



ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
CENTER FOR GAMBLING STUDIES

**การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม
และผลกระทบการพนันในประเทศไทย
ประจำปี 2566**

ธน หาพิพัฒน์

ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์
2 5 6 7

รายงานฉบับสมบูรณ์

การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนัน
ในประเทศไทย ประจำปี 2566

โดย

นายธน หาพิพัฒน์

ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ

ได้รับทุนสนับสนุนจาก ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
ภายใต้การสนับสนุนของ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.)

คำนำ

รายงาน “การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2566” ฉบับนี้ เป็นการศึกษาวิจัยภายใต้ความร่วมมือระหว่างศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กับศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB) โดยทุนสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ดำเนินการเป็นครั้งที่ 5 ต่อเนื่องจากปี 2558 2560 2562 และ 2564 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อติดตามสถานการณ์ด้านการพนัน ตลอดจนผลกระทบที่เกิดขึ้น เพื่อเป็นประโยชน์สำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการนำข้อมูลที่ได้ประกอบการพิจารณา แสวงหาแนวทางการป้องกัน แก้ไข ปัญหา รวมถึงผู้สนใจที่จะนำข้อมูลไปใช้เพื่อการขยายผลทางวิชาการต่อไป

การศึกษาครั้งนี้สำเร็จลงได้ด้วยความร่วมมือของหลายฝ่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มเป้าหมายทุกคนที่เสียสละเวลาในการตอบแบบสอบถาม ซึ่งคณะผู้วิจัยขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้ ซึ่งคณะผู้วิจัย หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลที่ได้จากการศึกษาจะสะท้อนสถานการณ์การเล่นพนันในประเทศไทยได้อย่างแท้จริง รวมถึงเป็นข้อมูลทางวิชาการที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาปัญหาการพนัน ตลอดจนการกำหนดมาตรการควบคุมป้องกันการ เล่นพนันต่อไป

ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB)

เมษายน 2567

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	i
สารบัญ	ii
สารบัญตาราง	iii
สารบัญภาพ	xi
บทที่ 1 บทนำ	1
ที่มาของโครงการ	1
วัตถุประสงค์ในการวิจัย	4
ขอบเขตการศึกษา	4
บทที่ 2 ระเบียบวิธีการวิจัย	5
ระเบียบวิธีการวิจัย	5
ประชากรเป้าหมาย	5
ขนาดตัวอย่าง	5
การสุ่มตัวอย่าง	6
แผนการสุ่มตัวอย่าง	8
สูตรการประมาณการ	10
เครื่องมือวัด	14
บทที่ 3 ผลการสำรวจ	17
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	17
ตอนที่ 2 ทักษะคิดและบุคคลแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนัน	21
ตอนที่ 3 ประสบการณ์การเล่นพนันในชีวิต	26
ตอนที่ 4 พฤติกรรมการเล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	31
ตอนที่ 5 สถานการณ์การเล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา จำแนกตามประเภทการพนัน	53
บทที่ 4 บทสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	112
อภิปรายผล	116
ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย	125
บรรณานุกรม	129
ภาคผนวก แบบสอบถาม	130

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 แสดงจำนวนกลุ่มเป้าหมายประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป จำแนกตามภาค	5
ตารางที่ 2 แสดงจำนวนตัวอย่าง (SAMPLE SIZE) การปรับค่าผลกระทบจากการวิจัย	6
ตารางที่ 3 แสดงการคำนวณขนาดตัวอย่าง (SAMPLE SIZE) จำแนกตามภาค	6
ตารางที่ 4 แสดงผลการสุ่มตัวอย่างจังหวัด สัดส่วนและจำนวนตัวอย่าง	7
ตารางที่ 5 แสดงขั้นตอนและระยะเวลาในการดำเนินโครงการ (สัปดาห์)	16
ตารางที่ 6 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามเพศ	18
ตารางที่ 7 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามอายุ	18
ตารางที่ 8 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามสถานภาพสมรส	18
ตารางที่ 9 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการมีบุตร	18
ตารางที่ 10 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามระดับการศึกษาที่สำเร็จขั้นสูงสุด	19
ตารางที่ 11 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามอาชีพ	19
ตารางที่ 12 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามรายได้ส่วนบุคคลเฉลี่ยต่อเดือน	20
ตารางที่ 13 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามเขตที่พักอาศัย	20
ตารางที่ 14 แสดงร้อยละของตัวอย่างที่แสดงความคิดเห็น (เห็นด้วย/ไม่เห็นด้วย)	
ต่อประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนัน	21
ตารางที่ 15 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการพบเห็นบุคคลอื่นเล่นพนันและ	
ความรู้สึกอยากเล่นพนันเมื่อพบเห็น (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (N = 7,131)	23
ตารางที่ 16 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการพบเห็นช่องทางเล่นพนัน ความรู้สึกอยากเล่นพนัน	
เมื่อพบเห็น และความสามารถเข้าไปเล่น (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (N = 7,131)	25
ตารางที่ 17 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประสบการณ์การเล่นการพนันในชีวิตที่ผ่านมา	26
ตารางที่ 18 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามเหตุผลที่ไม่เล่นพนัน	
(เฉพาะตัวอย่างที่ไม่เคยเล่น โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (N = 1,269)	27
ตารางที่ 19 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามอายุที่เล่นพนันครั้งแรก (เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่น)	28
ตารางที่ 20 แสดงอายุเฉลี่ยที่เล่นพนันครั้งแรก จำแนกตามช่วงอายุ และเพศ (เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่น)	29
ตารางที่ 21 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทการพนันที่เล่นครั้งแรก	
(เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่น)	29
ตารางที่ 22 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่างจำแนกตามช่องทางที่เล่นพนันครั้งแรก	
(เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่น)	30
ตารางที่ 23 แสดงการจัดอันดับเหตุผลที่เล่นพนันครั้งแรก	
(เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่นพนัน โดยเป็นค่าร้อยละถ่วงน้ำหนัก) (N = 5,862)	30
ตารางที่ 24 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามความต่อเนื่องในการเล่นพนันตั้งแต่ครั้งแรก	
จนถึงปัจจุบัน (เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่น)	30

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 25 แสดงผลการประมาณการของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เปรียบเทียบปี 2566 กับปี 2564	31
ตารางที่ 26 แสดงร้อยละของตัวอย่างที่ระบุเล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา จำแนกตามภาค	32
ตารางที่ 27 แสดงค่าการประมาณการและร้อยละของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่เล่นพนัน จำแนกตามประเภทการพนันและช่องทางที่เล่น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	34
ตารางที่ 28 แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุช่องทางที่เล่นพนันออนไลน์ จำแนกตามประเภทการพนันที่เล่นในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันออนไลน์ในรอบ 12 เดือน และตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	35
ตารางที่ 29 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาในการเล่นพนันที่ผ่านมา (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	36
ตารางที่ 30 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามความถี่ที่เคยเล่นก่อนหน้า 12 เดือนที่ผ่านมา (เฉพาะตัวอย่างที่ไม่ได้เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	37
ตารางที่ 31 แสดงการจัดอันดับเหตุผลสำคัญที่ทำให้หยุดเล่นการพนัน (เฉพาะตัวอย่างที่ไม่ได้เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเป็นค่าร้อยละถ่วงน้ำหนัก) (N = 1,368)	38
ตารางที่ 32 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุผลดีที่เกิดขึ้นหลังเลิกเล่นพนัน (เฉพาะตัวอย่าง ที่ไม่ได้เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (N = 1,368)	38
ตารางที่ 33 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามโอกาสที่จะกลับมาเล่นพนันอีกครั้ง (เฉพาะตัวอย่างที่ไม่ได้เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	39
ตารางที่ 34 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามความถี่ในการเล่นพนัน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	39
ตารางที่ 35 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามความคิดที่จะเลิกเล่นพนัน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	40
ตารางที่ 36 แสดงการจัดอันดับเหตุผลสำคัญที่เคยคิดจะเลิกเล่นพนันแต่ไม่สามารถเลิกได้ (เฉพาะตัวอย่างที่เคยคิดที่จะเลิกเล่นพนัน แต่ยังคงเล่นในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเป็นค่าร้อยละถ่วงน้ำหนัก) (N = 1,013)	40
ตารางที่ 37 แสดงการจัดอันดับเหตุผลสำคัญที่ทำให้ยังคงเล่นพนัน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันในรอบ 12 เดือน ที่ผ่านมา และไม่เคยคิดจะเลิกเล่น โดยเป็นค่าร้อยละถ่วงน้ำหนัก) (N = 3,481)	41
ตารางที่ 38 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามผลของการเล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา ต่อฐานะทางการเงิน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	42
ตารางที่ 39 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการได้รับผลกระทบจากการเล่นพนัน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	42
ตารางที่ 40 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุผลกระทบจากการเล่นพนัน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา แล้วได้รับผลกระทบ โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (N = 972)	43

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 41 แสดงค่าร้อยละ และผลการประมาณการของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่มีหนี้สินจากการเล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	43
ตารางที่ 42 แสดงผลการประมาณการจำนวนหนี้สินจากการเล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	43
ตารางที่ 43 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการหยุดเล่นพนันกรณีเป็นหนี้	44
ตารางที่ 44 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามความถี่ในการเล่นพนัน เปรียบเทียบระหว่างช่วงก่อนการแพร่ระบาดของโควิด-19 กับช่วงเวลาปัจจุบัน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	44
ตารางที่ 45 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการเปลี่ยนแปลงช่องทางที่เล่นพนัน จากช่วงก่อนแพร่ระบาดของโควิด-19 (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	45
ตารางที่ 46 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามวงเงินที่ใช้เล่นพนัน เปรียบเทียบระหว่างช่วงก่อน แพร่ระบาดของโควิด-19 กับช่วงเวลาปัจจุบัน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	45
ตารางที่ 47 แสดงผลการประมาณการและร้อยละของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่ยอมรับว่าตัวเองติดพนัน	46
ตารางที่ 48 แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประสบการณ์การเล่นพนัน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา) (N = 4,494)	48
ตารางที่ 49 แสดงผลการประมาณการและร้อยละของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่เสี่ยงต่อการเป็นนักพนันที่มีปัญหา (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	48
ตารางที่ 50 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	49
ตารางที่ 51 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการสูบบุหรี่/บุหรี่ไฟฟ้า ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	49
ตารางที่ 52 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการขอคำปรึกษาหรือความช่วยเหลือ เมื่อเกิดปัญหาจากการเล่นพนัน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	50
ตารางที่ 53 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามบุคคล/หน่วยงานที่มักไปขอคำปรึกษา หรือความช่วยเหลือเป็นอันดับแรก เมื่อเกิดปัญหาจากการเล่นพนัน (เฉพาะตัวอย่างที่ขอคำปรึกษาเมื่อเกิดปัญหาจากการเล่นการพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	51
ตารางที่ 54 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่เสนอมาตรการหรือบริการเพื่อให้ความช่วยเหลือ	52
ตารางที่ 55 แสดงผลการประมาณการของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่เล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล	53
ตารางที่ 56 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุเล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	54
ตารางที่ 57 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาที่ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล (เฉพาะตัวอย่างที่ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	55
ตารางที่ 58 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางที่ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล (เฉพาะตัวอย่างที่ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)	55

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 59 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนเงินที่ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล โดยเฉลี่ยต่องวด (เฉพาะตัวอย่างที่ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	56
ตารางที่ 60 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนเงินที่เคยซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลสูงสุดต่องวด	57
ตารางที่ 61 แสดงผลการประมาณการวงเงินหมุนเวียนในการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล จำแนกตามช่องทางการซื้อ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เปรียบเทียบกับปี 2566 กับปี 2564	58
ตารางที่ 62 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและความถี่ที่ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลในรอบปีที่ผ่านมา	59
ตารางที่ 63 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลในงวดล่าสุด ก่อนการสัมภาษณ์และช่องทางที่ซื้อ	60
ตารางที่ 64 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการผลต่อการตัดสินใจซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล จากการที่ผู้ขาย/แอปสลาก มีบริการโอนเงินหรือจ่ายเงินให้ผู้ถูกรางวัล โดยไม่ต้องขึ้นรางวัลเอง (เฉพาะตัวอย่างที่ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	61
ตารางที่ 65 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามความเปลี่ยนแปลง ในการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลเฉลี่ยต่อเดือน หลังมีการจำหน่ายผ่านแอป/เว็บไซต์ (เฉพาะตัวอย่างที่ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล ผ่านแอป /เว็บไซต์ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	61
ตารางที่ 66 แสดงผลการประมาณการของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปที่เล่นพนันหอยใต้ดิน	62
ตารางที่ 67 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุเล่นพนันหอยใต้ดิน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	63
ตารางที่ 68 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาที่เล่นหอยใต้ดิน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นหอยใต้ดิน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	64
ตารางที่ 69 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางที่เล่นหอยใต้ดิน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นหอยใต้ดิน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (N = 2,855)	64
ตารางที่ 70 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนเงินที่เล่นหอยใต้ดินโดยเฉลี่ยต่องวด	65
ตารางที่ 71 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนเงินที่เคยเล่นหอยใต้ดินสูงสุดต่องวด	66
ตารางที่ 72 แสดงผลการประมาณการวงเงินหมุนเวียนในการเล่นหอยใต้ดิน จำแนกตามช่องทางการเล่นหอยใต้ดิน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เปรียบเทียบกับปี 2566 กับปี 2564	67
ตารางที่ 73 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและความถี่ในการเล่นหอยใต้ดินในรอบปีที่ผ่านมา	68
ตารางที่ 74 แสดงผลการประมาณการของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปที่เล่นพนันหอยอื่นๆ	69

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 75 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทหอยอื่นๆ ที่เล่น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นหอยอื่นๆ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (N = 455)	69
ตารางที่ 76 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุเล่นพนันหอยอื่นๆ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	71
ตารางที่ 77 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาที่เล่นหอยอื่นๆ (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นหอยอื่นๆ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	71
ตารางที่ 78 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางที่เล่นหอยอื่นๆ (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นหอยอื่นๆ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)	72
ตารางที่ 79 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนเงินที่เล่นหอยอื่นๆ โดยเฉลี่ยต่องวด (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นหอยอื่นๆ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	73
ตารางที่ 80 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนเงินที่เล่นหอยอื่นๆ สูงสุดต่องวด (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นหอยอื่นๆ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	74
ตารางที่ 81 แสดงผลการประมาณการวงเงินหมุนเวียนในการเล่นหอยอื่นๆ จำแนกตามช่องทางการเล่น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เปรียบเทียบกับปี 2566 กับปี 2564	75
ตารางที่ 82 แสดงผลการประมาณการวงเงินหมุนเวียนในการเล่นหอยอื่นๆ จำแนกตามประเภทหอยที่เล่น และช่องทางการเล่น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	75
ตารางที่ 83 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนครั้งที่เล่นหอยอื่นๆ โดยเฉลี่ยต่อสัปดาห์ (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นหอยอื่นๆ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	76
ตารางที่ 84 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนครั้งที่เล่นหอยอื่นๆ สูงสุดต่อสัปดาห์ (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นหอยอื่นๆ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา) (N= 455)	77
ตารางที่ 85 แสดงผลการประมาณการของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล	78
ตารางที่ 86 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุเล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา จำแนกตามภาค	79
ตารางที่ 87 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	80
ตารางที่ 88 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)	80
ตารางที่ 89 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามรายการที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)	80
ตารางที่ 90 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนเงินที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล โดยเฉลี่ยต่อครั้ง	82
ตารางที่ 91 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนเงินที่เล่นพนันทายผลฟุตบอลสูงสุดต่อครั้ง (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	83

สารบัญตาราง (ต่อ)

หน้า

ตารางที่ 92 แสดงผลการประมาณการวงเงินหมุนเวียนในการเล่นพนันทายผลฟุตบอล จำแนกตามช่องทางการเล่นพนันทายผลฟุตบอล	84
ตารางที่ 93 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนครั้งที่เล่นพนันทายผลฟุตบอลเฉลี่ยต่อเดือน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	85
ตารางที่ 94 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนครั้งที่เล่นพนันทายผลฟุตบอลสูงสุดต่อเดือน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	86
ตารางที่ 95 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการใช้ข้อมูลประกอบการพิจารณาในการ เล่นพนันทายผลฟุตบอล (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	87
ตารางที่ 96 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามแหล่งที่มาข้อมูลที่นำมาประกอบการพิจารณา ในการเล่นพนันทายผลฟุตบอล (เฉพาะตัวอย่างที่ใช้ข้อมูลประกอบการพิจารณา การเล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยที่เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (N = 448)	87
ตารางที่ 97 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการตัดสินใจเล่นพนันทายผลฟุตบอล ในกรณีที่ไม่มี ข้อมูลเกี่ยวกับอัตราต่อรอง การวิเคราะห์วิจารณ์ ฟันธง ฯลฯ (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	88
ตารางที่ 98 แสดงผลการประมาณการของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปในการเล่นพนันในบ่อน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เปรียบเทียบกับปี 2566 กับปี 2564	88
ตารางที่ 99 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามลักษณะบ่อนที่เล่น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันในบ่อน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (N = 583)	89
ตารางที่ 100 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทพนันในบ่อนที่เล่น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันในบ่อน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (N = 583)	89
ตารางที่ 101 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุระยะเวลาที่เล่นพนันในบ่อน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันในบ่อน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	90
ตารางที่ 102 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทพนันและจำนวนเงินที่เล่นพนันในบ่อน โดยเฉลี่ยต่อครั้ง (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันในบ่อน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	91
ตารางที่ 103 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทพนันและจำนวนเงินที่เล่นพนันในบ่อนสูงสุดต่อครั้ง	92
ตารางที่ 104 แสดงผลการประมาณการวงเงินหมุนเวียนในการเล่นพนันในบ่อน จำแนกตามประเภทการพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เปรียบเทียบกับปี 2566 กับปี 2564	93
ตารางที่ 105 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทพนันและจำนวนครั้งที่ ที่เคยเล่นพนันในบ่อนโดยเฉลี่ยต่อเดือน	94
ตารางที่ 106 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทพนันและจำนวนครั้งที่ ที่เคยเล่นพนันในบ่อนสูงสุดต่อเดือน	95

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 107 แสดงผลการประมาณการของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปที่เล่นบ่อน/คาสิโนออนไลน์ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เปรียบเทียบปี 2566 กับปี 2564	96
ตารางที่ 108 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทพนันในบ่อน/คาสิโนออนไลน์ ที่เล่นในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นคาสิโนออนไลน์ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (N = 739)	97
ตารางที่ 109 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามเหตุผลที่เล่นพนันบ่อน/คาสิโนออนไลน์ (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นคาสิโนออนไลน์ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)	97
ตารางที่ 110 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางที่เล่นบ่อน/คาสิโนออนไลน์ (เฉพาะ ตัวอย่างที่เล่นคาสิโนออนไลน์ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (N = 739)	98
ตารางที่ 111 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามลักษณะการเล่นคาสิโนออนไลน์	98
ตารางที่ 112 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาที่เล่นบ่อน/คาสิโนออนไลน์ (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นคาสิโนออนไลน์ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	98
ตารางที่ 113 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทพนันและจำนวนเงินที่เล่นพนันในบ่อน/ คาสิโนออนไลน์โดยเฉลี่ยต่อครั้ง (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นคาสิโนออนไลน์ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	100
ตารางที่ 114 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทพนันและจำนวนเงินที่เล่นพนันในบ่อน/ คาสิโนออนไลน์สูงสุดต่อครั้ง (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นคาสิโนออนไลน์ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	101
ตารางที่ 115 แสดงผลการประมาณการวงเงินหมุนเวียนในการเล่นคาสิโนออนไลน์ จำแนกตามประเภทพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เปรียบเทียบปี 2566 กับปี 2564	102
ตารางที่ 116 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทพนันและจำนวนครั้งที่เล่นพนันในบ่อน/คาสิโนออนไลน์ โดยเฉลี่ยต่อเดือน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นคาสิโนออนไลน์ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	103
ตารางที่ 117 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทพนันและจำนวนครั้งที่เล่นพนันในบ่อน/คาสิโนออนไลน์ สูงสุดต่อเดือน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นคาสิโนออนไลน์ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	104
ตารางที่ 118 แสดงผลการประมาณการของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปที่เล่นพนันที่บ้าน/พนันงานบุญ ประเพณี ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เปรียบเทียบปี 2566 กับปี 2564	105
ตารางที่ 119 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทพนันที่บ้าน ที่เล่นในรอบ 12 เดือน ที่ผ่านมา (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันที่บ้าน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (N = 234)	105
ตารางที่ 120 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาที่เล่นพนันที่บ้าน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันที่บ้าน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	106
ตารางที่ 121 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนเงินที่เล่นพนันที่บ้าน โดยเฉลี่ยต่อคู่ (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันที่บ้าน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	107

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 122 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนเงินที่เล่นพนันที่บ้าน สูงสุดต่อคู่ (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันที่บ้าน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	108
ตารางที่ 123 แสดงผลการประมาณการวงเงินหมุนเวียนในการเล่นพนันที่บ้าน จำแนกตามช่องทางการเล่น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เปรียบเทียบปี 2566 กับปี 2564	109
ตารางที่ 124 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนคู่ที่เล่นพนันที่บ้าน โดยเฉลี่ยต่อเดือน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันที่บ้าน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	110
ตารางที่ 125 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนคู่ที่เล่นพนันที่บ้าน สูงสุดต่อเดือน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันที่บ้าน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)	111
ตารางที่ 126 เปรียบเทียบผลการประมาณการจำนวนของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปที่เล่นพนัน	117
ตารางที่ 127 ประมาณการจำนวนนักพนันที่เล่นพนันผ่านช่องทางออนไลน์ ในรอบ 12 เดือน (5 ประเภทหลัก) เปรียบเทียบผลสำรวจระหว่างปี 2564 และ 2566	118
ตารางที่ 128 แสดงผลการประมาณการวงเงินหมุนเวียนในการเล่นพนัน จำแนกตามช่องทางเล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เปรียบเทียบปี 2566 กับปี 2564	120

