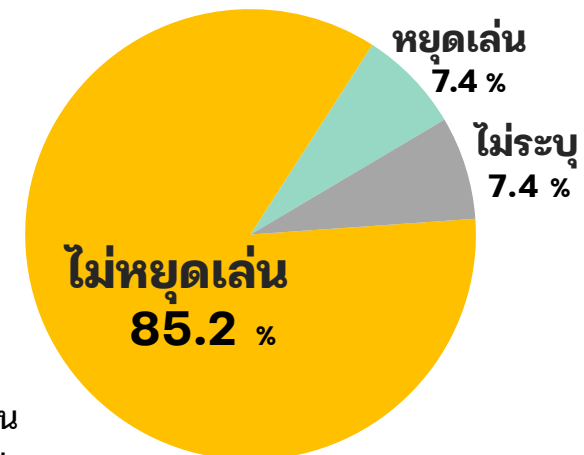
เฉลี่ย 12,335 บาท/คน
สูงสุด 300,000 บาท/คน

เพิ่มจากปี '64 **34.6 %**
หรือเพิ่มขึ้น **5,299 ล้านบาท**



11.5 % ของคนที่
เล่นการพนันในปี 2566
หรือประมาณ
3.969 ล้านคน
ระบุว่า การเล่นพนันทำให้
ฐานะทางการเงินแย่ลง

กรณีที่เป็นหนี้
จากการพนัน
ท่าน **หยุดเล่น**
พนันหรือไม่ ?



ร้อยละของคนที่เล่นการพนัน
ในปี 2566 และเป็นหนี้พนัน
ที่ระบุการหยุดเล่นพนันกรณีเป็นหนี้

ผลกระทบจากการพนัน ปี 2566



21.6 % ของคนที่เล่นการพนันในปี 2566 หรือประมาณ **7.456 ล้านคน** ระบุว่า ได้รับผลกระทบจากการพนัน

เพิ่มจากปี '64 **52.7 %** หรือเพิ่มขึ้น **2.574 ล้านคน**

ปัญหาการเงิน



ขาดเงินใช้จ่าย
ในชีวิตประจำวัน

46.3 %



ขายทรัพย์สิน หรือสิ่งมีค่า
เพื่อเล่นพนัน / ใช้หนี้

9.9 %

ทำสิ่งผิดกฎหมาย
เพื่อหาเงิน
เล่นพนัน



0.9 %



เจ้าหน้าที่ข่มขู่ทำร้ายร่างกาย

0.6 %



อื่น ๆ อาทิ
เอาเงินเก็บมาเล่นหวย

2.0 %

ปัญหาสุขภาพ และการใช้ชีวิตประจำวัน



มีปัญหาความเครียด
เสียสุขภาพจิต

34.1 %



เสียเวลา
ทำงาน /
การเรียน

18.4 %



มีความคิด
จะทำร้ายตัวเอง

2.0 %



สุขภาพ
เสื่อมโทรม

14.5 %



ปัญหาความสัมพันธ์ และภาพลักษณ์ทางสังคม

มีปากเสียง ทะเลาะ
กับคนในครอบครัว

34.3 %



ต้องโกหกปิดบังผู้อื่น
เรื่องการเล่นพนัน

18.6 %



เสื่อมเสียชื่อเสียง

1.4 %



เสียเพื่อน ญาติ
ครอบครัว

4.7 %



ทะเลาะถึงขั้นลงไม้ลงมือ
กับคนในครอบครัว

3.4 %



ครอบครัวหย่าร้าง

0.8 %

ร้อยละของคนไทยที่เล่นการพนันในปี 2566 จำแนกตามผลกระทบจากการพนันที่ระบุ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

9

ภาวะ

ติดการพนัน



ภาวะติดการพนันจากการประเมินตนเอง ปี 2566

20.9 % ของคนที่เล่นพนันในปี 2566
หรือประมาณ **7.228 ล้านคน**
ประเมินว่าตนเอง **ติดการพนัน**