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 แสดงผังการสุมตัวอย่าง กรณีสำรวจประชาชนอายุ 15 ปีขึ้นไป	9
ภาพที่ 2 แสดงคำร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประสบการณ์เล่นการพนันในชีวิตที่ผ่านมา จำแนกตามเพศ ช่วงอายุ และพื้นที่	27
ภาพที่ 3 แสดงผลการประมาณการจำนวนของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่พนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา จำแนกตามพื้นที่ (หน่วย: ล้านคน)	32
ภาพที่ 4 แสดงผลการประมาณการของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา จำแนกตามเพศ (หน่วย: ล้านคน)	33
ภาพที่ 5 แสดงผลการประมาณการของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปที่พนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา จำแนกตามช่วงอายุ (หน่วย: ล้านคน)	33
ภาพที่ 6 แสดงคำร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการเล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา (เฉพาะกลุ่มที่เคยมีประสบการณ์เล่นพนัน) ($N = 5,862$)	36
ภาพที่ 7 แสดงคำร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุการเล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา จำแนกตามช่วงอายุ	37
ภาพที่ 8 แสดงผลการประมาณการของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปที่ยอมรับว่าติดพนัน และไม่แน่ใจว่าติดพนันหรือไม่ จำแนกตามเพศ และช่วงอายุ (หน่วย: ล้านคน)	46
ภาพที่ 9 แสดงผลการประมาณการของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่เล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา จำแนกตามภาค ช่วงอายุ และเพศ (หน่วย: ล้านคน)	54
ภาพที่ 10 แสดงผลการประมาณการจำนวนผู้เล่นหวยใต้ดิน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา จำแนกตามภาค ช่วงอายุ และเพศ (หน่วย: ล้านคน)	63
ภาพที่ 11 แสดงผลการประมาณการจำนวนผู้เล่นหวยอื่นๆ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา จำแนกตามภาค ช่วงอายุ และเพศ (หน่วย: ล้านคน)	70
ภาพที่ 12 แสดงผลการประมาณการจำนวนผู้เล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา จำแนกตามภาค ช่วงอายุ และเพศ (หน่วย: ล้านคน)	79

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาของโครงการ

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (Center for Gambling Studies) องค์การวิชาการที่ทำการศึกษาวิจัย และเผยแพร่องค์ความรู้เกี่ยวกับปัญหาการพนันในสังคมไทย ผ่านแนวทางต่างๆ ทั้งการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ เชิงคุณภาพ การจัดอบรม สัมมนาทางวิชาการ ฯลฯ เพื่อการขยายผลและต่อยอดข้อมูลออกสู่สังคมอันเป็นการสร้างความเข้าใจ ความตระหนักต่อปัญหาการพนัน รวมถึงเป็นศูนย์กลางในการนำเสนอทางออกต่อสังคม และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ปัจจุบันอุตสาหกรรมพนันกลับมาเติบโตมากขึ้น โดยฟื้นตัวจากช่วงการแพร่ระบาดของโควิด-19 ขณะที่พนันออนไลน์มีแนวโน้มเติบโตต่อเนื่อง ตามรายงานของ Research and Markets (2023) มูลค่าของตลาดการพนันทั่วโลกเติบโตขึ้นจาก 449.04 พันล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2022 เป็น 702.45 พันล้านดอลลาร์ ในปี 2023 โดยยังเติบโตได้ไม่เต็มที่จากปัจจัยทางลบ อาทิ สงครามรัสเซียยูเครน ที่ส่งผลกระทบต่อความบ่าตรทางเศรษฐกิจในหลายประเทศและการเกิดภาวะเงินเฟ้อ ทั้งนี้ คาดการณ์ว่ามูลค่าของตลาดพนันจะเติบโตขึ้นเป็น 765.89 พันล้านดอลลาร์ ในปี 2027 โดยแอปพลิเคชันพนันและการพนันบนโซเชียลจะมีส่วนในการขับเคลื่อนการเติบโตของตลาดพนันในอนาคต

สำหรับเอเชีย เป็นภูมิภาคที่การพนันออนไลน์เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว จากมูลค่า 11.87 พันล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2017 เป็น 14.6 พันล้านดอลลาร์ภายในปี 2022 อัตราการเติบโตต่อปีที่ร้อยละ 4 โดยจีนและญี่ปุ่นครองสัดส่วนตลาดส่วนใหญ่ ขณะที่อินเดียมีแนวโน้มเติบโตมากขึ้นใน 5 ปีข้างหน้า ส่วนในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เวียดนามและอินโดนีเซียมีอัตราการเติบโตสูงขึ้นอย่างมาก (CTN News, 2022) ทางด้านการสำรวจของ Softswiss บริษัทผู้ให้บริการคาสิโนออนไลน์ (Casino.org, 2023) เปรียบเทียบข้อมูลจากสามภูมิภาค ได้แก่ เอเชีย ยุโรป และละตินอเมริกา ระหว่างเดือนกันยายน 2022 ถึงสิงหาคม 2023 พบว่า นักพนันในเอเชียนิยมเล่นพนันผ่านโทรศัพท์มือถือถึง ร้อยละ 71.6 มากกว่าทั้งละตินอเมริกาและยุโรป ที่เล่นพนันผ่านมือถือ ร้อยละ 69.2 และ 68.3 ตามลำดับ ส่วนช่วงอายุของนักพนันกลุ่มใหญ่ที่สุดของทั้งสามภูมิภาค อยู่ในช่วง 31-40 ปี ขณะที่สัดส่วนนักพนันหญิงในเอเชียมีร้อยละ 6.2 น้อยกว่าละตินอเมริกาและยุโรป ที่มีอยู่ ร้อยละ 17.4 และ 18.1 ตามลำดับ นอกจากนี้ พบว่า ประเภทการพนันที่นิยมเล่นสูงสุดในเอเชีย มากกว่าร้อยละ 80 คือ สล็อต ส่วนชาวยุโรปนิยมเล่นสล็อต เกมไพ่ และรูเล็ต เป็นสามอันดับแรก โดยนักพนันในยุโรปยังใช้เงินพนันเฉลี่ยต่อคนสูงกว่าภูมิภาคอื่น

ขณะเดียวกัน ธุรกิจพนันผิดกฎหมายก็เติบโตขึ้นมาก โดยเครือข่ายอาชญากรรมเหล่านี้ยังมีส่วนเกี่ยวข้องกับการค้ำมนุษย์ การฟอกเงิน และขบวนการหลอกลวงในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ตามข้อมูลจากสำนักข่าว WJTV 12News ระบุว่าแม้อุตสาหกรรมพนันถูกกฎหมายจะมีมูลค่าสูง แต่อุตสาหกรรมพนันผิดกฎหมายทั่วโลกมีขนาดใหญ่กว่า โดยคาดว่าอาจมีมูลค่าถึง 1.7 ล้านล้านดอลลาร์สหรัฐต่อปี ส่วนข้อมูลจากรายงานขององค์การสหประชาชาติ (Thomas-Akoo, 2023) คาดว่ามีประชาชนตกเป็นเหยื่อของการค้ำมนุษย์ โดยถูกบังคับให้ก่ออาชญากรรมการหลอกลวง เพื่อสนับสนุนองค์กรอาชญากรรมและเครือข่ายพนันผิดกฎหมาย ราวแสนสองหมื่นคนในพม่า แสนคนในกัมพูชา และอีกหลายหมื่นคนในลาว ฟิลิปปินส์ และไทย ทั้งนี้ องค์การสหประชาชาติยังให้ข้อมูลว่าในช่วงการระบาดของโควิด-19 องค์กรอาชญากรรมได้ย้ายกิจการไปยังพื้นที่ที่มีการควบคุมน้อยลง ซึ่งรวมถึงพื้นที่ชายแดนที่มีข้อพิพาทและบนโลกออนไลน์ ก่อให้เกิดภัยคุกคามซึ่งจำเป็นต้องได้รับการแก้ไขต่อไป

สำหรับในประเทศไทยซึ่งมีกฎหมายควบคุมการพนัน ในปีที่ผ่านมาพบว่ามีกรจับกุมเครือข่ายพนันออนไลน์ รวมถึงการดำเนินการปิดกั้นเว็บไซต์พนันออนไลน์อย่างต่อเนื่อง โดยในเดือนพฤศจิกายนที่ผ่านมาจากรายงานของสำนักข่าวแนวหน้า (2566) ระบุตำรวจไซเบอร์จับ 3 เครือข่ายเว็บพนันออนไลน์ ที่มียอดเงินหมุนเวียนรวมกันปีละกว่า 1,300 ล้านบาท โดยสามารถจับกุมและดำเนินคดีกับผู้ต้องหา 27 ราย ตรวจยึดของกลางและทรัพย์สินที่เกี่ยวข้องกว่า 38 ล้านบาท และยังพบเว็บพนันออนไลน์ในเครือข่ายอีกกว่า 30 เว็บไซต์ ซึ่งต้องสืบสวนขยายผลต่อไป ขณะที่นายประเสริฐ จันทรรวงทอง รัฐมนตรีว่าการกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ประธานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยี เปิดเผยสถิติการปิดกั้นเว็บพนันออนไลน์ ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม – 22 พฤศจิกายน 2566 ดำเนินการปิดกั้นได้ 3,120 เว็บไซต์ เฉลี่ย 66 เว็บต่อวัน เพิ่มขึ้น 12 เท่าเมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมาที่ปิดได้ 5 เว็บต่อวัน (อินโฟเควส, 2566)

ปัญหาจากการพนันมีหลากหลาย หนึ่งในนั้นคือการติดพนัน ซึ่งส่งผลกระทบต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิตของนักพนันเป็นอย่างมาก จากข้อมูลขององค์การอนามัยโลก (WHO, n.d.) ระบุว่าสถิติความชุกของประชากรที่ติดพนันในแต่ละพื้นที่นั้นแตกต่างกันไป โดยอยู่ระหว่างร้อยละ 1.3 ถึง 9.9 ของประชากรขึ้นอยู่กับวิธีการวัด ขณะที่เว็บไซต์ QuitGamble (Bergman, 2023) รวบรวมข้อมูลการสำรวจปัญหาการติดพนันจากทั่วโลก พบว่าจีนเป็นประเทศมีผู้ติดพนันสูงที่สุดในโลก เกือบ 60 ล้านคน หรือร้อยละ 4 ของประชากร ขณะที่สหรัฐอเมริกาและผู้ติดพนันระหว่างร้อยละ 1.2-6.2 หรืออาจมีสูงประมาณ 20 ล้านคน การศึกษาหลายงานยังแสดงให้เห็นว่าความชุกของการติดการพนันในกลุ่มผู้ชายมีมากกว่าผู้หญิง 1.5-2 เท่า นอกจากนี้ ยังพบว่าในกลุ่มผู้ติดพนัน มีน้อยกว่าร้อยละ 12 ที่แสวงหาการบำบัดรักษา และมากกว่าร้อยละ 90 ที่พยายามเลิกแต่ยังกลับมาติดซ้ำอีกครั้ง อีกทั้งผู้ติดพนันจำนวนไม่น้อยที่มีปัญหาการเสพติดอื่น ๆ อาทิ สุรา ยาเสพติด เกม และสื่อลามกอนาจาร รวมถึงส่วนใหญ่มักมีภาวะเครียดหรือซึมเศร้าร่วมด้วย

นอกจากนี้ ปัญหาการติดพนันในกลุ่มเด็กและเยาวชนก็เป็นอีกประเด็นที่น่ากังวล โดยข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญระบุว่าคนอายุน้อยมีโอกาสติดพนันได้ง่ายกว่าวัยผู้ใหญ่ สำนักข่าว ABC News (2022) รายงานข้อมูลของศูนย์ปัญหาพนันในเยาวชนและพฤติกรรมที่มีความเสี่ยงสูง (The International Centre for Youth Gambling Problems and High-Risk Behaviors) พบว่ามีนักเรียนมัธยมปลายในสหรัฐ ร้อยละ 60-80 ที่เคยเล่นพนัน และประมาณร้อยละ 6 ที่ติดพนัน โดย Dr.Timothy Fong ผู้อำนวยการร่วมโครงการศึกษาพนันใน UCLA ให้สัมภาษณ์ว่าคนวัยหนุ่มสาวเสี่ยงที่จะติดพนันได้มากกว่าวัยผู้ใหญ่ ส่วนหนึ่งเป็นเพราะการทำงานของสมองที่ยังพัฒนาได้ไม่เต็มที่ ทำให้เด็กและเยาวชนมีความสามารถในการประเมินความเสี่ยงและการรับมือกับความสูญเสียไม่สมบูรณ์เท่ากับในวัยผู้ใหญ่

ด้านรายงานการศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนัน ในประเทศไทย ประจำปี 2564 ประมาณการว่าคนไทยกว่า 32 ล้านคน เล่นพนันในรอบ 12 เดือน สูงกว่าผลสำรวจปี 2562 เกือบ 2 ล้านคน และโดยเฉลี่ยเล่นพนัน 2 ประเภท ซึ่งประเภทพนันที่นิยม ได้แก่ สลากกินแบ่งรัฐบาล หวยใต้ดิน ไพ่พนัน พนันทายผลฟุตบอล และไฮโล/โปป๋น/น้ำเต้าปูปลา ส่วนประเด็นที่น่ากังวลใจคือ จำนวนนักพนันเด็ก (อายุ 15-18 ปี) มีกว่า 8 แสนคน และนักพนันเยาวชน (อายุ 19-25 ปี) เกือบ 3.5 ล้านคน อีกทั้งประชากรกว่า 6.6 ล้านคน ยอมรับว่าตัวเองติดพนัน และกว่า 4 ล้านคนไม่แน่ใจว่าติดหรือไม่ ส่วนในช่วงการแพร่ระบาดของโควิด-19 ที่มีการล็อกดาวน์ พบว่าพฤติกรรมการเล่นพนันของกลุ่มที่ยังเล่นในรอบ 12 เดือน ไม่เปลี่ยนแปลงมากนัก อย่างไรก็ตาม กว่าครึ่งเล่นน้อยลง เหตุผลสำคัญมาจากกองสลากฯ งดออกรางวัล 3 งวด นอกจากนี้ ยังมีส่วนหนึ่งต้องการประหยัดค่าใช้จ่าย รวมถึงรายได้ลดลง/ตกงานไม่มีรายได้ หลีกเลี่ยงการพบปะคนอื่น/กลัวติดโควิด-19 และไม่มีแหล่งให้เล่น

การติดตามสถานการณ์ของการเล่นพนันและผลกระทบที่เกิดขึ้นในประเทศ เป็นหนึ่งในโครงการสำคัญที่ดำเนินการมาอย่างต่อเนื่องทุก ๆ รอบ 2 ปี เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นปัจจุบันพร้อมกับเปรียบเทียบกับผลการศึกษาที่ผ่านมา โดยในปี 2566 บริบทสถานการณ์แวดล้อมทางสังคมได้เปลี่ยนแปลงไปหลังจากโควิด-19 กลายเป็นโรคประจำถิ่น ประชาชนกลับมาใช้ชีวิตและทำกิจกรรมทางสังคมได้ตามปกติ ซึ่งเป็นที่น่าสนใจว่าพฤติกรรมการเล่นพนันของประชาชนในมิติต่าง ๆ อาทิ ประเภทการพนัน ความถี่ ช่องทางในการเล่นพนัน วงเงินที่ใช้เล่นพนัน รวมถึงการเล่นพนันออนไลน์ จะมีรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไปหรือไม่ อย่างไร การติดตามสถานการณ์นี้จะเป็นการเฝ้าระวังสถานการณ์ เพื่อนำไปสู่การเสนอมาตรการ กลไก ที่เหมาะสมในการจัดการปัญหาการพนันต่อไป

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

โครงการการศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2566 ดำเนินการภายใต้วัตถุประสงค์สำคัญ 3 ประการ คือ

- 1) เพื่อสำรวจสถานการณ์ พฤติกรรมการเล่นการพนันประเภทต่างๆ ค่าใช้จ่ายในการเล่นพนัน ทักษะการพนันที่มีต่อการพนันประเภทต่างๆ และผลกระทบของการพนันที่มีต่อปัจเจกบุคคล และสังคมโดยรวม
- 2) เพื่อเปรียบเทียบสถานการณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและผลกระทบของการเล่นพนันในอดีต กับ ปัจจุบัน
- 3) เพื่อสำรวจถึงข้อมูลสำคัญที่เกี่ยวข้องอื่นๆ อาทิ อิทธิพลของสื่อสารมวลชน หรือแรงจูงใจอื่นๆ ในการส่งเสริมหรือสนับสนุนในการตัดสินใจเล่นการพนัน

ขอบเขตการศึกษา

ขอบเขตด้านเนื้อหา

สาระสำคัญของการศึกษาเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย แบ่งเป็น 5 ตอนประกอบด้วย

ตอนที่ 1 การรับรู้และความสามารถในการเข้าถึงช่องทางการเล่นพนัน

ตอนที่ 2 ประสบการณ์การเล่นพนันในชีวิต

ตอนที่ 3 พฤติกรรมการเล่นพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา

ตอนที่ 4 พฤติกรรมการเล่นพนันในรอบ 12 เดือน จำแนกตามประเภทการพนัน

ตอนที่ 5 ข้อมูลประชากรศาสตร์หรือลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ขอบเขตด้านประชากร

การสำรวจครั้งนี้เก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรเป้าหมาย คือ ประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ครอบคลุมพื้นที่ 24 จังหวัดทั่วประเทศ

บทที่ 2

ระเบียบวิธีการวิจัย

ระเบียบวิธีการวิจัย

การศึกษานี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Methodology) เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสำรวจภาคสนาม (Field Survey) ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือ

ประชากรเป้าหมาย

ประชากรเป้าหมายในโครงการสำรวจครั้งนี้คือ ประชาชนทั่วไป อายุ 15 ปีขึ้นไป อ้างอิงฐานข้อมูลระบบสถิติทางการทะเบียน กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย ปี 2565 รวมจำนวน 54,714,970 คน รายละเอียดการแบ่งพื้นที่และจำนวนประชากร ปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนกลุ่มเป้าหมายประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป จำแนกตามภาค

ภาค	จำนวนจังหวัด	จำนวนประชากร	สัดส่วน
กรุงเทพฯ และปริมณฑล	4	7,889,655	14.42
ภาคเหนือ	17	9,788,110	17.89
ภาคกลาง	22	11,138,748	20.36
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	20	18,312,824	33.47
ภาคใต้	14	7,585,633	13.86
รวมจำนวนทั้งสิ้น	77	54,714,970	100.0

ที่มา: ข้อมูลประชากรอ้างอิงจาก ระบบสถิติทางการทะเบียน กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย ข้อมูลปี 2565

ขนาดตัวอย่าง

การสุ่มตัวอย่างครั้งนี้คำนึงถึงวัตถุประสงค์ในการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีประมาณการ รวมถึงการใช้งานข้อมูลที่สามารถจำแนกตามพื้นที่ คุณลักษณะทางประชากร รวมถึงข้อมูลสำคัญอื่นๆ โดยคำนวณจากระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ความคลาดเคลื่อนจากการสุ่มคือ ± 1.5 ปรับค่าด้วยผลกระทบจากการออกแบบวิจัย (design effect) 1.5 และอัตราการตอบ (response rate) 90 รวมจำนวน 7,042 ตัวอย่าง รายละเอียดตามตารางที่ 2 และ 3

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนตัวอย่าง (Sample Size) การปรับค่าผลกระทบจากการวิจัย

และอัตราความร่วมมือ Determine Sample Size

Confidence Level	Confidence Interval	Sample size
95	+/- 1.5	4,268
ปรับค่าด้วยผลกระทบจากการออกแบบวิจัย Design Effect = 1.5		
อัตราความร่วมมือ Response rate 90		
95	+/- 1.5	7,042

ตารางที่ 3 แสดงการคำนวณขนาดตัวอย่าง (Sample Size) จำแนกตามภาค

ภาค	จำนวนจังหวัด	สัดส่วน	จำนวนตัวอย่าง
กรุงเทพฯ และปริมณฑล	3	14.42	1,015
ภาคเหนือ	5	17.89	1,260
ภาคกลาง	5	20.36	1,434
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	7	33.47	2,357
ภาคใต้	4	13.86	976
รวมจำนวนทั้งสิ้น	24	100.0	7,042

การสุ่มตัวอย่าง

โครงการสำรวจครั้งนี้จำแนกประยุกต์ใช้การสุ่มแบบผสมผสาน ระหว่าง แบบชั้นภูมิหลายขั้น (Stratified Multi-stage Sampling) โดยแต่ละชั้นภูมิใช้เทคนิคการสุ่มเชิงระบบโดยการบวกค่าความถี่สะสม (Cumulative Systematic Sampling) และคำนวณสัดส่วนตัวอย่างแต่ละชั้นภูมิให้ผันแปรไปตามสัดส่วนจริงของประชากร (Proportionate to Size Sampling) ดังรายละเอียด

1) ประยุกต์ใช้การสุ่มแบบชั้นภูมิ โดยแบ่งเป็น 5 ชั้นภูมิหลักประกอบด้วย 1) กรุงเทพมหานคร ปริมณฑล 2) ภาคเหนือ 3) ภาคกลาง 4) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และ 5) ภาคใต้

2) คำนวณสัดส่วนตัวอย่างแต่ละพื้นที่ อ้างอิงจากข้อมูลประชากรจริง (Proportionate to Size Sampling) เพื่อเปิดโอกาสให้แต่ละพื้นที่ได้รับการสุ่มเลือกตามน้ำหนักของจำนวนประชากรในพื้นที่

3) ทำการสุ่มจังหวัดตัวอย่าง โดยการสุ่มเชิงระบบจากการบวกค่าความถี่สะสม (Cumulative Systematic Sampling) จากนั้นคำนวณสัดส่วนตัวอย่างแต่ละจังหวัด โดยอ้างอิงจากข้อมูลประชากรจริง (Proportionate to Size Sampling) เพื่อให้การสุ่มกระจายไปยังจังหวัดที่มีประชากรขนาดแตกต่างกัน (ใหญ่ กลาง และเล็ก)

4) แต่ละจังหวัดทำการสุ่มพื้นที่ตัวอย่าง จำแนกเป็นในเขตและนอกเขตเทศบาล จากนั้นคำนวณสัดส่วนตัวอย่างที่จะเก็บในแต่ละพื้นที่ ตามข้อมูลประชากรจริง โดยควบคุมตัวแปรด้านเพศ และอายุ

5) เก็บข้อมูลในแต่ละพื้นที่ตามสัดส่วนที่กำหนด รายละเอียดการสุ่มตัวอย่างปรากฏดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 แสดงผลการสุ่มตัวอย่างจังหวัด สัดส่วนและจำนวนตัวอย่าง

ภูมิภาค	สัดส่วน	จำนวนตัวอย่าง
กรุงเทพฯ และปริมณฑล	14.42	1,015
กรุงเทพฯ	67.64	686
นนทบุรี	15.93	162
สมุทรปราการ	16.42	167
ภาคเหนือ	17.89	1,260
เชียงราย	22.05	278
เชียงใหม่	31.05	391
สุโขทัย	11.19	141
พิษณุโลก	16.05	202
นครสวรรค์	19.66	248
ภาคกลาง	20.36	1,434
ชลบุรี	37.76	541
นครปฐม	22.60	324
เพชรบุรี	11.90	171
สระบุรี	15.63	224
ปราจีนบุรี	12.11	174
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	33.47	2,357
ขอนแก่น	15.47	365
อุดรธานี	13.37	315
สกลนคร	9.76	230
ร้อยเอ็ด	11.25	265
อุบลราชธานี	15.80	372
สุรินทร์	11.69	276
นครราชสีมา	22.66	534
ภาคใต้	13.86	976
สุราษฎร์ธานี	23.28	227
นครศรีธรรมราช	34.17	333
สงขลา	30.89	302
พัทลุง	11.66	114

แผนการสุ่มตัวอย่าง

แผนการสุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิหลายชั้น (Stratified Multi-stage Sampling)

ขั้นตอนที่ 1 จำแนกประชากรทั่วประเทศอายุ 15 ปีขึ้นไป ตามชั้นภูมิหรือสตราตัม โดยแบ่งออกเป็น

5 สตราตัม ตามภูมิภาค คือ

1) กรุงเทพฯ ปริมณฑล ($r=1$) 2) ภาคเหนือ ($r=2$) 3) ภาคกลาง ($r=3$) 4) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ($r=4$) และ 5) ภาคใต้ ($r=5$)

ขั้นตอนที่ 2.1 สำหรับสตราตัมที่ 2-5 (ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้)

การสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน

- โดยแต่ละภาค ทำการสุ่ม “จังหวัด” เป็นหน่วยตัวอย่างขั้นที่หนึ่ง เพื่อหาจังหวัดตัวอย่าง (k) รวมทั้งสิ้น 21 จังหวัด (ตารางที่ 4) โดยคำนวณตามสัดส่วนจำนวนจังหวัดจริง (Proportionate to size Sampling)
- โดยแต่ละจังหวัดตัวอย่าง ทำการสุ่ม “อำเภอ” เป็นหน่วยตัวอย่างขั้นที่สอง เพื่อหาอำเภอตัวอย่าง (j)
- โดยจำแนกประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป ในอำเภอตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 2 สตราตัม ตามเขตปกครอง คือ 1) ในเขตเทศบาล ($m=1$) และ 2) นอกเขตเทศบาล ($m=2$)

ขั้นตอนที่ 2.2 สำหรับสตราตัมที่ 1 (ปริมณฑล 3 จังหวัดคือ นนทบุรี $k=2$ ปทุมธานี $=3$ และสมุทรปราการ $k=4$)

ทำการสุ่มตัวอย่าง

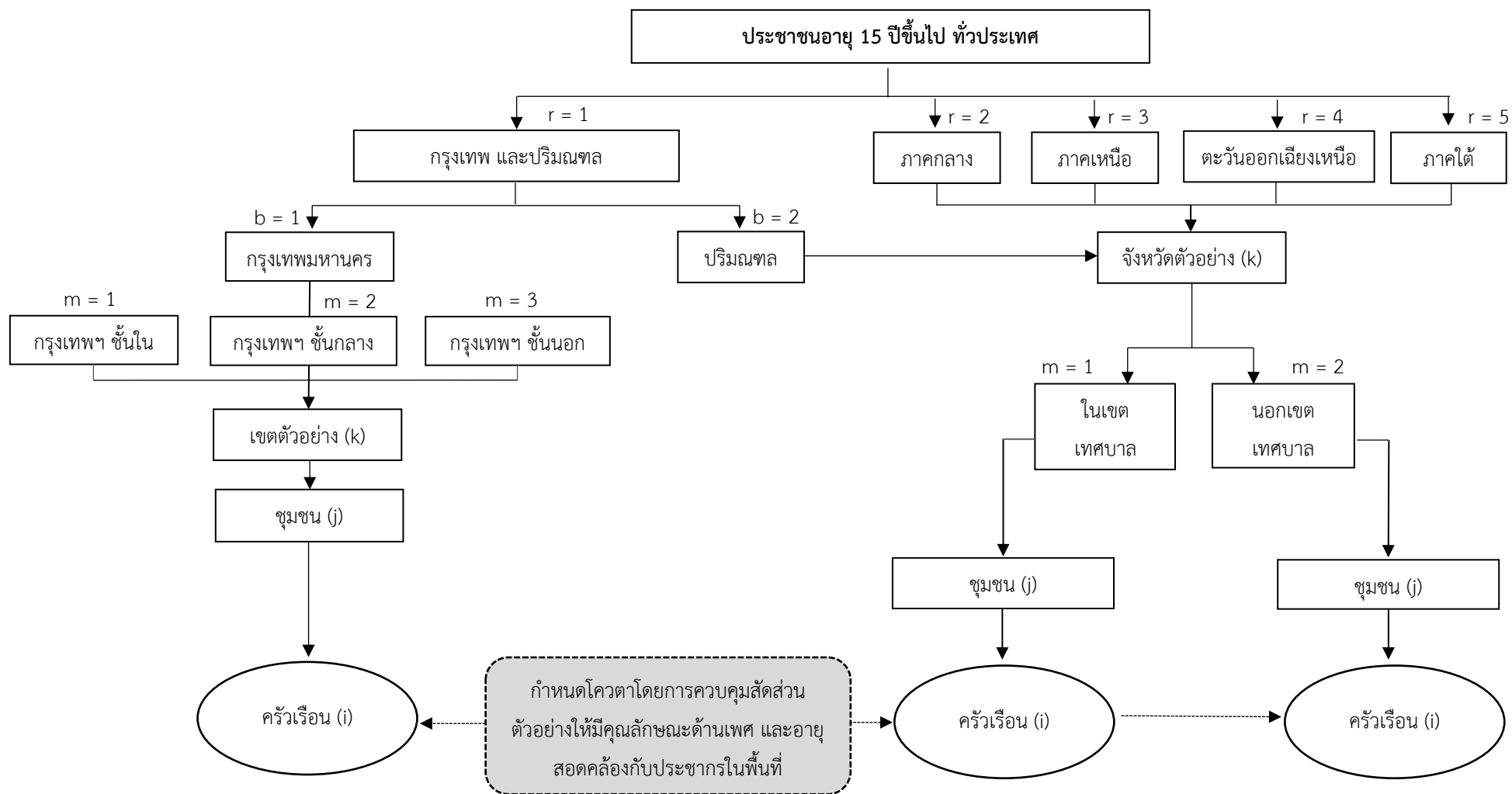
- โดยแต่ละจังหวัดในปริมณฑล ทำการสุ่ม “อำเภอ” เป็นหน่วยตัวอย่างขั้นที่หนึ่ง เพื่อหาอำเภอตัวอย่าง (j)
- โดยจำแนกประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป ในอำเภอตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 2 สตราตัม ตามเขตปกครอง คือ 1) ในเขตเทศบาล ($m=1$) และ 2) นอกเขตเทศบาล ($m=2$)

ขั้นตอนที่ 2.3 สำหรับสตราตัมที่ 1 (กรุงเทพมหานคร $k=1$) ทำการสุ่มตัวอย่าง

- โดยกรุงเทพมหานคร ทำการสุ่ม “เขต” เป็นหน่วยตัวอย่างขั้นที่หนึ่ง เพื่อหาเขตตัวอย่าง (j)

ขั้นตอนที่ 3 ทำการเก็บข้อมูลประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป (i) ในแต่ละอำเภอตัวอย่าง หรือเขตตัวอย่าง โดยคำนวณสัดส่วนตามประชากรจริง (Proportionate to Size Sampling) โดยสุ่มตัวอย่างแบบโควตา จำแนกตามเขตปกครอง เพศ และกลุ่มอายุ

ภาพที่ 1 แสดงผังการสุ่มตัวอย่าง กรณีสำรวจประชาชนอายุ 15 ปีขึ้นไป



สูตรการประมาณการ

ส่วนที่ 1 สำหรับสตราตัมที่ 2-5 (ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้)

สูตรการประมาณค่ายอดรวม จากการเลือกตัวอย่าง 3 ชั้น

$$1) \quad Y'_{rm} = \frac{1}{M_{rm}} \sum_{k=1}^{M_{rm}} \frac{1}{P_{rkm}} \left[\frac{1}{M_{rkm}} \sum_{j=1}^{M_{rkm}} \frac{1}{P_{rkjm}} \left[\frac{N_{rkjm}}{n_{rkjm}} * \left(\sum_{i=1}^I y_{rkjmi} \right) \right] \right]$$

Y'_{rm} = ค่าประมาณยอดรวม จากการเลือกตัวอย่าง 3 ชั้น ของลักษณะที่ต้องการศึกษา Y ของประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ทั้งในเขตและนอกเขตเทศบาล (m) ในภาคที่ r

$\sum_{i=1}^I y_{rkjmi}$ = ค่าลักษณะที่ต้องการศึกษา y ที่แจกแจงได้ ของประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป (i)

โควตามเพศและอายุ ทั้งในเขตและนอกเขตเทศบาล (m) อำเภอตัวอย่างที่ j จังหวัดตัวอย่างที่ k และภาคที่ r

n_{rkjm} = จำนวนประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่สุ่มได้ทั้งในเขตและนอกเขตเทศบาล (m) ของอำเภอตัวอย่างที่ j จังหวัดตัวอย่างที่ k และภาคที่ r

N_{rkjm} = จำนวนประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ทั้งหมดทั้งในเขตและนอกเขตเทศบาล (m) ของอำเภอตัวอย่างที่ j จังหวัดตัวอย่างที่ k และภาคที่ r

N_{rkm} = จำนวนประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ทั้งหมดทั้งในเขตและนอกเขตเทศบาล (m) ในจังหวัดตัวอย่างที่ k และภาคที่ r

N_{rm} = จำนวนประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ทั้งหมดทั้งในเขตและนอกเขตเทศบาล (m) ในภาคที่ r

P_{rkjm} = ค่าความน่าจะเป็นที่ประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ทั้งในเขตเทศบาล (m=1) และนอกเขตเทศบาล (m=2) ในอำเภอตัวอย่างที่ j จะถูกเลือกจากประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป

ในจังหวัดตัวอย่างที่ k และภาคที่ r $= \frac{N_{rkjm}}{N_{rkm}}$

P_{rkm} = ค่าความน่าจะเป็นที่ประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ทั้งในเขตเทศบาล (m=1) และนอกเขตเทศบาล (m=2) ในจังหวัด ตัวอย่างที่ k จะถูกเลือกจากประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ในภาคที่

r $= \frac{N_{rkm}}{N_{rm}}$

M_{rkm} = จำนวนอำเภอที่สุ่มได้ ทั้งในเขตเทศบาลและนอกเขตเทศบาล (m) ในจังหวัดตัวอย่างที่ k ภาคที่ r

M_{rm} = จำนวนจังหวัดที่สุ่มได้ ทั้งในเขตเทศบาลและนอกเขตเทศบาล (m) ภาคที่ r

$$2) H'_{rm} = \frac{1}{M_{rm}} \sum_{k=1}^{M_{rm}} \frac{1}{P_{rkjm}} \left[\frac{1}{M_{rkjm}} \sum_{j=1}^{M_{rkjm}} \frac{1}{P_{rkjm}} \left[\frac{N_{rkjm}}{n_{rkjm}} * (n'_{rkjm}) \right] \right]$$

H'_{rm} = ค่าประมาณยอดรวม จากการเลือกตัวอย่าง 3 ชั้น ของจำนวนประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ทั้งหมด ทั้งในเขตเทศบาลและนอกเขตเทศบาล (m) ในภาคที่ r

n'_{rkjm} = จำนวนประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่เจนนับได้ ทั้งในเขตและนอกเขตเทศบาล (m) ของอำเภอตัวอย่างที่ j จังหวัดตัวอย่างที่ k และภาคที่ r

$$3) Y''_{rm} = \frac{Y'_{rm}}{H'_{rm}} * H''_{rm}$$

Y''_{rm} = ค่าประมาณยอดรวม จากการเลือกตัวอย่าง 3 ชั้น ที่ปรับแล้ว ของลักษณะที่ต้องการศึกษา Y ของประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ทั้งในเขตและนอกเขตเทศบาล (m) ในภาคที่ r

H''_{rm} = จำนวนประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ทั้งหมดทั้งในเขตและนอกเขตเทศบาล (m) ในภาคที่ r

4) สูตรการประมาณค่ายอดรวมของภูมิภาค ที่ปรับแล้วของลักษณะที่ต้องการศึกษา Y ของประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป $Y''_r = \sum_{m=1}^2 Y''_{rm}$; m = 1 ในเขตเทศบาล , m = 2 นอกเขตเทศบาล

ส่วนที่ 2 สำหรับสูตรที่ 1 (จังหวัดปริมณฑล)

สูตรการประมาณค่ายอดรวม จากการเลือกตัวอย่าง 2 ชั้น

$$1) Y'_{rkm} = \frac{1}{M_{rkm}} \sum_{j=1}^{M_{rkm}} \frac{1}{P_{rkjm}} \left[\frac{N_{rkjm}}{n_{rkjm}} * \left(\sum_{i=1}^I y_{rkjmi} \right) \right]$$

Y'_{rkm} = ค่าประมาณยอดรวม จากการเลือกตัวอย่าง 2 ชั้น ของลักษณะที่ต้องการศึกษา Y ของประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ทั้งในเขตและนอกเขตเทศบาล (m) ของจังหวัดปริมณฑลที่ k

$\sum_{i=1}^I y_{rkjmi}$ = ค่าลักษณะที่ต้องการศึกษา y ที่เจนนับได้ ของประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป (i) โควตา ตามเพศและอายุ ทั้งในเขตและนอกเขตเทศบาล (m) อำเภอตัวอย่างที่ j ของจังหวัดปริมณฑลที่ k

n_{rkjm} = จำนวนประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่สุ่มได้ทั้งในเขตและนอกเขตเทศบาล (m) ของอำเภอตัวอย่างที่ j ของจังหวัดปริมณฑลที่ k

N_{rkjm} = จำนวนประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ทั้งหมดทั้งในเขตและนอกเขตเทศบาล (m) ของอำเภอตัวอย่างที่ j ของจังหวัดปริมณฑลที่ k

N_{rkm} = จำนวนประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ทั้งหมดทั้งในเขตและนอกเขตเทศบาล (m)
ของจังหวัดปริมณฑลที่ k

P_{rkjm} = ค่าความน่าจะเป็นที่ประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ทั้งในเขตเทศบาล (m=1) และนอกเขต
เทศบาล (m=2) ในอำเภอตัวอย่างที่ j จะถูกเลือกจาก ประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ของ
จังหวัดปริมณฑลที่ k $= \frac{N_{rkjm}}{N_{rkm}}$

M_{rkm} = จำนวนอำเภอที่สุ่มได้ ทั้งในเขตเทศบาลและนอกเขตเทศบาล (m) ของจังหวัดปริมณฑลที่ k

$$2) H'_{rkm} = \frac{1}{M_{rkm}} \sum_{j=1}^{M_{rkm}} \frac{1}{P_{rkjm}} \left[\frac{N_{rkjm}}{n_{rkjm}} * (n'_{rkjm}) \right]$$

H'_{rkm} = ค่าประมาณยอดรวม จากการเลือกตัวอย่าง 2 ชั้น ของจำนวนประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป
ทั้งหมด ทั้งในเขตเทศบาลและนอกเขตเทศบาล (m) ของจังหวัดปริมณฑลที่ k

n'_{rkjm} = จำนวนประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่เจนนับได้ ทั้งในเขตและนอกเขตเทศบาล (m)
ของอำเภอตัวอย่างที่ j ของจังหวัดปริมณฑลที่ k

$$3) Y''_{rkm} = \frac{Y'_{rkm}}{H'_{rkm}} * H''_{rkm}$$

Y''_{rkm} = ค่าประมาณยอดรวม จากการเลือกตัวอย่าง 2 ชั้น ที่ปรับแล้ว ของลักษณะที่ต้องการ
ศึกษา Y ของประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ทั้งในเขตและนอกเขตเทศบาล (m) ของจังหวัด
ปริมณฑลที่ k

H''_{rkm} = จำนวนประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ทั้งหมดทั้งในเขตและนอกเขตเทศบาล (m) ของ
จังหวัดปริมณฑลที่ k

4) สูตรการประมาณค่ายอดรวมของจังหวัดปริมณฑล ที่ปรับแล้วของลักษณะที่ต้องการศึกษา Y ของ
ประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป $Y''_{rk} = \sum_{m=1}^2 Y''_{rkm}$; m = 1 ในเขตเทศบาล , m = 2 นอกเขตเทศบาล

ส่วนที่ 3 สำหรับสตราตัมที่ 1 (กรุงเทพฯ)

สูตรการประมาณค่ายอดรวม จากการเลือกตัวอย่าง 2 ชั้น

$$1) \quad Y'_{rk} = \frac{1}{M_{rk}} \sum_{j=1}^{M_{rk}} \frac{1}{P_{rkj}} \left[\frac{N_{rkj}}{n_{rkj}} * \left(\sum_{i=1}^I y_{rkji} \right) \right]$$

Y'_{rk} = ค่าประมาณยอดรวม จากการเลือกตัวอย่าง 2 ชั้น ของลักษณะที่ต้องการศึกษา Y ของประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ของจังหวัดกรุงเทพฯ

$\sum_{i=1}^I y_{rkji}$ = ค่าลักษณะที่ต้องการศึกษา y ที่เจนนับได้ ของประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป (i) โควตา

ตามเพศและอายุ ในเขตตัวอย่างที่ j ของจังหวัดกรุงเทพฯ (k=1)

n_{rkj} = จำนวนประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่สุ่มได้ ของเขตตัวอย่างที่ j ในจังหวัดกรุงเทพฯ (k=1)

N_{rkj} = จำนวนประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ทั้งหมด ของเขตตัวอย่างที่ j ในจังหวัดกรุงเทพฯ (k=1)

N_{rk} = จำนวนประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ทั้งหมด ในจังหวัดกรุงเทพฯ (k=1)

P_{rkj} = ค่าความน่าจะเป็นที่ประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ในเขตตัวอย่างที่ j จะถูกเลือกจาก

ประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ในจังหวัดกรุงเทพฯ (k=1) = $\frac{N_{rkj}}{N_{rk}}$

M_{rk} = จำนวนเขตที่สุ่มได้ ในจังหวัดกรุงเทพฯ (k=1)

$$2) \quad H'_{rk} = \frac{1}{M_{rk}} \sum_{j=1}^{M_{rk}} \frac{1}{P_{rkj}} \left[\frac{N_{rkj}}{n_{rkj}} * (n'_{rkj}) \right]$$

H'_{rk} = ค่าประมาณยอดรวม จากการเลือกตัวอย่าง 2 ชั้น ของจำนวนประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ทั้งหมด ในจังหวัดกรุงเทพฯ (k=1)

n'_{rkj} = จำนวนประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่เจนนับได้ ของเขตตัวอย่างที่ j ในจังหวัดกรุงเทพฯ (k=1)

$$3) \quad Y''_{rk} = \frac{Y'_{rk}}{H'_{rk}} * H''_{rk}$$

Y''_{rk} = ค่าประมาณยอดรวม จากการเลือกตัวอย่าง 2 ชั้น ที่ปรับแล้ว ของลักษณะที่ต้องการศึกษา Y ของประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ในจังหวัดกรุงเทพฯ (k=1)

H''_{rk} = จำนวนประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ทั้งหมด ในจังหวัดกรุงเทพฯ (k=1)

ส่วนที่ 4 กรุงเทพฯ และปริมณฑล

สูตรการประมาณค่ายอดรวมกรุงเทพฯ และปริมณฑล ที่ปรับแล้วของลักษณะที่ต้องการศึกษา Y ของประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ใน 3 จังหวัด คือ กรุงเทพฯ นนทบุรี และสมุทรปราการ

$$Y_r'' = \sum_{k=1}^4 Y_{rk}'' ; k = 1 \text{ กรุงเทพฯ}$$

k = 2 นนทบุรี

k = 3 สมุทรปราการ

ส่วนที่ 5 ภาพรวมทั่วประเทศ

สูตรการประมาณค่ายอดรวมทั่วประเทศ ที่ปรับแล้วของลักษณะที่ต้องการศึกษา Y ของประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ใน 5 ภูมิภาค คือ กรุงเทพฯ และปริมณฑล ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้

$$Y_r'' = \sum_{r=1}^5 Y_r'' ; r = 1 \text{ กรุงเทพฯ ปริมณฑล}$$

r = 2 ภาคเหนือ

r = 3 ภาคกลาง

r = 4 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

r = 5 ภาคใต้

เครื่องมือวัด

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม จัดทำโดยผู้รับทุนและคณะทำงานของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ซึ่งมีโครงสร้างคำถามที่ประกอบด้วยส่วนต่างๆ ทั้งคุณลักษณะประชากร และประเด็นคำถามตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีขั้นตอนการจัดทำดังต่อไปนี้

1. ศึกษาแนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. จัดทำร่างแบบสอบถาม เพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิ และคณะทำงานของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน เพื่อพิจารณาแก้ไข เพิ่มเติม

3. ทำการทดสอบแบบสอบถาม ทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ ภายใต้หัวข้อการทดสอบดังนี้

3.1 ความสอดคล้องต้องกันภายใต้ กรณีมีข้อคำถามที่เกี่ยวข้องกับประเด็นทัศนคติ หรือหัวข้ออื่นๆ ที่ต้องมีความสอดคล้องกัน

3.2 Cognitive Testing เพื่อทดสอบความเข้าใจของผู้ตอบแบบสอบถาม ต่อรูปแบบประโยค การใช้คำถาม รวมถึงตัวเลือก ฯลฯ อันเป็นองค์ประกอบสำคัญ ทั้งนี้เพื่อให้การทำงานจริง สามารถสื่อสารถึงข้อคำถามและตัวเลือกที่มีได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการออกแบบคำถาม

3.3 เวลาที่ใช้ (Timing) เป็นการทดสอบการใช้เวลาในการตอบคำถามเพื่อหาค่าเฉลี่ย อันจะเป็นประโยชน์ต่อการวางแผน การปรับเปลี่ยน ตัดทอน และการตรวจสอบเวลาเก็บข้อมูลจริง ว่าเป็นการตอบ โดยการพินิจพิเคราะห์ หรือตอบแบบไม่ตั้งใจ

3.4 อัตราการตอบ (Response Rate) เพื่อทดสอบถึงปัญหาการหลีกเลี่ยงไม่ตอบคำถาม (ในบางข้อ) ทำให้คณะผู้วิจัยได้ทราบก่อนเก็บข้อมูลจริงว่า คำถามข้อใดสร้างความลำบากใจ หรือเป็นคำถามที่ผู้ตอบมักหลีกเลี่ยงไม่ตอบ เพื่อจะได้หาแนวทางปรับเปลี่ยนแก้ไข เช่น การปรับรูปแบบประโยคคำถาม สรรพนาม ปรับรูปแบบตัวเลือก หรือการเรียงลำดับคำถามใหม่ เพื่อสร้างอัตราการตอบให้เพิ่มมากขึ้นเมื่อเก็บข้อมูลจริง

ตารางที่ 5 แสดงขั้นตอนและระยะเวลาในการดำเนินโครงการ (สัปดาห์)

ขั้นตอนการดำเนินโครงการ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1) พัฒนาร่างแบบสอบถาม																								
2) นำเสนอคณะกรรมการให้ความเห็น ปรับแก้																								
3) ทดสอบแบบสอบถาม และรายงานผล																								
4) จัดทำฐานข้อมูล และสุ่มตัวอย่าง																								
5) บรรยายสรุป เตรียมพิมพ์ลงพื้นที่ภาคสนาม																								
6) เก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม																								
7) ลงรหัส ป้อนข้อมูล																								
8) จัดทำ (ร่าง) รายงานผลการสำรวจ																								
9) นำเสนอคณะกรรมการ เพื่อแก้ไข ปรับปรุง																								
10) ปรับแก้ เพิ่มเติมข้อมูลตามความเห็น																								
11) คณะกรรมการ																								
12) จัดทำรายงานฉบับสมบูรณ์																								

หมายเหตุ: ระยะเวลาในการดำเนินโครงการสามารถเปลี่ยนแปลงได้ ตามเงื่อนไขการทำงานที่เปลี่ยนแปลง รวมถึงปัจจัยแวดล้อมในการทำงาน อาทิ ความไม่สงบทางการเมือง สภาพภูมิอากาศ

บทที่ 3

ผลการสำรวจ

การนำเสนอผลการสำรวจ แบ่งออกเป็น 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ทศนคติและบุคคลแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนัน

ตอนที่ 3 ประสบการณ์การเล่นพนันในชีวิต

ตอนที่ 4 พฤติกรรมการเล่นพนันใน 12 เดือน

ตอนที่ 5 สถานการณ์การเล่นพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา จำแนกตามประเภทการพนัน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ ตัวอย่างร้อยละ 52.4 เป็นเพศหญิง ร้อยละ 47.6 เป็นเพศชาย

อายุ ตัวอย่างร้อยละ 59.4 อายุ 40 ปีขึ้นไป โดยร้อยละ 25.0 อยู่ในช่วงอายุ 50 – 59 ปี รองลงมา ร้อยละ 18.4 อายุ 40 - 49 ปี และ ร้อยละ 16.0 อายุ 60 ปีขึ้นไป ส่วนกลุ่มที่อายุต่ำกว่า 40 มีอยู่รวมกันคิดเป็น ร้อยละ 40.6

สถานภาพสมรส ร้อยละ 61.3 สมรสแล้ว ขณะที่ร้อยละ 30.5 สถานภาพโสด ส่วนกลุ่มที่เป็นหม้ายและหย่าร้าง มีอยู่รวมกันคิดเป็นร้อยละ 8.0

การมีบุตร ตัวอย่างส่วนใหญ่คือร้อยละ 63.7 มีบุตร ขณะที่ร้อยละ 35.8 ไม่มีบุตร

การศึกษาที่สำเร็จขั้นสูงสุด ส่วนใหญ่คือร้อยละ 82.1 จบการศึกษาดำกว่าระดับปริญญาตรี ขณะที่ร้อยละ 16.8 จบระดับปริญญาตรี และร้อยละ 0.9 จบการศึกษามากกว่าระดับปริญญาตรี

อาชีพ ร้อยละ 22.5 ประกอบอาชีพค้าขายรายย่อย/บริการรายย่อย รองลงมาร้อยละ 19.5 เป็นผู้ใช้แรงงาน/รับจ้างทั่วไป ร้อยละ 13.8 เป็นพนักงานบริษัทเอกชน ร้อยละ 11.1 เป็นนักเรียน/นักศึกษา และร้อยละ 10.0 ประกอบอาชีพเกษตร/ประมง ส่วนกลุ่มที่ประกอบอาชีพอื่นๆ อาทิ ทำธุรกิจส่วนตัว/ผู้ประกอบการ พ่อบ้าน/แม่บ้าน ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ เกษียณอายุ และอาชีพอิสระ มีอยู่รวมกันคิดเป็น ร้อยละ 22.2 ขณะที่ร้อยละ 0.8 เป็นผู้ว่างงาน

รายได้ส่วนบุคคลเฉลี่ยต่อเดือน ตัวอย่างร้อยละ 36.8 มีรายได้ส่วนบุคคลเฉลี่ยต่อเดือนไม่เกิน 10,000 บาท ขณะที่ร้อยละ 40.5 มีรายได้ 10,001 - 20,000 บาท ส่วนกลุ่มที่มีรายได้เกินกว่า 20,000 บาทมีอยู่รวมกันคิดเป็นร้อยละ 22.6

เขตที่พักอาศัย ตัวอย่างร้อยละ 61.7 พักอาศัยนอกเขตเทศบาล ร้อยละ 28.5 พักอาศัยในเขตเทศบาล และร้อยละ 9.8 พักอาศัยในกรุงเทพมหานคร

(รายละเอียดพิจารณาจากตารางที่ 6 - 13)

ตารางที่ 6 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

ลำดับ	เพศ	จำนวน	ร้อยละ
1	ชาย	3,394	47.6
2	หญิง	3,737	52.4
รวม		7,131	100.0

ตารางที่ 7 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามอายุ

ลำดับ	อายุ	จำนวน	ร้อยละ
1	15 - 18 ปี	397	5.6
2	19 - 25 ปี	827	11.6
3	26 - 29 ปี	481	6.7
4	30 - 39 ปี	1,191	16.7
5	40 - 49 ปี	1,313	18.4
6	50 - 59 ปี	1,783	25.0
7	60 ปีขึ้นไป	1,139	16.0
รวม		7,131	100.0

ตารางที่ 8 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามสถานภาพสมรส

ลำดับ	สถานภาพสมรส	จำนวน	ร้อยละ
1	โสด	2,172	30.5
2	สมรส	4,372	61.3
3	หม้าย	371	5.2
4	หย่าร้าง	201	2.8
5	ไม่ระบุ	15	0.2
รวม		7,131	100.0

ตารางที่ 9 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการมีบุตร

ลำดับ	การมีบุตร	จำนวน	ร้อยละ
1	มีบุตร	4,539	63.7
2	ไม่มีบุตร	2,551	35.8
3	ไม่ระบุ	41	0.5
รวม		7,131	100.0

ตารางที่ 10 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามระดับการศึกษาที่สำเร็จขั้นสูงสุด

ลำดับ	ระดับการศึกษาที่สำเร็จขั้นสูงสุด	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่ได้เรียน	112	1.6
2	ประถมศึกษา	1,640	23.0
3	มัธยมศึกษาตอนต้น	1,663	23.3
4	มัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช.	1,832	25.7
5	อนุปริญญา/ปวส./ปวท.	606	8.5
6	ปริญญาตรี	1,195	16.8
7	ปริญญาโท	57	0.8
8	ปริญญาเอก	5	0.1
9	ไม่ระบุ	21	0.2
รวม		7,131	100.0

ตารางที่ 11 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามอาชีพ

ลำดับ	อาชีพ	จำนวน	ร้อยละ
1	ค้าขายรายย่อย/บริการรายย่อย	1,607	22.5
2	ผู้ใช้แรงงาน/รับจ้างทั่วไป	1,388	19.5
3	พนักงานบริษัทเอกชน	987	13.8
4	นักเรียน/นักศึกษา	792	11.1
5	เกษตรกร/ประมง	711	10.0
6	ธุรกิจส่วนตัว/ผู้ประกอบการ	520	7.3
7	พ่อบ้าน/แม่บ้าน	338	4.7
8	ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	320	4.5
9	เกษียณอายุ	185	2.6
10	อาชีพอิสระ เช่น ไรเดอร์ ขายของออนไลน์	176	2.5
11	วิชาชีพอิสระ อาทิต หนายความ สถาปนิก	35	0.5
12	อื่นๆ อาทิต ทหารเกณฑ์ ลูกจ้างหน่วยงานรัฐ ทอผ้าไหม ช่างซ่อมมอเตอร์ไซด์ ช่างซ่อมรองเท้า	8	0.1
13	ว่างงาน	60	0.8
14	ไม่ระบุ	4	0.1
รวม		7,131	100.0

ตารางที่ 12 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามรายได้ส่วนบุคคลเฉลี่ยต่อเดือน

ลำดับ	รายได้ส่วนบุคคลเฉลี่ยต่อเดือน	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่เกิน 5,000 บาท	815	11.4
2	5,001 - 10,000 บาท	1,808	25.4
3	10,001 - 20,000 บาท	2,890	40.5
4	20,001 - 30,000 บาท	942	13.2
5	30,001 - 40,000 บาท	454	6.4
6	40,001 - 50,000 บาท	163	2.3
7	มากกว่า 50,000 บาท	49	0.7
8	ไม่ระบุ	10	0.1
รวม		7,131	100.0

ตารางที่ 13 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามเขตที่พักอาศัย

ลำดับ	เขตที่พักอาศัย	จำนวน	ร้อยละ
1	กรุงเทพมหานคร	696	9.8
2	ในเขตเทศบาล	2,031	28.5
3	นอกเขตเทศบาล	4,404	61.7
รวม		7,131	100.0

ตอนที่ 2 ทศนคติและบุคคลแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนัน

2.1 ทศนคติที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนัน

ตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่า การประชาสัมพันธ์และการเปลี่ยนให้การพนันกลายเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมายมีผลทำให้มีการเล่นพนันมากขึ้น โดยร้อยละ 69.2 เห็นด้วยว่า การโฆษณาของเว็บไซต์พนันผ่านสื่อออนไลน์ ชักนำให้คนเล่นพนันมากขึ้น และร้อยละ 65.3 เห็นด้วยว่า การรายงานข่าวของสื่อมวลชน อาทิ คนถูกสลากกินแบ่งรัฐบาลรางวัลที่ 1 รวมถึงข่าวการตีความเลขเด็ดจากเหตุการณ์ต่างๆ เช่น ป้ายทะเบียนรถบุคคลสำคัญ ทำให้คนเล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลหรือเล่นหวยมากขึ้น ขณะที่ร้อยละ 62.7 เห็นด้วยว่าหากเปลี่ยนการพนันที่เคยผิดกฎหมาย เช่น พนันทายผลฟุตบอล คาสีโน พนันออนไลน์ให้ถูกกฎหมาย จะมีผลทำให้คนเล่นพนันเพิ่มขึ้น

เมื่อให้เปรียบเทียบประโยชน์ทางเศรษฐกิจกับผลกระทบทางสังคม ความคิดเห็นแบ่งเป็น 3 กลุ่ม โดยร้อยละ 26.5 เห็นด้วยว่าหากประเทศไทยเปิดให้มีการเล่นพนันถูกกฎหมาย (ทายผลฟุตบอล คาสีโน พนันออนไลน์ ฯลฯ) จะเกิด “ประโยชน์ทางเศรษฐกิจ” ค่อนข้างมากเมื่อเทียบกับ “ผลกระทบทางสังคม” ขณะที่ร้อยละ 37.7 ไม่เห็นด้วย และร้อยละ 35.8 ไม่แน่ใจ

เมื่อสอบถามว่าเห็นด้วยหรือไม่หากเปิดให้มีการเล่นพนันถูกกฎหมาย ทั้งพนันทายผลฟุตบอล บ่อน คาสีโน และพนันออนไลน์ พบว่ามีผู้ที่เห็นด้วยในสัดส่วนที่มากพอควร โดยร้อยละ 29.1 เห็นด้วยว่าประเทศไทยควรเปิดพนันทายผลฟุตบอลอย่างถูกกฎหมาย ขณะที่ร้อยละ 29.8 เห็นด้วยว่า ประเทศไทยควรเปิดบ่อนคาสีโนอย่างถูกกฎหมาย และร้อยละ 26.3 เห็นด้วยว่าประเทศไทยควรเปิดให้เล่นพนันออนไลน์ถูกกฎหมาย (ตารางที่ 14)

ตารางที่ 14 แสดงร้อยละของตัวอย่างที่แสดงความคิดเห็น (เห็นด้วย/ไม่เห็นด้วย) ต่อประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนัน

ประเด็น (n = 7,131)	ไม่เห็นด้วย	ไม่ค่อยเห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ค่อนข้างเห็นด้วย	เห็นด้วย	รวม
1) ประเทศไทยควรเปิดพนันทายผลฟุตบอลอย่างถูกกฎหมาย	28.2	26.0	16.7	16.2	12.9	100.0
2) ประเทศไทยควรเปิดบ่อนคาสีโนอย่างถูกกฎหมาย	29.5	22.6	18.1	16.7	13.1	100.0
3) ประเทศไทยควรเปิดให้เล่นพนันออนไลน์อย่างถูกกฎหมาย	31.2	23.0	19.5	15.4	10.9	100.0
4) หากเปลี่ยนการพนันที่เคยผิดกฎหมาย เช่น พนันทายผลฟุตบอล คาสีโน พนันออนไลน์ให้ถูกกฎหมาย จะมีผลทำให้คนเล่นพนันเพิ่มขึ้น	6.2	10.1	21.0	40.3	22.4	100.0
5) หากประเทศไทยเปิดให้มีการเล่นพนันถูกกฎหมาย (ทายผลฟุตบอล คาสีโน พนันออนไลน์ ฯลฯ) จะเกิด “ประโยชน์ทางเศรษฐกิจ” ค่อนข้างมากเมื่อเทียบกับ “ผลกระทบทางสังคม”	16.4	21.3	35.8	19.2	7.3	100.0
6) การรายงานข่าวของสื่อมวลชน อาทิ คนถูกสลากกินแบ่งรัฐบาลรางวัลที่ 1 รวมถึงข่าวการตีความเลขเด็ดจากเหตุการณ์ต่างๆ เช่น ป้ายทะเบียนรถบุคคลสำคัญ สัตว์ที่เกิดมาแปลกประหลาด ทำให้คนเล่นสลากฯ หรือเล่นหวยมากขึ้น	4.5	6.9	23.3	44.3	21.0	100.0
7) การโฆษณาของเว็บไซต์พนันผ่านสื่อออนไลน์ ชักนำให้คนเล่นพนันมากขึ้น	4.4	5.5	20.9	41.8	27.4	100.0

2.2 บุคคลแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนัน

ตัวอย่างเกือบทั้งหมดคือร้อยละ 99.3 มีบุคคลแวดล้อมหรือคนรู้จักที่เล่นการพนัน ที่พบมาก 3 อันดับแรกคือ เพื่อนสนิทร้อยละ 84.9 รองลงมาคือเพื่อนบ้าน/คนในละแวกที่พักอาศัย ร้อยละ 81.1 และญาติร้อยละ 80.4 เมื่อสอบถามต่อไปว่าการพบเห็นบุคคลรอบข้างเล่นพนันมีผลทำให้รู้สึกอยากเล่นพนันมากน้อยเพียงใด ภาพโดยรวมพบว่า อยู่ในระดับปานกลางค่าเฉลี่ย 5.07 (เต็ม 10) โดยพบว่ามากถึงเกือบ 1 ใน 3 คือร้อยละ 31.2 ที่ระบุว่า การพบเห็นบุคคลรอบข้างเล่นพนันทำให้รู้สึกเล่นพนันในระดับมากถึงมากที่สุด หรือ 7 คะแนนขึ้นไป ทั้งนี้ ผลสำรวจพบว่า บุคคลที่มีส่วนกระตุ้นให้รู้สึกอยากเล่นพนันมากที่สุด 3 อันดับแรกล้วนเป็นบุคคลใกล้ชิด คือ เพื่อนสนิท แฟน/คนรัก สามเณร/ภรรยา และพี่น้อง (ตารางที่ 15)

ตารางที่ 15 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการพบเห็นบุคคลอื่นเล่นพนันและความรู้สึกอยากเล่นพนันเมื่อพบเห็น (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (n = 7,131)

ลำดับ	บุคคลที่พบเห็นว่าเล่นการพนัน	จำนวน	ร้อยละ	(เฉพาะผู้ที่เคยพบเห็น) ความรู้สึกอยากเล่นพนันเมื่อพบเห็น								
				1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	รวม	ค่าเฉลี่ย	SD.	ต่ำสุด - สูงสุด
1	เพื่อนสนิท	6,052	84.9	13.9	25.5	30.7	23.6	6.3	100.0	5.12	2.299	1 - 10
2	เพื่อนบ้าน/คนในละแวกที่พักอาศัย/ที่ทำงาน	5,786	81.1	31.6	28.7	26.2	9.9	3.6	100.0	3.92	2.303	1 - 10
3	ญาติ	5,730	80.4	30.9	27.4	26.9	11.8	3.0	100.0	3.96	2.280	1 - 10
4	พี่ น้อง	5,337	74.8	25.3	27.1	27.9	16.0	3.7	100.0	4.34	2.313	1 - 10
5	พ่อ แม่	4,746	66.6	28.3	27.7	30.3	11.0	2.7	100.0	4.06	2.200	1 - 10
6	แฟน/คนรัก สามี/ภรรยา	4,198	58.9	18.7	26.4	31.4	18.9	4.6	100.0	4.74	2.300	1 - 10
7	เพื่อน (ไม่สนิท)	4,202	58.9	30.1	31.7	28.5	7.7	2.0	100.0	3.80	2.087	1 - 10
8	ดารานักร้อง เน็ตไอดอล บุคคลมีชื่อเสียง	3,324	46.6	42.1	28.6	19.2	6.9	3.2	100.0	3.41	2.242	1 - 10
9	ลูก	1,970	27.6	26.2	29.0	30.3	11.3	3.2	100.0	4.14	2.215	1 - 10
10	ครู/อาจารย์	1,610	22.6	40.6	34.2	18.1	4.5	2.6	100.0	3.25	2.080	1 - 10
11	อื่นๆ อาทิ พระ หมอ ดู คนทรง	8	0.1	37.5	0.0	37.5	12.5	12.5	100.0	4.63	2.973	1 - 10
12	ไม่เคยพบเห็นใครเล่นพนันเลย	52	0.7									
ภาพโดยรวมการพบเจอบุคคลรอบข้างเล่นพนัน				16.3	22.5	30.0	25.2	6.0	100.0	5.07	2.359	1 - 10

2.3 การพบเห็นและเข้าถึงช่องทางการเล่นพนัน

ตัวอย่างเกือบทั้งหมดคือร้อยละ 99.9 เคยพบเห็นช่องทางการเล่นพนัน โดยช่องทางที่พบเห็นมากที่สุดคือ คนขาย/แผงสลากกินแบ่ง ร้อยละ 99.6 รองลงมาคือ คนเดินโปยห่วย/บอล/สลาก ร้อยละ 83.7 และ บ่อนวิ่ง/บ่อนงานศพร้อยละ 64.0 ขณะที่ช่องทางพนันออนไลน์ที่พบเห็นมากที่สุดคือ เว็บพนันและเฟซบุ๊ก ใกล้เคียงกัน ร้อยละ 50.1 และ 49.6

เมื่อสอบถามต่อไปว่าการพบเห็นช่องทางการเล่นพนันต่างๆ มีผลทำให้รู้สึกอยากเล่นพนันมากน้อยเพียงใด พบว่าอยู่ในระดับ “ค่อนข้างน้อย” ถึง “ปานกลาง” หรือค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.15 ถึง 2.81 โดยช่องทางที่พบเห็นแล้วทำให้รู้สึกอยากเล่นพนันมากที่สุดคือ คนขาย/แผงสลากกินแบ่ง ผลสำรวจยังพบว่าช่องทางการเล่นพนันส่วนใหญ่ที่พบเจอ ตัวอย่างสามารถเข้าไปเล่นพนันได้หากต้องการเล่นพนัน ไม่เว้นกระทั่งบ่อนใหญ่หรือคาสิโนที่ ตัวอย่าง (ที่พบเห็น) ร้อยละ 56.6 ระบุว่าหากต้องการเล่นพนันสามารถเข้าไปเล่นได้ (ตารางที่ 16)