เพิ่มจากปี '64 **8.4 %**
หรือเพิ่มขึ้น **0.561 ล้านคน**

21.1 % หรือประมาณ
7.289 ล้านคน
ไม่แน่ใจ ว่าตนเองติดการพนันหรือไม่

เพิ่มจากปี '64 **80 %**
หรือเพิ่มขึ้น **3.240 ล้านคน**



ผู้หญิง
ติดการพนัน
3.367 ล้านคน



ผู้ชาย
ติดการพนัน
3.862 ล้านคน



เด็ก 15-18 ปี
ติดการพนัน

0.153 ล้านคน



เยาวชน 19-25 ปี
ติดการพนัน

0.693 ล้านคน



ผู้สูงอายุ 60 ปี +
ติดการพนัน

0.835 ล้านคน

10

นักพนัก

ที่มีปัญหา

The Problem Gambling Severity Index - PGSI

ในการเล่นการพนัน ท่านมีประสบการณ์ในลักษณะใดต่อไปนี้

- บ่อยแค่ไหน** ที่เล่นพนันด้วยเงินจำนวนมากกว่าที่สามารถจ่ายได้จริง
- บ่อยแค่ไหน** ที่ต้องเพิ่มจำนวนเงินพนัน เพื่อให้ได้ความรู้สึกตื่นเต้น เร้าใจ หรือได้ลุ้นเหมือนเดิม
- บ่อยแค่ไหน** ที่หวนกลับไปเล่นพนันแก้มือ เพื่อหวังจะได้เงินที่เสียไปคืนมา
- บ่อยแค่ไหน** ที่ต้องหยิบยืมเงินผู้อื่น หรือขายสิ่งต่างๆ เพื่อให้ได้เงินมาเล่นพนัน
- บ่อยแค่ไหน** ที่รู้สึกว่า อาจมีปัญหาจากการเล่นพนัน
- บ่อยแค่ไหน** ที่ถูกคนวิพากษ์วิจารณ์ หรือบอกว่ามี ปัญหาจากการเล่นพนัน ซึ่งอาจคิดว่าจริงหรือไม่จริงก็ได้
- บ่อยแค่ไหน** ที่รู้สึกผิดกับการเล่นพนัน หรือผลที่ตามมา จากการเล่นพนัน
- บ่อยแค่ไหน** ที่มีปัญหาสุขภาพ ความเครียดหรือวิตกกังวลจากการเล่นพนัน
- บ่อยแค่ไหน** ที่การพนันทำให้ตัวเอง หรือคนในครอบครัวเกิดปัญหาทางการเงิน

ไม่เคย 0 คะแนน บางครั้ง 1 คะแนน บ่อยครั้ง 2 คะแนน แทบทุกครั้ง 3 คะแนน

☐	☐	☐	☒
☐	☒	☐	☐
☐	☐	☒	☐
☒	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐
☒	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐
☒	☐	☐	☐

รวมคะแนน

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

(คะแนนสูงสุดที่เป็นไปได้ คือ 27 คะแนน)

นักพนันที่มีปัญหา ปี 2566

17.5 % ของคนที่เล่นพนันในปี 2566
หรือประมาณ **6.044 ล้านคน**
มีพฤติกรรมเข้าข่าย
เป็นนักพนันที่มีปัญหา

เพิ่มจากปี '64 **72.1 %**
หรือเพิ่มขึ้น **2.532 ล้านคน**

37 % หรือประมาณ
12.789 ล้านคน
มีความเสี่ยง ที่จะ เป็นนักพนันที่มีปัญหา

เพิ่มจากปี '64 **37 %**
หรือเพิ่มขึ้น **3.456 ล้านคน**



ผู้หญิง

เป็นนักพนันที่มีปัญหา

2.719 ล้านคน



ผู้ชาย

เป็นนักพนันที่มีปัญหา

3.325 ล้านคน



เด็ก 15-18 ปี

เป็นนักพนันที่มีปัญหา

0.191 ล้านคน



เยาวชน 19-25 ปี

เป็นนักพนันที่มีปัญหา

0.816 ล้านคน



ผู้สูงอายุ 60 ปี +

เป็นนักพนันที่มีปัญหา

0.584 ล้านคน

CGS
สถานการณ์
การพนัน
ในสังคมไทย
ปี 2566

จบการนำเสนอ