ตารางที่ 16 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการพบเห็นช่องทางเล่นพนัน ความรู้สึกอยากเล่นพนันเมื่อพบเห็น และความสามารถเข้าไปเล่น
(เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (n = 7,131)

ลำดับ	ช่องทางเล่นการพนัน	จำนวน	ร้อยละ	(เฉพาะผู้ที่เคยพบเห็น) ความรู้สึกอยากเล่นพนันเมื่อพบเห็น								(เฉพาะผู้ที่เคยพบเห็น) ความสามารถเข้าไปเล่นพนัน			
				ไม่อยากเลย	เล็กน้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด	รวม	เฉลี่ย	SD	ได้	ไม่ได้	ไม่แน่ใจ	รวม
1	คนขาย/แผงสลากกินแบ่ง	7,100	99.6	20.1	19.0	30.7	20.1	10.1	100.0	2.81	1.25	98.2	1.2	0.6	100.0
2	คนเดินโพลห่วย/บอกล/สลาก	5,967	83.7	21.0	21.2	32.1	18.8	6.9	100.0	2.69	1.19	95.1	1.9	3.0	100.0
3	บ่อนวิ่ง/บ่อนงานศพ	4,566	64.0	32.7	22.9	30.8	9.7	3.9	100.0	2.29	1.13	81.7	8.4	9.9	100.0
4	เว็บพนัน	3,570	50.1	30.3	23.5	26.5	14.6	5.1	100.0	2.40	1.20	79.5	4.5	16.0	100.0
5	เฟซบุ๊ก	3,534	49.6	34.9	27.8	27.6	7.2	2.5	100.0	2.15	1.06	76.4	5.7	17.9	100.0
6	บ่อนในชุมชน	3,206	45.0	33.4	24.6	27.3	9.4	5.3	100.0	2.29	1.17	75.0	11.3	13.7	100.0
7	แอปพนัน	2,939	41.2	27.7	21.4	32.9	14.1	3.9	100.0	2.45	1.15	83.6	3.5	12.9	100.0
8	Tik Tok	2,119	29.7	31.7	24.4	32.8	9.2	1.9	100.0	2.25	1.06	82.9	5.1	12.0	100.0
9	บ่อนใหญ่/คาสิโน	1,280	17.9	32.0	21.0	34.1	7.3	5.6	100.0	2.34	1.16	56.6	16.2	27.2	100.0
10	ช่องทางออนไลน์อื่นๆ	1,095	15.4	31.7	25.2	26.7	11.7	4.7	100.0	2.32	1.17	81.4	3.6	15.0	100.0
11	ไม่เคยพบเห็นช่องทางไหนเลย	10	0.1												

ตอนที่ 3 ประสบการณ์การเล่นพนันในชีวิต

3.1 พฤติกรรมการเล่นพนัน

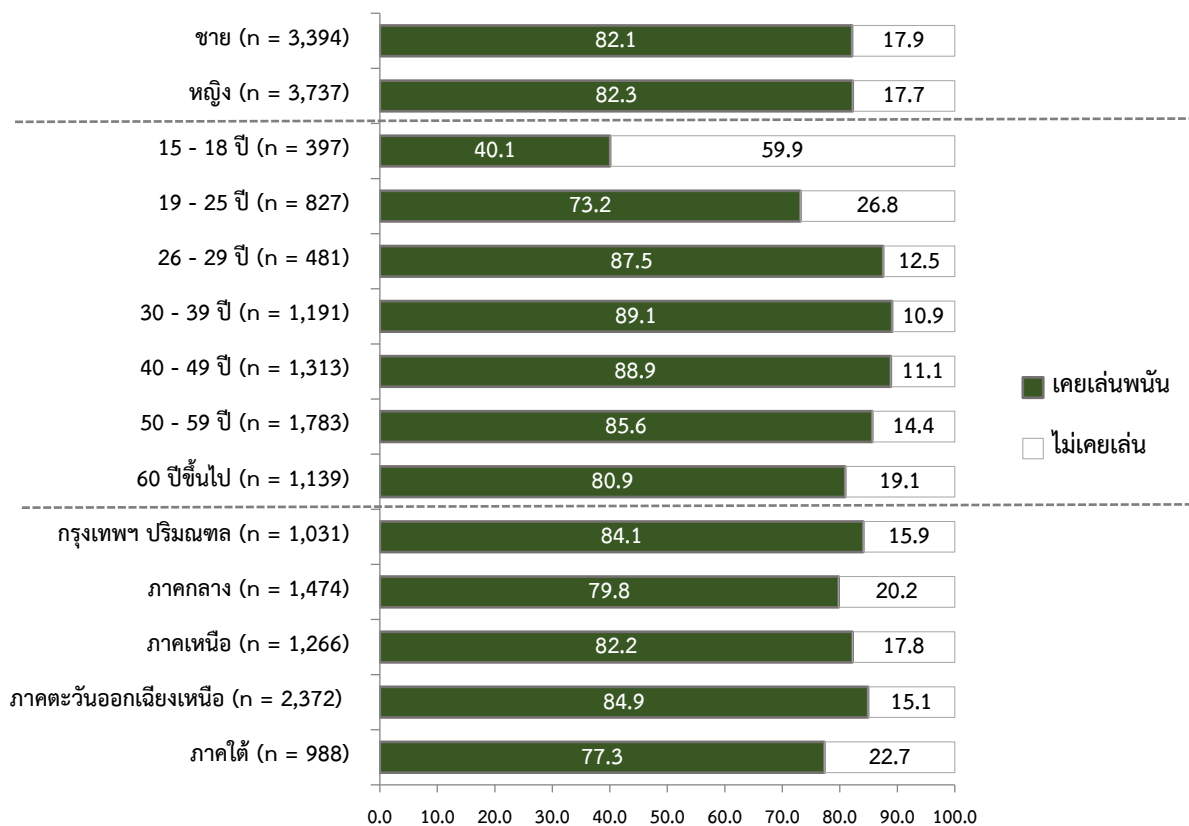
ตัวอย่างส่วนใหญ่คือร้อยละ 82.2 เคยเล่นการพนันในชีวิตที่ผ่านมา ขณะที่ร้อยละ 17.8 ไม่เคยเล่น (ตารางที่ 17) ซึ่งกลุ่มที่ไม่เล่นให้เหตุผลสำคัญว่า ไม่สนใจเล่น ร้อยละ 76.1 กลัวเสียเงิน ร้อยละ 41.0 และเล่นไม่เป็น ร้อยละ 40.5 และ (ตารางที่ 18)

เมื่อจำแนกข้อมูลตามภาคพบว่า ภาคตะวันออกเฉียงเหนือและกรุงเทพฯ ปริมาณผู้มีสัดส่วนผู้เคยเล่นพนันสูงกว่าพื้นที่อื่นคือ ร้อยละ 84.9 และ 84.1 ส่วนภาคเหนือ ภาคกลาง และภาคใต้ มีสัดส่วนผู้เคยเล่นพนัน ร้อยละ 82.2, 79.8 และ 77.3 ตามลำดับ ผลการสำรวจยังพบว่า เพศหญิงและเพศชายมีสัดส่วนผู้ที่เคยเล่นพนันไม่แตกต่างกันคือร้อยละ 82.3 ต่อ 82.1 ด้านกลุ่มอายุ กลุ่มเด็ก (อายุระหว่าง 15 - 18 ปี) มีสัดส่วนผู้ที่เคยเล่นพนันต่ำกว่ากลุ่มอื่นคือ ร้อยละ 40.1 สัดส่วนดังกล่าวเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 73.2 ในกลุ่มเยาวชน (อายุระหว่าง 19 - 25 ปี) และเพิ่มขึ้นถึงระดับร้อยละ 80 ขึ้นไป ในกลุ่มอายุที่เหลือ โดยกลุ่มอายุที่มีสัดส่วนผู้เคยเล่นพนันสูงสุดคือ กลุ่มอายุ 30 - 39 ปี และ 40 - 49 ปี คิดเป็นร้อยละ 89.1 และ 88.9 (ภาพที่ 2)

ตารางที่ 17 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประสบการณ์การเล่นการพนันในชีวิตที่ผ่านมา

ลำดับ	การเคยเล่นการพนันในชีวิตที่ผ่านมา	จำนวน	ร้อยละ
1	เคยเล่นพนัน	1,269	17.8
2	ไม่เคยเล่นพนัน	5,862	82.2
รวม		7,131	100.0

ภาพที่ 2 แสดงค่าร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประสบการณ์เล่นการพนันในชีวิตที่ผ่านมา
จำแนกตามเพศ ช่วงอายุ และพื้นที่



ตารางที่ 18 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามเหตุผลที่ไม่เล่นพนัน
(เฉพาะตัวอย่างที่ไม่เคยเล่น โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (n = 1,269)

ลำดับ	เหตุผลที่ไม่เล่นพนัน	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่สนใจเล่น	965	76.1
2	กลัวเสียเงิน	520	41.0
3	เล่นไม่เป็น	514	40.5
4	ไม่มีเงินเล่น	300	23.7
5	คิดว่าไม่มีดวงด้านนี้	269	21.2
6	เห็นตัวอย่างคนที่เล่นพนันแล้วมีปัญหา	181	14.3
7	เป็นอบายมุข/ผิดหลักศาสนา	145	11.4
8	ถูกอบรมมาไม่ให้เล่น	143	11.3
9	เป็นสิ่งผิดกฎหมาย/กลัวถูกตำรวจจับ	122	9.6
10	ต้องการหาเงินจากการทำงาน	116	9.1
11	อื่น ๆ อาทิ ไม่ชอบ ไม่มีเวลา ต้องการเป็นตัวอย่างที่ดีให้ลูก	8	0.6

3.2 จุดเริ่มต้นของการเล่นพนัน

กลุ่มที่เล่นพนัน พบว่าอายุเฉลี่ยที่เริ่มต้นเล่นครั้งแรกคือ 22 ปี (ต่ำสุดคือ 6 ปี) เมื่อจำแนกช่วงอายุ พบว่าตัวอย่างที่เล่นพนันเกินครึ่งคือร้อยละ 54.4 เริ่มเล่นพนันครั้งแรกเมื่ออายุไม่เกิน 20 ปี โดยร้อยละ 9.2 เริ่มต้นเล่นพนันครั้งแรกเมื่ออายุไม่เกิน 15 ปี ขณะที่ร้อยละ 45.2 เริ่มเล่นพนันครั้งแรกในช่วงอายุระหว่าง 16 - 20 ปี ส่วนกลุ่มที่เล่นพนันครั้งแรกในช่วงอายุที่เกินกว่า 20 ปี มีอยู่ร้อยละ 45.6

เมื่อจำแนกข้อมูลตามช่วงอายุ พบว่าอายุเฉลี่ยในการเล่นพนันครั้งแรกจะเพิ่มสูงขึ้นตามกลุ่มอายุ และหากพิจารณาโดยเน้นที่กลุ่มเด็กและเยาวชน จะพบว่าในกลุ่มเด็ก (ช่วงอายุระหว่าง 15 - 18 ปี) เริ่มเล่นพนันที่อายุเฉลี่ย 15 ปี ขณะที่กลุ่มเยาวชน (ช่วงอายุ 19 - 25 ปี) เริ่มเล่นพนันที่อายุเฉลี่ย 19 ปี ขณะเดียวกันเมื่อจำแนกข้อมูลตามเพศพบว่า โดยเฉลี่ยเพศชายเริ่มเล่นพนันเร็วกว่าเพศหญิงประมาณ 2 ปี

กลุ่มที่เคยเล่นพนัน เริ่มเล่นพนันครั้งแรกจากสลากกินแบ่งรัฐบาล ร้อยละ 30.6 หวยใต้ดิน ร้อยละ 23.7 และไพ่พนัน ร้อยละ 18.5 โดยส่วนใหญ่คือร้อยละ 90.7 เล่นผ่านช่องทางออนไลน์ ส่วนเหตุผลที่เล่นการพนันครั้งแรก ร้อยละ 20.4 ระบุว่าเป็นการเสี่ยงโชค/อยากลอง รองลงมาคืออยากได้เงิน ร้อยละ 19.8 และใกล้เคียงกันร้อยละ 19.1 ให้เหตุผลของการเริ่มเล่นครั้งแรกว่าเล่นตามคนใกล้ชิด ประเด็นที่น่าสนใจคือตัวอย่างที่เคยเล่นพนันร้อยละ 39.7 ระบุว่าตนเองเล่นอย่างต่อเนื่อง (อย่างน้อยเดือนละครั้ง) จนถึงปัจจุบัน

(รายละเอียดพิจารณาจากตารางที่ 19 - 24)

ตารางที่ 19 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามอายุที่เล่นพนันครั้งแรก (เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่น)

ลำดับ	อายุที่เล่นพนันครั้งแรก	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่เกิน 10 ปี	80	1.3
2	11 - 15 ปี	462	7.9
3	16 - 20 ปี	2,650	45.2
4	21 - 25 ปี	1,417	24.2
5	26 - 30 ปี	862	14.7
6	มากกว่า 30 ปี	391	6.7
รวม		5,862	100.0

ต่ำสุด 6 ปี สูงสุด 60 ปี เฉลี่ย 22 ปี

ตารางที่ 20 แสดงอายุเฉลี่ยที่เล่นพนันครั้งแรก จำแนกตามช่วงอายุ และเพศ (เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่น)

อายุ	n	อายุเฉลี่ยที่เล่นพนันครั้งแรก (ปี)	ต่ำสุด (ปี)	สูงสุด (ปี)
15 - 18 ปี	159	15	10	18
19 - 25 ปี	605	19	7	25
26 - 29 ปี	421	20	6	29
30 - 39 ปี	1,061	21	6	39
40 - 49 ปี	1,167	22	7	49
50 - 59 ปี	1,527	24	7	55
60 ปีขึ้นไป	922	25	6	60
ชาย	2,788	21	6	60
หญิง	3,074	23	8	60

ตารางที่ 21 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทการพนันที่เล่นครั้งแรก (เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่น)

ลำดับ	ประเภทการพนันที่เล่นครั้งแรก	จำนวน	ร้อยละ
1	สลากกินแบ่งรัฐบาล	1,796	30.6
2	หวยใต้ดิน	1,391	23.7
3	ไพ่พนัน	1,082	18.5
4	ไฮโล/โปป๋น/น้ำเต้า	537	9.2
5	สล็อตแมชชีน/ตู้พนัน	220	3.7
6	ฟุตบอล	200	3.4
7	บิงโกพนัน	200	3.4
8	กีฬาพนันบ้าน	173	3.0
9	จับสลากเสียเงิน	111	1.9
10	กำถั่ว/ถั่วแยก	32	0.5
11	กีฬาประเภทอื่นๆ	30	0.5
12	มวยหรือมวยตู้	27	0.5
13	มวยหุ่น	23	0.4
14	อีสปอร์ต	12	0.2
15	มวยต่างประเทศ	7	0.1
16	โต๊ะเกมพนัน	4	0.1
17	มวยอื่นๆ	2	0.0
18	อื่น ๆ อาทิ โดมิโน่ ทอยเหรียญ ปลากระดี่ ปั่นแปะ ปั่นเหรียญ	15	0.3
รวม		5,862	100.0

ตารางที่ 22 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่างจำแนกตามช่องทางที่เล่นพนันครั้งแรก
(เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่น)

ลำดับ	ช่องทางที่เล่น	จำนวน	ร้อยละ
1	ออฟไลน์	5,317	90.7
2	ออนไลน์	443	7.6
3	ทั้งออฟไลน์และออนไลน์	102	1.7
รวม		5,862	100.0

ตารางที่ 23 แสดงการจัดอันดับเหตุผลที่เล่นพนันครั้งแรก
(เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่นพนัน โดยเป็นค่าร้อยละถ่วงน้ำหนัก) ($n = 5,862$)

ลำดับ	เหตุผลที่เล่นพนันครั้งแรก	ร้อยละถ่วงน้ำหนัก
1	เป็นการเสี่ยงโชค/อยากลอง	20.4
2	อยากได้เงิน	19.8
3	เล่นตามคนใกล้ชิด	19.1
4	เพื่อความตื่นเต้นและเพลิดเพลิน	15.5
5	มีคนชักชวน	13.3
6	มีแหล่งที่เล่นอยู่ใกล้ๆ	4.7
7	เห็นข่าวจากสื่อว่ามีคนเล่นแล้วรวย (เช่น ข่าวคนถูกรางวัลที่ 1)	3.9
8	เห็นโฆษณาผ่านสื่อออนไลน์	3.2
9	อื่นๆ อาทิ แก่เบื่อ มีเลขเด็ด ซื่อเป็นของขวัญ อยากได้รางวัล	0.1
รวม		100.0

ตารางที่ 24 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามความต่อเนื่องในการเล่นพนันตั้งแต่ครั้งแรก
จนถึงปัจจุบัน (เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่น)

ลำดับ	ความต่อเนื่อง	จำนวน	ร้อยละ
1	เล่นบ้าง หยุดบ้างไม่ต่อเนื่อง	2,653	45.2
2	เล่นต่อเนื่อง (อย่างน้อยเดือนละครั้ง) จนถึงปัจจุบัน	2,325	39.7
3	หยุดเล่น ไม่ได้เล่นต่อ	884	15.1
รวม		5,862	100.0

ตอนที่ 4 พฤติกรรมการเล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา

4.1 ภาพรวมสถานการณ์การเล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา

ผลการสำรวจสถานการณ์การเล่นพนันในรอบ 12 เดือน เมื่อคำนวณค่าประมาณการโดยอ้างอิงจากฐานข้อมูลประชากรที่มีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป รวบรวมโดยระบบสถิติทางการทะเบียน กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย ปี 2565 รวมจำนวน 54,714,970 คน พบว่ามีคนไทยที่อายุ 15 ปีขึ้นไปถึง 34.517 ล้านคนที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา ตัวเลขดังกล่าวเมื่อเปรียบเทียบกับผลสำรวจปี 2564 จะพบว่ามีเพิ่มสูงขึ้น 2.188 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 6.8 ผลสำรวจยังพบตัวเลขที่น่าสนใจว่า กลุ่มผู้ที่เล่นพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา นั้น เป็นผู้เล่นหน้าใหม่ถึง 0.811 ล้านคน (ตารางที่ 25)

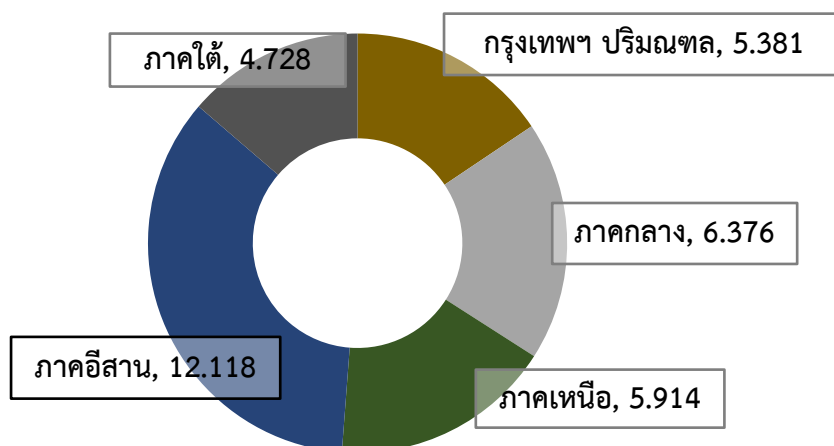
ตารางที่ 25 แสดงผลการประมาณการของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา
เปรียบเทียบปี 2566 กับปี 2564

ประเภทผู้เล่นพนัน	ค่าประมาณการ (คน)
นักพนันเดิม	33,706,001
นักพนันหน้าใหม่	811,370
จำนวนนักพนันรวม ปี 2566	34,517,371
จำนวนนักพนันรวม ปี 2564	32,329,717
ผลต่าง 2566 - 2564 (จำนวน)	2,187,654
ผลต่าง 2566 - 2564 (เปอร์เซ็นต์)	6.8%

จำนวนคนไทยที่เล่นพนันกระจายไปตามภูมิภาคต่างๆ พบมากที่สุดในพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 12.118 ล้านคน รองลงมาภาคกลาง จำนวน 6.376 ล้านคน และภาคเหนือ 5.914 ล้านคน ขณะที่กรุงเทพฯ ปริมณฑล มีจำนวนผู้เล่นพนัน 5.381 ล้านคน และภาคใต้ 4.728 ล้านคน (ภาพที่ 3)

เมื่อเปรียบเทียบสัดส่วนระหว่างจำนวนนักพนันกับประชากรของแต่ละภาค พบว่ากรุงเทพฯ ปริมณฑล มีสัดส่วนนักพนันมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 68.2 รองลงมาคือภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ร้อยละ 66.1 ขณะที่ภาคใต้ ภาคเหนือ และภาคกลาง มีสัดส่วนนักพนันร้อยละ 62.0 60.5 และ 57.2 ตามลำดับ (ตารางที่ 26)

ภาพที่ 3 แสดงผลการประมาณการจำนวนของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่พั่นในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา จำแนกตามพื้นที่ (หน่วย: ล้านคน)

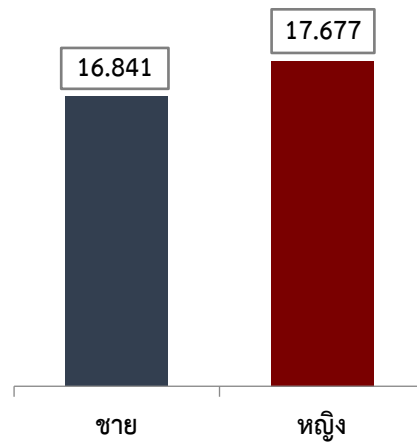


ตารางที่ 26 แสดงร้อยละของตัวอย่างที่ระบุเล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา จำแนกตามภาค

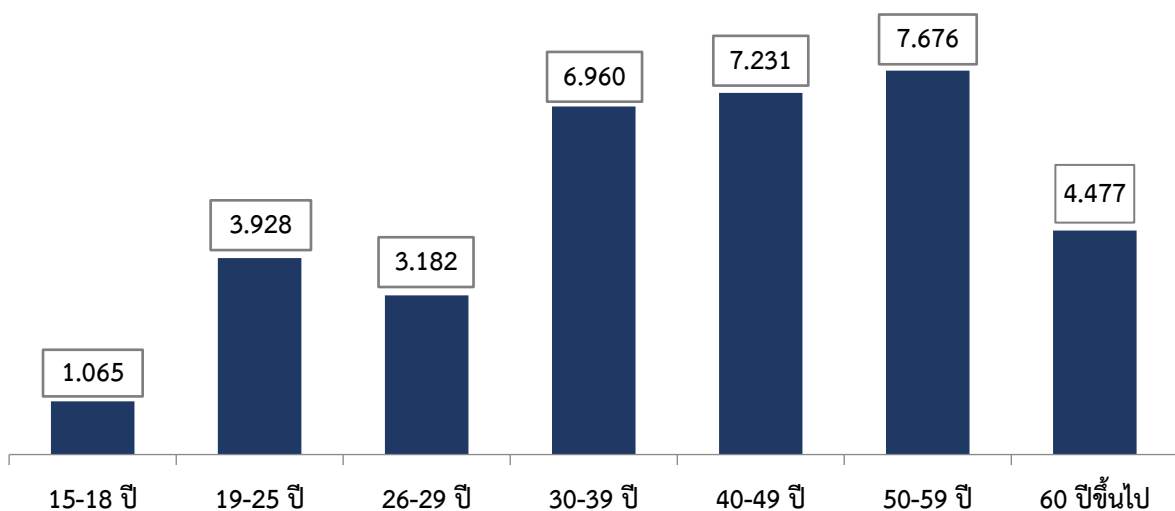
ภาค	เล่น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา		ไม่ได้เล่น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา		รวมทั้งสิ้น	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1) กรุงเทพฯ ปริมณฑล	703	68.2	328	31.8	1,031	100.0
2) ภาคกลาง	843	57.2	631	42.8	1,474	100.0
3) ภาคเหนือ	766	60.5	500	39.5	1,266	100.0
4) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	1,569	66.1	803	33.9	2,372	100.0
5) ภาคใต้	613	62.0	375	38.0	988	100.0

ผลการสำรวจยังพบว่า จากจำนวนนักพนัน 34 ล้านคนเศษ เป็นนักพนันเพศหญิง 17.677 ล้านคน และนักพนันเพศชาย จำนวน 16.841 ล้านคน (ภาพที่ 4) เมื่อจำแนกข้อมูลตามช่วงอายุ พบว่าช่วงอายุ 50 - 59 ปี มีจำนวนนักพนันมากที่สุด 7.676 ล้านคน รองลงมาช่วงอายุ 40 - 49 ปี 7.231 ล้านคน และช่วงอายุ 30 - 39 ปี 6.960 ล้านคน ส่วนนักพนันที่อยู่ในช่วงอายุอื่นๆ มีจำนวนน้อยกว่าค่อนข้างชัดเจน ประเด็นที่น่ากังวลใจคือ จำนวนนักพนันเด็ก (อายุระหว่าง 15 - 18 ปี) ที่พบว่ามียอดถึง 1.065 ล้านคน ขณะที่นักพนันที่เยาวชน (อายุระหว่าง 19 - 25 ปี) มีจำนวน 3.928 ล้านคน ซึ่งหมายถึงคนไทย 4.993 ล้าน เข้าสู่เส้นทางการพนัน ตั้งแต่ในช่วงที่ยังเป็นเด็กและเยาวชน (ภาพที่ 5)

ภาพที่ 4 แสดงผลการประมาณการของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา
จำแนกตามเพศ (หน่วย: ล้านคน)



ภาพที่ 5 แสดงผลการประมาณการของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปที่พนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา
จำแนกตามช่วงอายุ (หน่วย: ล้านคน)



นักพนันที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เล่นพนันเฉลี่ย 2 ประเภท ระยะเวลาที่เล่นพนันเฉลี่ย 19 ปี สูงสุดคือ 60 ปี ประเภทการพนันที่นิยมเล่นมากที่สุดคือ สลากกินแบ่งรัฐบาล จำนวน 27.498 ล้านคน รองลงมาคือ หวยใต้ดิน 21.926 ล้านคน และ ไพ่พนัน 4.716 ล้านคน ผลการสำรวจยังพบว่า การพนันหลายประเภท นักพนันนิยมเล่นผ่านช่องทางออนไลน์มากกว่าออฟไลน์ โดยเฉพาะ สล็อตแมชชีน/ตู้พนัน ที่พบว่าออนไลน์เป็นช่องทางหลักในการเล่นพนัน โดยมีจำนวนผู้เล่นพนันผ่านช่องทางนี้ถึง 4.077 ล้านคน ส่วนกลุ่มที่เล่นพนันประเภทเดียวกันผ่านช่องทางออฟไลน์มีเพียง 1.255 แสนคน ข้อมูลจากการสำรวจยังพบว่า การเล่นพนันผ่านช่องทางออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นการเล่นผ่านเว็บพนัน

(รายละเอียดพิจารณาจากตารางที่ 27 ถึง 29)

ตารางที่ 27 แสดงค่าการประมาณการและร้อยละของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่เล่นพนัน จำแนกตามประเภทการพนันและช่องทางที่เล่น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา

ลำดับ	ประเภทพนัน	ออฟไลน์		ออนไลน์		รวม	
		ค่าประมาณการ (คน)	ร้อยละ	ค่าประมาณการ (คน)	ร้อยละ	ค่าประมาณการ (คน)	ร้อยละ
1	สลากกินแบ่งรัฐบาล	26,499,788	48.4	3,970,438	7.3	27,497,706	50.3
2	หวยใต้ดิน	17,482,415	32.0	6,629,186	12.1	21,925,973	40.1
3	ไพ่นกกระจิ	2,754,588	5.0	2,327,129	4.3	4,716,289	8.6
4	สล็อตแมชชีน/ตู้พนัน	125,541	0.2	4,077,182	7.5	4,148,406	7.3
5	ฟุตบอล	1,969,175	3.6	2,417,220	4.4	3,929,730	7.2
6	ไฮโล/โปป่น/น้ำเต้า	1,940,381	3.5	922,877	1.7	2,737,932	5.0
7	หวยต่างประเทศ	583,273	1.1	1,675,727	3.1	2,227,897	4.1
8	กีฬาพนันบ้าน	1,801,667	3.3	30,993	0.1	1,817,442	3.3
9	หวยหุ้น	723,752	1.3	450,771	0.8	1,151,795	2.1
10	หวยอื่นๆ	420,020	0.8	122,523	0.2	511,716	0.9
11	มวยหรือมวยตู้	342,129	0.6	39,658	0.1	373,759	0.7
12	รูเล็ต	116,806	0.2	289,556	0.5	369,068	0.7
13	บิงโกพนัน	268,653	0.5	90,200	0.2	358,853	0.7
14	อีสปอร์ต	0	0.0	123,357	0.2	123,357	0.2
15	เกมพนันอื่นๆ	31,176	0.1	91,567	0.2	122,743	0.2
16	โต๊ะเกมพนัน	15,698	0.0	99,496	0.2	115,194	0.2
17	จับสลากเสียเงิน	93,796	0.2	7,726	0.0	101,521	0.2
18	กำถั่ว/ถั่วแยก	84,903	0.2	7,464	0.0	92,366	0.2
19	กีฬาประเภทอื่นๆ	7,903	0.0	15,293	0.0	23,197	0.0
20	อื่นๆ อาทิ เสือมังกร	7,985	0.0	7,464	0.0	15,449	0.0
ประเภทพนันที่เล่นเฉลี่ย		2		2		2	
ต่ำสุด - สูงสุด		1 - 8		1 - 7		1 - 11	

ตารางที่ 28 แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุช่องทางที่เล่นพนันออนไลน์ จำแนกตามประเภทการพนันที่เล่น
ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันออนไลน์ในรอบ 12 เดือน และตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ลำดับ	ประเภทพนัน	n	ช่องทางที่เล่นพนันออนไลน์				
			เว็บ	ไลน์	เฟซบุ๊ก	แอป	ตึกตอก
1	หวยใต้ดิน	866	36.5	51.3	11.5	6.0	0.2
2	สล็อตแมชชีน/ตู้พนัน	532	90.4	6.4	1.9	15.2	1.3
3	สลากกินแบ่งรัฐบาล	518	12.0	13.7	2.3	75.1	0.0
4	ฟุตบอล	310	80.0	16.1	1.6	19.0	0.0
5	ไพ่พนัน	303	95.7	2.6	0.7	12.9	7.3
6	หวยต่างประเทศ	218	77.1	12.4	2.8	21.1	0.0
7	ไฮโล/โปป๋น/น้ำเต้า	119	92.4	0.8	2.5	17.6	2.5
8	หวยหุ้น	58	63.8	24.1	5.2	24.1	0.0
9	รูเล็ต	38	100.0	2.6	0.0	2.6	0.0
10	หวยอื่นๆ	16	56.3	25.0	37.5	25.0	0.0
11	อีสปอร์ต	16	25.0	0.0	0.0	75.0	0.0
12	โต๊ะเกมพนัน	13	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
13	บิงโกพนัน	12	66.7	0.0	0.0	33.3	0.0
14	เกมพนันอื่นๆ	12	100.0	8.3	16.7	16.7	0.0
15	มวยหรือมวยตู้	5	100.0	0.0	0.0	40.0	0.0
16	กีฬาพื้นบ้าน	4	50.0	75.0	0.0	0.0	0.0
17	กีฬาประเภทอื่นๆ	2	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
18	กำถั่ว/ถั่วแยก	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
19	จับสลากเสียเงิน	1	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
20	อื่นๆ อาทิ เสือมังกร	1	100.0	0.0	0.0	0.0	50.0

ตารางที่ 29 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาในการเล่นพนันที่ผ่านมา
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

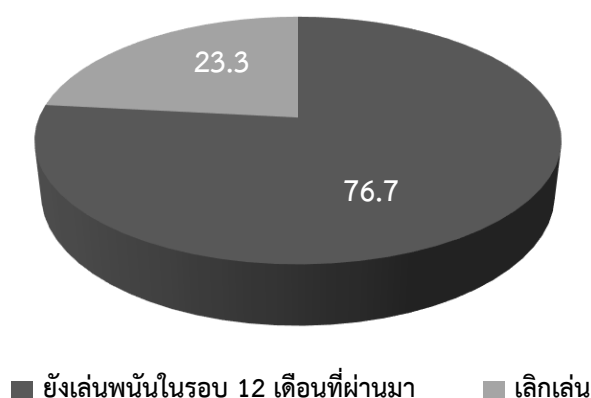
ลำดับ	ระยะเวลาในการเล่นพนันที่ผ่านมา	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่ถึงปี (เพิ่งเล่นในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา)	106	2.4
2	1 - 5 ปี	783	17.4
3	6 - 10 ปี	648	14.4
4	11 - 15 ปี	485	10.8
5	16 - 20 ปี	612	13.6
6	21 - 25 ปี	478	10.6
7	26 - 30 ปี	589	13.1
8	มากกว่า 30 ปี	793	17.7
รวม		4,494	100.0

ต่ำสุดไม่ถึงปี สูงสุด 60 ปี เฉลี่ย 19 ปี

4.2 เหตุผลที่เล่นและเลิกเล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา

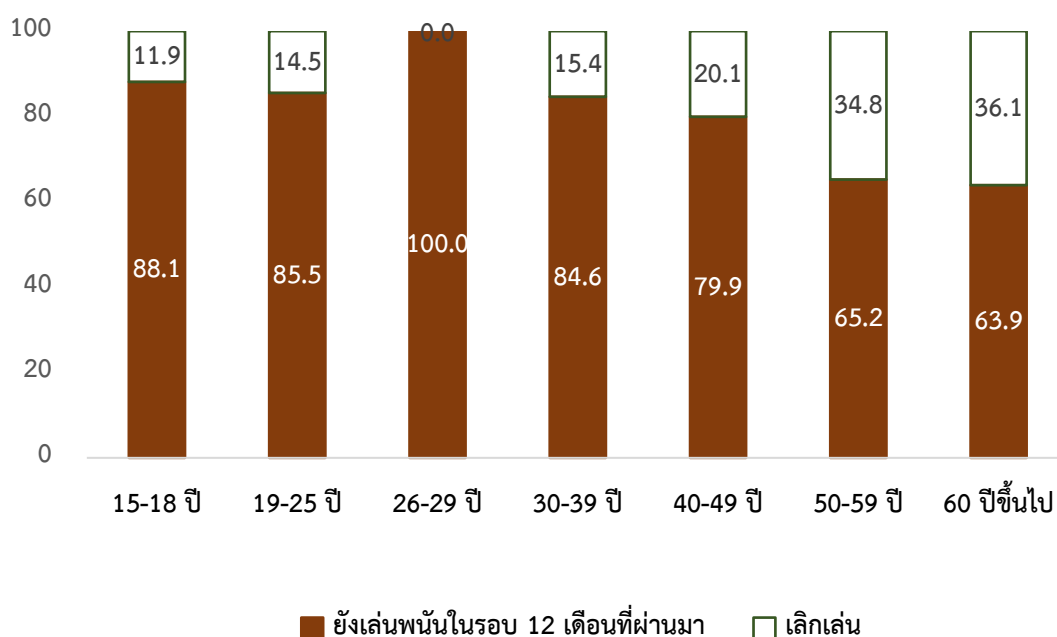
ผลสำรวจพบข้อสังเกตว่ากลุ่มที่เคยมีประสบการณ์เล่นพนันส่วนใหญ่ เกินกว่า 3 ใน 4 หรือร้อยละ 76.7 ยังคงเล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา มีเพียงส่วนน้อยคือร้อยละ 23.3 ที่เลิกเล่นพนัน (ภาพที่ 6)

ภาพที่ 6 แสดงค่าร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการเล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา
(เฉพาะกลุ่มที่เคยมีประสบการณ์เล่นพนัน) (n = 5,862)



เมื่อจำแนกตามช่วงอายุ พบว่ากลุ่มที่เคยเล่นพนันทุกช่วงอายุส่วนใหญ่ยังคงเล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา อย่างไรก็ตาม กลุ่มอายุ 50-59 ปีและ 60 ปีขึ้นไปเป็น 2 กลุ่มที่มีสัดส่วนผู้ที่ยังเล่นพนันอยู่ในปัจจุบันน้อยกว่ากลุ่มอื่นๆ (ภาพที่ 7)

ภาพที่ 7 แสดงค่าร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุการเล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา จำแนกตามช่วงอายุ (เฉพาะกลุ่มที่เคยมีประสบการณ์เล่นพนัน)



เมื่อพิจารณาความถี่ในการเล่นพนันพบข้อสังเกตว่ากลุ่มที่เคยเล่นพนัน แต่ไม่ได้เล่นในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา (เลิกเล่น) ส่วนใหญ่อ้อยละ 71.3 เล่นพนันไม่บ่อย คือ เล่นน้อยกว่าเดือนละครึ่ง ส่วนกลุ่มค่อนข้างบ่อย คือ เดือนละ 1 - 2 ครั้งมีอยู่ร้อยละ 24.8 และกลุ่มที่เล่นบ่อยเป็นประจำอย่างน้อยสัปดาห์ละครึ่ง มีอยู่ร้อยละ 3.9 (ตารางที่ 30) สำหรับเหตุผลสำคัญที่ทำให้เลิกเล่น พบว่าร้อยละ 29.8 แคลง/เล่นสนุก/เล่นชั่วคราวชั่วคราว รองลงมาร้อยละ 18.7 เล่นเสียเลยเลิก และร้อยละ 13.0 เห็นว่าเป็นสิ่งไม่ดีจึงเลิก (ตารางที่ 31)

ตารางที่ 30 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามความถี่ที่เคยเล่นก่อนหน้า 12 เดือนที่ผ่านมา (เฉพาะตัวอย่างที่ไม่ได้เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	ความถี่ที่เคยเล่นก่อนหน้า 12 เดือนที่ผ่านมา	จำนวน	ร้อยละ
1	นานๆ ที ตามโอกาส	744	54.4
2	2-3 เดือนครั้ง	231	16.9
3	เดือนละ 1-2 ครั้ง	339	24.8
4	สัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง	33	2.4
5	เล่นทุกวัน/เกือบทุกวัน	21	1.5
รวม		1,368	100.0

ตารางที่ 31 แสดงการจัดอันดับเหตุผลสำคัญที่ทำให้หยุดเล่นการพนัน (เฉพาะตัวอย่างที่ไม่ได้เล่นพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเป็นค่าร้อยละถ่วงน้ำหนัก) (n =1,368)

ลำดับ	เหตุผลสำคัญที่ทำให้เลิกเล่น	ร้อยละถ่วงน้ำหนัก
1	แค่ลอง/เล่นสนุก/เล่นชั่วคราวชั่วครว	29.8
2	เล่นเสียเลยเลิก	18.7
3	เห็นว่าเป็นสิ่งไม่ดีจึงเลิกเล่น	13.0
4	ไม่มีเวลา/เสียเวลาทำงาน	10.0
5	พ่อแม่ คนในครอบครัว สามเณร/ภรรยาห้าม	7.1
6	ไม่มีแหล่งพนันให้เล่น	5.9
7	ไม่มีเพื่อนเล่น	5.6
8	ตกงาน/ไม่มีรายได้/ไม่มีเงินเล่น	4.8
9	ตำรวจเข้มงวดกวัดขึ้น	3.0
10	เคยโดนตำรวจจับ/ต้องโทษ	1.7
11	อื่น ๆ อาทิ แก่แล้ว หหมดความอยากเล่น ถือศีล ไม่เคยถูกรางวัล	0.4
รวม		100.0

ประเด็นที่น่าสนใจคือกลุ่มที่เลิกเล่นพนันเกินกว่าครึ่งคือร้อยละ 51.8 ระบุว่ามีผลดีเกิดขึ้นหลังจากการเลิกเล่นพนัน (อย่างน้อย 1 อย่าง) โดยร้อยละ 33.3 ระบุว่าทำให้เก็บเงินได้มากขึ้น (เฉลี่ย 6,871.05 บาท/ปี) รองลงมา ร้อยละ 30.8 ระบุว่าทำให้ใช้เวลาให้เป็นประโยชน์มากขึ้น และร้อยละ 26.3 ระบุสบายใจ/สุขภาพจิตดีขึ้น ผลการสำรวจยังพบว่าตัวอย่างร้อยละ 54.0 ระบุว่าจะไม่กลับมาเล่นพนันอีก ขณะที่ร้อยละ 42.5 ระบุว่ายังไม่แน่ใจ และร้อยละ 3.5 ระบุว่าจะกลับมาเล่นพนันอีก

ตารางที่ 32 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุผลดีที่เกิดขึ้นหลังเลิกเล่นพนัน (เฉพาะตัวอย่างที่ไม่ได้เล่นพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (n =1,368)

ลำดับ	ผลดีที่เกิดขึ้นหลังเลิกเล่น	จำนวน	ร้อยละ
1	เก็บเงินได้มากขึ้น (เฉลี่ย 6,871.05 บาท/ปี)	456	33.3
2	ใช้เวลาให้เป็นประโยชน์มากขึ้น	421	30.8
3	สบายใจ/สุขภาพจิตดีขึ้น	360	26.3
4	ความสัมพันธ์กับครอบครัวดีขึ้น	242	17.7
5	มีสมาธิในการเรียน/ทำงานมากขึ้น	136	9.9
6	สุขภาพกายดีขึ้น	123	9.0
7	ไม่มีผลอะไร	659	48.2
8	อื่นๆ อาทิ มีเงินทำบุญมากขึ้น มีเงินพอใช้ ไม่เสียเงิน	3	0.2

ตารางที่ 33 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามโอกาสที่จะกลับมาเล่นพนันอีกครั้ง

(เฉพาะตัวอย่างที่ไม่ได้เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	โอกาสที่จะกลับมาเล่นพนันอีกครั้ง	จำนวน	ร้อยละ
1	จะไม่กลับมาเล่นพนันอีก	739	54.0
2	ไม่แน่ใจ	581	42.5
3	จะกลับมาเล่นพนันอีก	48	3.5
รวม		1,368	100.0

กลุ่มที่ยังคงเล่นพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา มีความถี่ในการเล่นพนันมากกว่ากลุ่มที่ไม่ได้เล่นในรอบ 12 เดือน โดยร้อยละ 59.1 เล่นพนันเดือนละ 1-2 ครั้ง ร้อยละ 12.8 เล่นพนันสัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง ขณะที่ร้อยละ 5.0 เล่นพนันทุกวัน/เกือบทุกวัน โดยกลุ่มนี้ร้อยละ 22.5 ระบุว่าเคยคิดจะเลิกเล่นพนัน แต่เลิกไม่ได้ ซึ่งเหตุผลที่ทำให้ยังคงเล่นพนัน 3 อันดับแรกประกอบด้วย ชอบความตื่นเต้นและเฟลิตเฟลีน ร้อยละ 13.7 ชอบเป็นการส่วนตัว ร้อยละ 10.9 และเคยชนะพนัน/เคยถูกรางวัล ร้อยละ 10.2 ทำนองเดียวกันในกลุ่มที่ระบุว่าไม่เคยคิดจะเลิกเล่นให้เหตุผลสำคัญ 3 อันดับแรกไม่แตกต่างกัน คือ ชอบความตื่นเต้นและเฟลิตเฟลีน ร้อยละ 14.4 ชอบเป็นการส่วนตัว ร้อยละ 13.6 และเคยชนะพนัน/เคยถูกรางวัล ร้อยละ 11.8

(รายละเอียดพิจารณาจากตารางที่ 34 ถึง 37)

ตารางที่ 34 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามความถี่ในการเล่นพนัน

(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	ความถี่ในการเล่นพนัน	จำนวน	ร้อยละ
1	นานๆ ที ตามโอกาส	383	8.5
2	2 - 3 เดือนครั้ง	654	14.6
3	เดือนละ 1 - 2 ครั้ง	2,656	59.1
4	สัปดาห์ละ 1 - 2 ครั้ง	576	12.8
5	เล่นทุกวัน/เกือบทุกวัน	225	5.0
รวม		4,494	100.0

ตารางที่ 35 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามความคิดที่จะเลิกเล่นพนัน

(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	ความคิดที่จะเลิกเล่นพนัน	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่เคยคิดจะเลิกเล่น	3,481	77.5
2	เคยคิดจะเลิกเล่น	1,013	22.5
รวม		4,494	100.0

ตารางที่ 36 แสดงการจัดอันดับเหตุผลสำคัญที่เคยคิดจะเลิกเล่นพนันแต่ไม่สามารถเลิกได้

(เฉพาะตัวอย่างที่เคยคิดที่จะเลิกเล่นพนัน แต่ยังคงเล่นในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา

โดยเป็นค่าร้อยละถ่วงน้ำหนัก) ($n = 1,013$)

ลำดับที่	เหตุผลที่ทำให้ยังคงเล่นพนัน	ร้อยละถ่วงน้ำหนัก
1	ชอบความตื่นเต้นและเพลิดเพลิน	13.7
2	ชอบเป็นส่วนตัว	10.9
3	เคยชนะพนัน/เคยถูกรางวัล	10.2
4	มีแหล่งที่เล่นอยู่ใกล้ๆ/เข้าถึงง่าย	9.7
5	เพื่อน คนรอบข้างชักชวน	9.1
6	อยากได้เงินที่เสียไปคืน	8.3
7	เป็นการหารายได้เสริม	7.7
8	มีแหล่งเลขเด็ด/ซื้อหรือเล่นตามผู้อื่น	7.5
9	คนรอบตัวเล่นพนัน	4.3
10	เชื่อมั่นว่าฝีมือ เล่นพนันเก่ง มีเทคนิคในการเล่นให้ชนะ เช่น ฟังเสียงลูกเต๋าเก่ง วิเคราะห์เก่ง	3.1
11	เห็นโฆษณาผ่านสื่อออนไลน์บ่อย	3.0
12	เป็นคนดวงดี/มีโชคในการเล่นพนัน	2.9
13	คิดว่ามีโอกาสนชนะมากกว่าแพ้	2.9
14	คิดว่าการเล่นพนันเป็นเรื่องปกติที่ใครๆ ก็เล่นกัน	2.5
15	ติดพนัน	2.0
16	เล่นเป็นอาชีพ	1.9
17	อื่นๆ อาทิ กลัวเสียแล้วไม่มีเงินจ่าย โอกาสแพ้มากกว่าชนะ เสียตายเป็นเงินที่เสียไป ประหยัดค่าใช้จ่าย	0.3
รวม		100.0

ตารางที่ 37 แสดงการจัดอันดับเหตุผลสำคัญที่ทำให้ยังคงเล่นพนัน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา และไม่เคยคิดจะเลิกเล่น โดยเป็นค่าร้อยละถ่วงน้ำหนัก) (n = 3,481)

ลำดับที่	เหตุผลที่ทำให้ยังคงเล่นการพนัน	ร้อยละถ่วงน้ำหนัก
1	ชอบความตื่นเต้นและเฟลิดเฟลิน	14.4
2	ชอบเป็นการส่วนตัว	13.6
3	เคยชนะพนัน/เคยถูกรางวัล	11.8
4	มีแหล่งที่เล่นอยู่ใกล้ๆ/เข้าถึงง่าย	8.9
5	มีแหล่งเลขเด็ด/ซื้อหรือเล่นตามผู้อื่น	7.9
6	เป็นการหารายได้เสริม	6.9
7	เพื่อน คนรอบข้างชักชวน	6.9
8	อยากได้เงินที่เสียไปคืน	6.4
9	เป็นคนดวงดี/มีโชคในการเล่นพนัน	4.2
10	คิดว่าการเล่นพนันเป็นเรื่องปกติที่ใครๆ ก็เล่นกัน	4.1
11	คิดว่ามีโอกาสนชนะมากกว่าแพ้	3.1
12	คนรอบตัวเล่นพนัน	2.8
13	เห็นโฆษณาผ่านสื่อออนไลน์บ่อย	2.5
14	เชื่อมั่นว่าฝีมือ เล่นพนันเก่ง มีเทคนิคในการเล่นให้ชนะ เช่น ฟังเสียงลูกเต๋าเก่ง วิเคราะห์เกม	2.5
15	เล่นเป็นอาชีพ	2.2
16	ติดพนัน	1.7
17	อื่นๆ อาทิ ช่วยรัฐบาล แก้เหงา เพื่อจะถูกรางวัล ผ่อนคลายจากการทำงาน	0.1
รวม		100.0

4.3 ผลกระทบด้านเศรษฐกิจและผลกระทบเชิงลบอื่นๆ จากการเล่นพนัน

สำหรับผลกระทบด้านเศรษฐกิจของกลุ่มที่ยังคงเล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา พบว่าร้อยละ 11.5 มีฐานะการเงินที่แย่ลง นอกจากนี้ตัวอย่างที่เล่นพนันในรอบ 12 เดือน ร้อยละ 21.6 ยังระบุว่าได้รับผลกระทบจากการเล่นพนัน (อย่างน้อย 1 อย่าง) ซึ่งผลกระทบที่พบมากที่สุดคือ ขาดเงินใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน ร้อยละ 46.3 รองลงมาใกล้เคียงกันระหว่างการมีปากเสียงทะเลาะกับคนในครอบครัว และมีปัญหาเครียด/เสียสุขภาพจิต ร้อยละ 34.3 และ 34.1 ตามลำดับ

ประเด็นที่น่าพิจารณาคือ หนี้สินจากการเล่นพนัน ซึ่งผลการสำรวจประมาณการได้ว่าในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา นักพนันถึง 1,670 ล้านคนมีหนี้สินจากการเล่นพนัน มูลค่าหนี้โดยรวมสูงถึง 2,061 หมื่นล้านบาท เฉลี่ยต่อหัวอยู่ที่ 12,335 บาท อย่างไรก็ตาม กลุ่มที่เป็นหนี้ ส่วนใหญ่ร้อยละ 85.2 ระบุว่าจะไม่หยุดเล่น มีเพียงร้อยละ 7.4 ระบุว่าหยุดเล่น

(รายละเอียดพิจารณาจากตารางที่ 38 ถึง 43)

ตารางที่ 38 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามผลของการเล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา ต่อฐานะทางการเงิน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	ฐานะการเงินจากการเล่นการพนัน	จำนวน	ร้อยละ
1	ดีขึ้น	191	4.3
2	แย่ลง	519	11.5
3	เหมือนเดิม	3,784	84.2
รวม		4,494	100.0

ตารางที่ 39 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการได้รับผลกระทบจากการเล่นพนัน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	การได้รับผลกระทบจากการเล่นพนัน	จำนวน	ร้อยละ
1	ได้รับผลกระทบ	972	21.6
2	ไม่ได้รับผลกระทบ	3,522	78.4
รวม		4,494	100.0

ตารางที่ 40 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุผลกระทบจากการเล่นพนัน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา แล้วได้รับผลกระทบ โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (n = 972)

ลำดับ	ผลกระทบจากการเล่นพนัน	จำนวน	ร้อยละ
1	ขาดเงินใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน	450	46.3
2	มีปากเสียงทะเลาะกับคนในครอบครัว	333	34.3
3	มีปัญหาเครียด/เสียสุขภาพจิต	331	34.1
4	ต้องโกหกปิดบังผู้อื่นเรื่องการเล่นพนัน	181	18.6
5	เสียเวลาทำงาน/การเรียน	179	18.4
6	สุขภาพเสื่อมโทรม	141	14.5
7	ขายทรัพย์สิน หรือสิ่งมีค่าเพื่อเล่นพนัน/ใช้หนี้	96	9.9
8	เสียเพื่อน/ญาติ/ครอบครัว	46	4.7
9	ทะเลาะถึงขั้นลงไม้ลงมือกับคนในครอบครัว	33	3.4
10	มีความคิดจะทำร้ายตัวเอง	19	2.0
11	เสื่อมเสียชื่อเสียง	14	1.4
12	ทำสิ่งผิดกฎหมายเพื่อนำเงินเป็นทุนเล่นพนัน	9	0.9
13	ครอบครัวหย่าร้าง	8	0.8
14	เจ้าหนี้ข่มขู่ ทำร้ายร่างกาย	6	0.6
15	อื่นๆ อาทิ เอาเงินเก็บมาเล่นหวย	19	2.0

ตารางที่ 41 แสดงค่าร้อยละ และผลการประมาณการของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่มีหนี้สินจากการเล่นพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา

ค่าร้อยละผู้มีหนี้สินจากการเล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	ค่าประมาณการ (คน)
3.1	1,670,499

ตารางที่ 42 แสดงผลการประมาณการจำนวนหนี้สินจากการเล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา

ผลประมาณการหนี้สินจากการพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา (บาท)	20,605,564,031
เฉลี่ย (บาท)	12,334.97
ต่ำสุด (บาท)	400
สูงสุด (บาท)	300,000

ตารางที่ 43 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการหยุดเล่นพนันกรณีเป็นหนี้
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา และเป็นหนี้พนัน)

ลำดับ	การหยุดเล่นพนันกรณีเป็นหนี้	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่หยุด	185	85.2
2	หยุด	16	7.4
3	ไม่ระบุ	16	7.4
รวม		217	100.0

4.4 การเล่นพนันเปรียบเทียบระหว่างช่วงก่อนการแพร่ระบาดของโควิด-19 กับช่วงเวลาปัจจุบัน

เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เมื่อให้เปรียบเทียบความถี่ในการเล่นพนันระหว่างช่วงก่อนการแพร่ระบาดของโควิด-19 กับช่วงเวลาปัจจุบัน พบว่าส่วนใหญ่คือร้อยละ 70.7 เล่นเท่าเดิมไม่เปลี่ยนแปลง ขณะที่ร้อยละ 15.9 เล่นน้อยลง และร้อยละ 13.4 เล่นมากขึ้น

ผลสำรวจยังพบว่าร้อยละ 15.1 มีการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับช่องทางเล่น โดยร้อยละ 81.1 ของกลุ่มนี้ระบุว่าจากเดิมเล่นพนันผ่านช่องทางออฟไลน์ช่องทางเดียว แต่ปัจจุบันเล่นพนันผ่านทั้งช่องทางออฟไลน์และออนไลน์ ขณะที่ร้อยละ 14.6 จากเดิมเล่นผ่านช่องทางออฟไลน์ แต่ปัจจุบันเปลี่ยนมาเล่นช่องทางออนไลน์แทน ส่วนวงเงินที่ใช้เล่นพนัน พบว่าส่วนใหญ่คือร้อยละ 66.1 ไม่เปลี่ยนแปลง ขณะที่ร้อยละ 19.4 ระบุว่าวงเงินที่ใช้เล่นพนันลดลง และร้อยละ 14.5 ใช้วงเงินในการเล่นพนันเพิ่มมากขึ้น

(รายละเอียดพิจารณาจากตารางที่ 44 ถึง 46)

ตารางที่ 44 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามความถี่ในการเล่นพนัน

เปรียบเทียบระหว่างช่วงก่อนการแพร่ระบาดของโควิด-19 กับช่วงเวลาปัจจุบัน
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	การเปลี่ยนแปลงของความถี่ในการเล่นพนัน	จำนวน	ร้อยละ
1	เล่นมากขึ้น	604	13.4
2	เท่าเดิม	3,175	70.7
3	เล่นน้อยลง	715	15.9
รวม		4,494	100.0

ตารางที่ 45 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการเปลี่ยนแปลงช่องทางที่เล่นพนัน
จากช่วงก่อนแพร่ระบาดของโควิด-19 (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	การเปลี่ยนแปลงช่องทางที่เล่นพนัน	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่เปลี่ยนแปลง	3,816	84.9
2	เปลี่ยนแปลง	678	15.1
	- เปลี่ยนจากออฟไลน์มาเล่นออนไลน์อย่างเดียว	99	14.6
	- จากออฟไลน์มาเล่นออนไลน์เพิ่มอีก 1 ช่องทาง	550	81.1
	- เปลี่ยนจากออนไลน์มาเล่นออฟไลน์อย่างเดียว	10	1.5
	- จากออนไลน์มาเล่นออฟไลน์เพิ่มอีก 1 ช่องทาง	10	1.5
	- ไม่ระบุ	9	1.3
รวม		4,494	100.0

ตารางที่ 46 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามวงเงินที่ใช้เล่นพนัน เปรียบเทียบระหว่างช่วงก่อน
แพร่ระบาดของโควิด-19 กับช่วงเวลาปัจจุบัน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	การเปลี่ยนแปลงของวงเงินที่ใช้เล่นพนัน	จำนวน	ร้อยละ
1	มากขึ้น	650	14.5
2	เท่าเดิม	2,971	66.1
3	น้อยลง	873	19.4
รวม		4,494	100.0

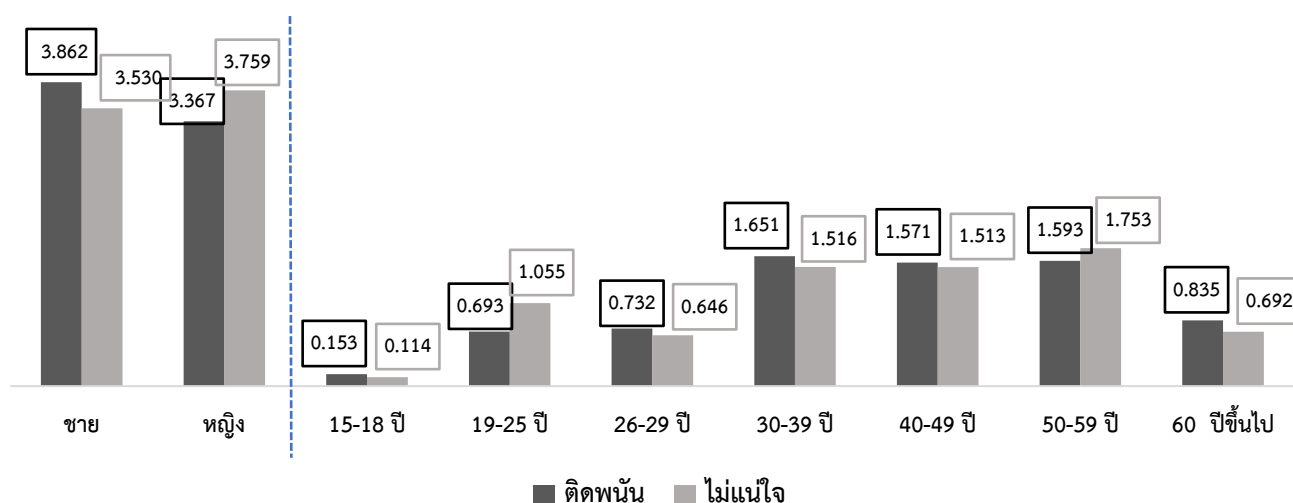
4.5 การเสพติดพนัน

นักพนันจำนวน 7.228 ล้านคน หรือร้อยละ 20.9 ยอมรับว่าตัวเองติดพนัน ขณะที่ใกล้เคียงกันคือ 7.289 ล้านคน หรือร้อยละ 21.1 ไม่แน่ใจว่าตัวเองติดพนันหรือไม่ (ตารางที่ 47) เมื่อจำแนกข้อมูลตามเพศ พบนักพนันชายที่ยอมรับว่าตนเองติดพนันจำนวน 3.862 ล้านคน ส่วนนักพนันหญิงที่ติดพนันมีจำนวนต่ำกว่า คือ 3.367 ล้านคน เมื่อพิจารณาตามช่วงอายุ พบว่ากลุ่มที่ติดพนันส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วงอายุตั้งแต่ 30 - 59 ปี อย่างไรก็ตาม พบว่ามีกลุ่มนักพนันวัยเด็ก (ช่วงอายุ 15 - 18 ปี) ที่ติดพนันจำนวน 1.5 แสนคน และเยาวชน (ช่วงอายุ 19 - 25 ปี) ที่ติดพนันกว่า 6.9 แสนคน ขณะที่นักพนันสูงวัย (60 ปีขึ้นไป) พบว่ามีผู้ที่ยอมรับว่าติดพนันประมาณ 8.4 แสนคน (ภาพที่ 8)

ตารางที่ 47 แสดงผลการประมาณการและร้อยละของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่ยอมรับว่าตัวเองติดพนัน
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	การยอมรับว่าตัวเองติดพนัน	ค่าประมาณการ (คน)	ร้อยละ
1	ไม่ติด	19,999,589	57.9
2	ติด	7,228,465	20.9
3	ไม่แน่ใจ	7,289,317	21.1
รวม		34,517,371	100.0

ภาพที่ 8 แสดงผลการประมาณการของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปที่ยอมรับว่าติดพนัน
และไม่แน่ใจว่าติดพนันหรือไม่ จำแนกตามเพศ และช่วงอายุ (หน่วย: ล้านคน)



4.6 ความเสี่ยงต่อการเป็นนักพนันที่มีปัญหา (Problem Gambler)

คณะผู้วิจัยทำการประเมินความเสี่ยงต่อการเป็นนักพนันที่มีปัญหา (Problem Gambler) โดยใช้เครื่องมือคำถาม 9 พฤติกรรม ตามที่กรมสุขภาพจิตนำมาใช้ประเมิน (พัฒนาจาก The Problem Gambling Severity Index - PGSI) เบื้องต้นพบ 2 พฤติกรรมที่นักพนันระบุว่า เคยทำบ่อยจนถึงเกือบตลอดเวลา ในสัดส่วนที่สูงกว่าพฤติกรรมอื่นอย่างชัดเจน คือ “การเพิ่มจำนวนเงินพนันเพื่อให้อารมณ์ตื่นเต้น เร้าใจหรือได้ลุ้นเหมือนเดิม” และ “การกลับไปเล่นพนันแก้มือ เพื่อหวังจะได้เงินที่เสียไปคืนมา” สำหรับการแปลผลในภาพรวม มีหลักเกณฑ์ในการพิจารณาดังนี้

คะแนน 0 คือ กลุ่มนักพนันที่ไม่ใช่เป็นปัญหา (Non - Problem Gambler) ผู้ตอบแบบสอบถามจะมีการตอบว่า “ไม่เคย” ต่อทั้งหมดของตัวชี้วัดของปัญหาพฤติกรรม แม้ว่าพวกเขาอาจจะเล่นพนันบ่อยครั้ง โดยมีการใช้เวลาและเงินในการพนันจำนวนมาก นักพนันประเภทนี้ อาจไม่มีผลกระทบที่ไม่พึงประสงค์ของการพนัน จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการติดตามระยะยาว

คะแนน 1 - 2 คือ นักพนันที่มีความเสี่ยงต่ำ (Low Risk Gambler) ผู้ตอบแบบสอบถามในกลุ่มนี้จะมีการตอบว่า “ไม่เคย” เป็นส่วนใหญ่ของตัวชี้วัดของปัญหาพฤติกรรม แต่จะมีหนึ่งหรือมากกว่าที่ตอบ “บางครั้ง” หรือ “บ่อยครั้ง” นักพนันที่อาจมีความเสี่ยง หากพวกเขามีส่วนร่วมอย่างมากในการเล่นการพนัน และหากพวกเขาตอบสนองในเชิงบวกอย่างน้อยสองข้อ ที่เกี่ยวกับปัญหาการพนัน กลุ่มนี้มีแนวโน้มที่จะไม่ได้รับผลกระทบที่ไม่พึงประสงค์ใดๆ จากการเล่นพนัน

คะแนน 3 - 7 คือ นักพนันที่มีความเสี่ยงปานกลาง (Moderate Risk Gambler) ผู้ตอบแบบสอบถามในกลุ่มนี้ จะมีการตอบว่า “ไม่เคย” เป็นส่วนใหญ่ของตัวชี้วัดของปัญหาพฤติกรรม แต่จะมีหนึ่งหรือมากกว่าที่ตอบ “เกือบตลอดเวลา” หรือ “ตลอดเวลา” นักพนันอาจมีความเสี่ยง หากพวกเขามีส่วนร่วมอย่างมากในการเล่นการพนัน และหากพวกเขาตอบสนองเชิงบวกกับ สาม หรือสี่ข้อ ที่เกี่ยวกับปัญหาการพนัน กลุ่มนี้อาจได้หรือไม่ได้รับผลที่ไม่พึงประสงค์ตามมาจากการพนัน

คะแนน 8 หรือมากกว่า คือ นักพนันที่เป็นปัญหา (Problem Gambler) ผู้ตอบแบบสอบถามในกลุ่มนี้เป็นผู้ที่เคยได้รับผลที่ไม่พึงประสงค์จากการพนันของพวกเขา และอาจจะสูญเสียการควบคุมพฤติกรรมของตนเอง ระดับการมีส่วนร่วมในการเล่นการพนันสามารถอยู่ในระดับใดก็ได้แต่ค่อนข้างสูง ปัจจัยที่เกี่ยวข้องอาจถูกใช้ในการเติมในประวัติของบุคคลกลุ่มนี้ เพราะคนที่อยู่ในกลุ่มนี้จะให้คำตอบมากกว่ากลุ่มอื่น หรือมากกว่าโดยเฉลี่ยของบุคคลกลุ่มอื่น

เมื่อทำการรวมคะแนนทั้ง 9 พฤติกรรมโดยแบ่งตามเกณฑ์แล้วพบว่า มีนักพนันถึง 6,044 ล้านคนหรือร้อยละ 17.5 อยู่ในกลุ่มนักพนันที่มีปัญหา ขณะที่ 12,789 ล้านคนเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงปานกลาง ซึ่งมีโอกาสจะกลายเป็นนักพนันที่มีปัญหาได้ (ตารางที่ 49)

ตารางที่ 48 แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประสบการณ์การเล่นพนัน

(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา) (n = 4,494)

ประสบการณ์การเล่นพนัน	ไม่เคย	บางครั้ง	บ่อยครั้ง	เกือบ/ ตลอดเวลา	รวม
1) บ่อยแค่ไหน ที่ท่านเล่นพนันด้วยเงินจำนวนมากกว่าที่มีจ่าย	61.0	28.9	8.1	2.0	100.0
2) บ่อยแค่ไหน ที่ท่านต้องเพิ่มจำนวนเงินพนัน เพื่อให้ได้ความรู้สึกตื่นเต้น เร้าใจ หรือได้ลุ้นเหมือนเดิม	36.7	38.1	21.9	3.3	100.0
3) บ่อยแค่ไหน ที่ท่านทวนกลับไปเล่นพนันแก้มือ เพื่อหวังจะได้เงินที่เสียไปคืนมา	42.1	34.0	20.4	3.5	100.0
4) บ่อยแค่ไหน ที่ท่านต้องหยิบยืมเงินผู้อื่น หรือขายสิ่งต่างๆ เพื่อให้ได้เงินมาเล่นพนัน	78.9	17.5	3.2	0.4	100.0
5) บ่อยแค่ไหน ที่ท่านรู้สึกว่า อาจมีปัญหาจากการเล่นพนัน	73.8	20.9	4.7	0.6	100.0
6) บ่อยแค่ไหน ที่มีคนวิพากษ์วิจารณ์ หรือบอกว่า ท่านมีปัญหา จากการเล่นพนัน ซึ่งท่านอาจคิดว่าจริงหรือไม่จริงก็ได้	74.5	21.7	3.2	0.6	100.0
7) บ่อยแค่ไหน ที่ท่านรู้สึกผิดกับการเล่นพนัน หรือผลที่ตามมา จากการเล่นพนัน	70.3	24.4	4.4	0.9	100.0
8) บ่อยแค่ไหน ที่ท่านมีปัญหาสุขภาพ ความเครียด หรือวิตกกังวลจากการเล่นพนัน	77.1	19.3	3.1	0.5	100.0
9) บ่อยแค่ไหน ที่การพนันทำให้ท่าน หรือคนในครอบครัว เกิดปัญหาทางการเงิน	81.8	14.8	2.9	0.5	100.0

ตารางที่ 49 แสดงผลการประมาณการและร้อยละของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่เสี่ยงต่อการเป็นนักพนัน ที่มีปัญหา (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	ความเสี่ยงต่อการเป็นนักพนันที่มีปัญหา	ค่าประมาณการ	ร้อยละ
1	กลุ่มนักพนันที่ไม่ใช่เป็นปัญหา	8,071,732	23.4
2	นักพนันที่มีความเสี่ยงต่ำ	7,612,670	22.1
3	นักพนันที่มีความเสี่ยงปานกลาง	12,789,284	37.0
4	นักพนันที่เป็นปัญหา	6,043,685	17.5
รวม		34,517,371	100.0

4.7 การเล่นพนันกับพฤติกรรมเสี่ยงอื่น

กลุ่มที่เล่นพนันในรอบ 12 เดือน พบว่าร้อยละ 60.9 มีพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ จำแนกเป็น ร้อยละ 29.9 ดื่มทุกเดือนอย่างน้อยเดือนละครั้ง ดื่ม 2-3 เดือนครั้ง ร้อยละ 12.5 และนานๆ ครั้ง (ปีละ 2-3 ครั้ง) ร้อยละ 18.5 ขณะที่ประมาณ 1 ใน 3 หรือร้อยละ 31.2 ระบุว่ามีการสูบบุหรี่/บุหรี่ไฟฟ้า (ตารางที่ 50 และ 51)

ตารางที่ 50 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่ได้ดื่ม	1,757	39.1
2	นานๆ ครั้ง (ปีละ 2-3 ครั้ง)	831	18.5
3	ดื่ม 2-3 เดือนครั้ง	562	12.5
4	ดื่มทุกเดือน (เดือนละครั้ง)	498	11.1
5	ดื่ม 2-3 สัปดาห์ครั้ง	313	7.0
6	ดื่มทุกสัปดาห์ (1-3 ครั้ง)	365	8.1
7	ดื่มเป็นประจำ (4-7 วันต่อสัปดาห์)	168	3.7
รวม		4,494	100.0

ตารางที่ 51 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการสูบบุหรี่/บุหรี่ไฟฟ้า ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	การสูบบุหรี่/บุหรี่ไฟฟ้า	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่ได้สูบ	3,090	68.8
2	สูบ	1,404	31.2
รวม		4,494	100.0

4.8 บุคคลที่ขอคำปรึกษาหรือความช่วยเหลือ กรณีเกิดปัญหาจากการเล่นพนัน

ตัวอย่างร้อยละ 23.1 เคยขอคำปรึกษา/ความช่วยเหลือ เมื่อเกิดปัญหาจากการเล่นพนัน ในกลุ่มนี้ ร้อยละ 58.3 ระบุว่าปรึกษาแฟน/คนรัก สามี/ภรรยา รองลงมาร้อยละ 48.4 ปรึกษาเพื่อน และร้อยละ 33.8 ปรึกษาพี่ น้อง อย่างไรก็ตามร้อยละ 10.7 ระบุว่าไม่เคยขอคำปรึกษาใคร เมื่อสอบถามถึงบุคคล/หน่วยงาน ที่ไปขอความช่วยเหลือเป็นอันดับแรก พบแนวโน้มเกี่ยวกับการขอคำปรึกษา โดยร้อยละ 40.9 ขอความช่วยเหลือจาก แฟน/คนรัก สามี/ภรรยา รองลงมาร้อยละ 29.9 ขอความช่วยเหลือจากเพื่อน และร้อยละ 11.3 ขอความช่วยเหลือจากพี่น้อง

เมื่อสอบถามถึงข้อเสนอแนะเพื่อให้การช่วยเหลือ “ผู้ที่ติดพนัน” มีผู้ให้ข้อเสนอแนะจำนวน 705 ตัวอย่าง โดยข้อเสนอแนะที่มีการระบุถึงมากที่สุดคือ ปรวบปรามการพนัน ปิดบ่อน ปิดเว็บพนันที่ผิดกฎหมาย ร้อยละ 18.3 รองลงมาคือ จัดโครงการ/กิจกรรม/อบรม สร้างความตระหนักรู้ ร้อยละ 15.0 และควบคุมราคาสลากกินแบ่ง ร้อยละ 14.3

(รายละเอียดพิจารณาจากตารางที่ 52 ถึง 54)

ตารางที่ 52 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการขอคำปรึกษาหรือความช่วยเหลือ เมื่อเกิดปัญหาจากการเล่นพนัน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	การขอคำปรึกษาหรือความช่วยเหลือ	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่เคยขอคำปรึกษาใคร	484	10.7
2	ยังไม่เคยมีปัญหาจากการเล่นพนัน	2,973	66.2
3	ขอคำปรึกษาหรือความช่วยเหลือ	1,037	23.1
รวม		4,494	100.0
บุคคล/หน่วยงานที่มักไปขอคำปรึกษา หรือความช่วยเหลือ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (n = 1,037)			
	1) แฟน/คนรัก สามี/ภรรยา	605	58.3
	2) เพื่อน	502	48.4
	3) พี่ น้อง	350	33.8
	4)ญาติ	280	27.0
	5) พ่อ แม่	267	25.7
	6) ลูก	156	15.0
	7) ครู อาจารย์	7	0.7
	8) โพสต์เฟซบุ๊ก/ทวิตเตอร์/ไลน์	4	0.4
	9) พูดคุยกับเพื่อนที่ไม่รู้จักผ่านทางโซเชียล	3	0.3
	10) ดีใจวิทยุ	1	0.1

ตารางที่ 53 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามบุคคล/หน่วยงานที่มักไปขอคำปรึกษา หรือความช่วยเหลือเป็นอันดับแรก เมื่อเกิดปัญหาจากการเล่นพนัน
(เฉพาะตัวอย่างที่ขอคำปรึกษาเมื่อเกิดปัญหาจากการเล่นการพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	บุคคล/หน่วยงานที่มักไปขอคำปรึกษา หรือความช่วยเหลือเป็นอันดับแรก	จำนวน	ร้อยละ
1	แฟน/คนรัก สามี/ภรรยา	420	40.9
2	เพื่อน	307	29.9
3	พี่ น้อง	116	11.3
4	พ่อ แม่	75	7.3
5	ลูก	57	5.5
6	ญาติ	50	4.9
7	ครู อาจารย์	2	0.2
8	พูดคุยกับเพื่อนที่ไม่รู้จักผ่านทางโซเชียล	1	0.0
รวม		1,028	100.0

ตารางที่ 54 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่เสนอมาตรการหรือบริการเพื่อให้ความช่วยเหลือ
 “ผู้ที่เล่นหรือติดพนัน” ต่อภาครัฐหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
 (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา) (n = 705)

ลำดับ	ข้อเสนอแนะ	จำนวน	ร้อยละ
1	ปราบปรามการพนัน ปิดบ่อน ปิดเว็บพนันที่ผิดกฎหมาย	129	18.3
2	มีการจัดโครงการ/กิจกรรม/อบรม สร้างความตระหนักรู้	106	15.0
3	ควบคุมราคาสลากกินแบ่งรัฐบาล	101	14.3
4	มีกฎหมายควบคุมการเล่นพนัน เช่น การกำหนดอายุขั้นต่ำ ในการเล่น มีมาตรการที่เข้มงวด	80	11.3
5	สนับสนุนการพนันถูกกฎหมาย	78	11.1
6	มีการจัดตั้งศูนย์ / หน่วยงานในการให้ความช่วยเหลือ สำหรับผู้ติดพนัน	66	9.4
7	มีเจ้าหน้าที่เข้ามาตรวจตรา ดูแล ช่วยเหลือผู้ติดพนัน	62	8.8
8	มีช่องทางการติดต่อให้คำปรึกษาแนะนำ และมีการ ประชาสัมพันธ์ให้มากขึ้น	37	5.2
9	มีแหล่งเงินกู้ยืม ดอกเบี้ยต่ำ สำหรับผู้ติดพนันที่ต้องการเลิก	16	2.3
10	มีมาตรการเกี่ยวกับการโกงพนัน	11	1.6
11	มีการควบคุมการโฆษณาการพนันออนไลน์	10	1.4
12	อื่นๆ อาทิ การไม่ให้เจ้าหน้าที่ทำร้ายร่างกาย การลดหย่อน ภาษีจากการเล่น การแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจ เป็นต้น	18	2.6
13	ผู้เล่นพนันควรช่วยเหลือตนเอง	4	0.6

ตอนที่ 5 สถานการณ์การเล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา จำแนกตามประเภทการพนัน

5.1 การเล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา

5.1.1 พฤติกรรมการเล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล

สถานการณ์การเล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลในรอบ 12 เดือน เมื่อคำนวณค่าประมาณการโดยอ้างอิงจากฐานข้อมูลประชากรอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป รวบรวมโดยระบบสถิติทางการทะเบียน กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย ปี 2565 จำนวนประชากรทั้งสิ้นรวม 54,714,970 คน พบว่ามีคนไทยที่อายุ 15 ปีขึ้นไปจำนวน 27.498 ล้านคนที่เล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยกลุ่มนี้พบว่ามีนักพนันที่เป็นหน้าใหม่รวม 4.212 แสนคน ขณะเดียวกันเมื่อเปรียบเทียบกับผลสำรวจปี 2564 พบว่ามีนักพนันที่เล่นพนันประเภทนี้เพิ่มขึ้น 2.871 ล้านคนหรือคิดเป็นร้อยละ 11.7 (ตารางที่ 55)

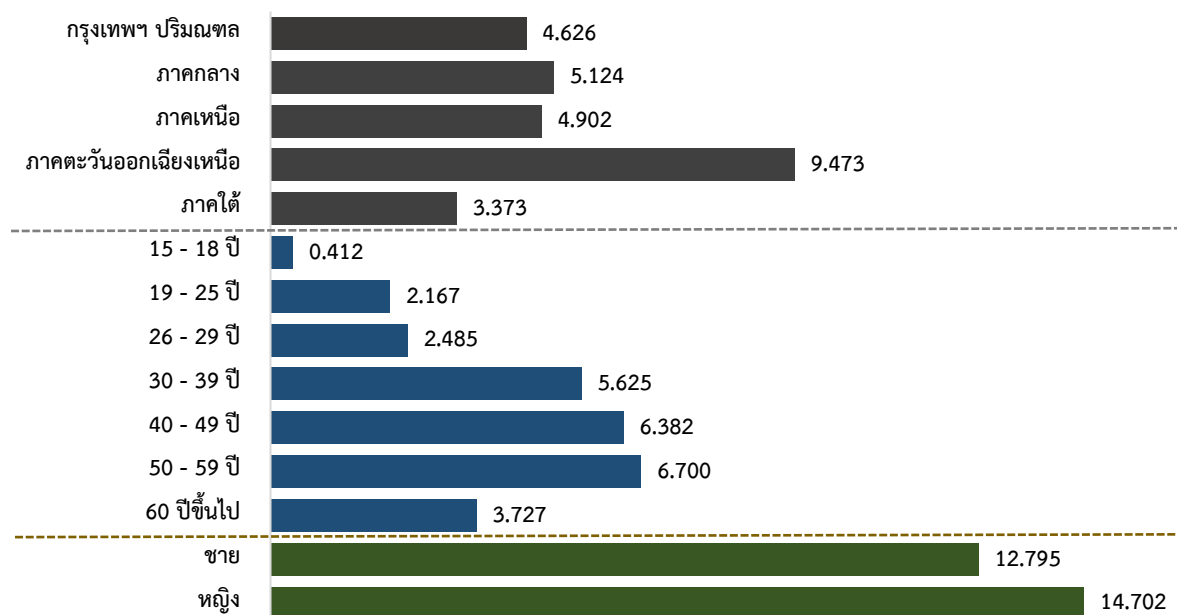
ตารางที่ 55 แสดงผลการประมาณการของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปที่เล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล
ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เปรียบเทียบปี 2566 กับปี 2564

ประเภทผู้เล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	ค่าประมาณการ (คน)
นักพนันเดิม	27,076,555
นักพนันหน้าใหม่	421,151
จำนวนนักพนันรวม ปี 2566	27,497,706
จำนวนนักพนันรวม ปี 2564	24,626,233
ผลต่าง 2566 - 2564 (จำนวน)	2,871,473
ผลต่าง 2566 - 2564 (เปอร์เซ็นต์)	11.7%

เมื่อจำแนกข้อมูลตามภาคพบว่า จำนวนผู้ที่เล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลในภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีสูงกว่าภาคอื่นๆ 9.473 ล้านคน รองลงมาคือภาคกลาง 5.124 ล้านคน ภาคเหนือ 4.902 ล้านคน กรุงเทพฯ ปริมณฑล 4.626 ล้านคน ส่วนภาคใต้มีจำนวนผู้เล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล 3.373 ล้านคน อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาข้อมูลโดยเทียบจำนวนผู้เล่นพนันกับประชากรในพื้นที่พบว่า กรุงเทพฯ และปริมณฑล มีสัดส่วนผู้เล่นมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 58.7 รองลงมาคือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ร้อยละ 51.7 ภาคเหนือ ร้อยละ 50.1 ส่วนภาคกลางและภาคใต้พบว่าสัดส่วนผู้ที่เล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลมีอยู่ร้อยละ 45.7 และ 44.3 ตามลำดับ

ผลการสำรวจยังพบว่า กลุ่มผู้เล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล กระจุกวัดอยู่ในช่วงอายุระหว่าง 30 - 59 ปี มากกว่าช่วงอายุอื่นๆ ที่น่าพิจารณาคือจำนวนผู้เล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลที่อยู่ในวัยเด็กและเยาวชน มีรวมกันถึง 2.579 ล้านคน ซึ่งในจำนวนนี้เป็นเด็กที่อายุต่ำกว่า 20 ปี (ต่ำกว่าเกณฑ์ที่กฎหมายอนุญาตให้ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลได้) จำนวน 7.198 แสนคน ขณะเดียวกันหากจำแนกข้อมูลตามเพศของนักพนัน พบว่ากลุ่มผู้เล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลเพศหญิงมีจำนวนมากกว่าเพศชายถึง 1.907 ล้านคน (ภาพที่ 9 และตารางที่ 56)

ภาพที่ 9 แสดงผลการประมาณของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่เล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล
ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา จำแนกตามภาค ช่วงอายุ และเพศ (หน่วย: ล้านคน)



ตารางที่ 56 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุเล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา
จำแนกตามภาค

ภาค	เล่น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา		ไม่ได้เล่น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา		รวมทั้งสิ้น	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1) กรุงเทพฯ ปริมณฑล	605	58.7	426	41.3	1,031	100.0
2) ภาคกลาง	674	45.7	800	54.3	1,474	100.0
3) ภาคเหนือ	634	50.1	632	49.9	1,266	100.0
4) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	1,226	51.7	1,146	48.3	2,372	100.0
5) ภาคใต้	438	44.3	550	55.7	988	100.0

ด้านพฤติกรรมการเล่นพนันพบว่า ตัวอย่างที่เล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล เฉลี่ยแล้วเล่นมานาน 17 ปี เมื่อจำแนกตามระยะเวลาที่เล่นพนัน เกือบ 2 ใน 3 หรือร้อยละ 61.8 เล่นมานานเกินกว่า 10 ปี ส่วนกลุ่มที่เล่นไม่เกิน 10 ปี พบว่ามีอยู่ร้อยละ 38.2 โดยเป็นนักพนันหน้าใหม่ที่เพิ่งเริ่มเล่นในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา ร้อยละ 1.5 ผลสำรวจยังพบว่าส่วนใหญ่นิยมซื้อสลากผ่าน 2 ช่องทางหลัก คือแผงขายสลากร้อยละ 79.0 และซื้อผ่านคนเร่ขายร้อยละ 76.3 อย่างไรก็ตาม พบว่าร้อยละ 10.8 ซื้อผ่านแอปจำหน่ายสลาก (ตารางที่ 57 และ 58)

ตารางที่ 57 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาที่ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล
(เฉพาะตัวอย่างที่ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	ระยะเวลาที่ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่ถึงปี (เพิ่งเล่นในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา)	55	1.5
2	1 - 2 ปี	215	6.0
3	3 - 5 ปี	376	10.5
4	6 - 10 ปี	723	20.2
5	11 - 20 ปี	1,050	29.4
6	มากกว่า 20 ปี	1,158	32.4
รวม		3,577	100.0
ต่ำสุดไม่ถึงปี สูงสุด 54 ปี เฉลี่ย 17 ปี			

ตารางที่ 58 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางที่ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล
(เฉพาะตัวอย่างที่ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)
(n = 3,577)

ลำดับ	ช่องทางที่ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล	จำนวน	ร้อยละ
1	แผงขายสลาก	2,827	79.0
2	คนเร่ขาย	2,731	76.3
3	แอปจำหน่ายสลาก	388	10.8
4	ไลน์/แอปแชทต่างๆ	82	2.3
5	เว็บไซต์	58	1.6
6	เฟซบุ๊ก/Tik Tok/โซเชียลมีเดีย	10	0.3

5.1.2 วงเงินที่เล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล

วงเงินเล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลเฉลี่ยต่องวดอยู่ที่ 326 บาท สูงสุดที่ซื้อต่องวดเฉลี่ย 611 บาท โดยร้อยละ 59.5 ซื้อเฉลี่ยต่องวดไม่เกิน 200 บาท ขณะที่ร้อยละ 27.8 ซื้อเฉลี่ยต่องวด 201 - 500 บาท ส่วนกลุ่มที่ซื้อมากกว่า 500 บาท มีอยู่ร้อยละ 12.7 ผลสำรวจยังพบว่าวงเงินเฉลี่ยที่ซื้อสลากฯ แต่ละช่องทางไม่แตกต่างกันมากนัก และเมื่อคำนวณค่าประมาณการ วงเงินหมุนเวียนในธุรกิจสลากกินแบ่งรัฐบาลพบว่า ปีที่ผ่านมามียอดเงินหมุนเวียน 1.602 แสนล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2564 ร้อยละ 14.5 ซึ่งวงเงินหมุนเวียนข้างต้น ส่วนใหญ่คือ 1.383 แสนล้านบาทหมุนเวียนผ่านช่องทางออฟไลน์ ส่วนที่หมุนเวียนผ่านช่องทางออนไลน์พบว่ามียอดรวม 2.194 หมื่นล้านบาท (ตารางที่ 59 - 61)

ตารางที่ 59 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนเงินที่ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลโดยเฉลี่ยต่องวด
(เฉพาะตัวอย่างที่ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	จำนวนเงินที่ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลโดยเฉลี่ยต่องวด	แผงขายสลาก/ คนเร่ขาย		ไลน์/แอปแชทต่างๆ		เฟซบุ๊ก/Tik Tok/ โซเชียลมีเดีย		แอปจำหน่ายสลาก เว็บไซต์		รวม	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่เกิน 100 บาท	1,213	35.2	32	39.0	4	40.0	97	22.5	1,169	32.8
2	101 – 200 บาท	974	28.2	16	19.5	0	0.0	133	30.9	956	26.7
3	201 – 500 บาท	962	27.9	29	35.4	5	50.0	168	39.0	996	27.8
4	501 – 1,000 บาท	231	6.7	3	3.7	1	10.0	25	5.8	345	9.6
5	1,001 – 3,000 บาท	67	1.9	2	2.4	0	0.0	8	1.8	101	2.8
6	มากกว่า 3,000 บาท	2	0.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	10	0.3
รวม		3,449	100.0	82	100.0	10	100.0	431	100.0	3,577	100.0
เฉลี่ย (บาท)		293		288		307		298		326	
ต่ำสุด (บาท)		80		80		80		80		80	
สูงสุด (บาท)		3,500		2,000		800		3,000		5,000	

ตารางที่ 60 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนเงินที่เคยซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลสูงสุดต่องวด
(เฉพาะตัวอย่างที่ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	จำนวนเงินที่เคยซื้อสลากกินแบ่ง รัฐบาลสูงสุดต่องวด	แผงขายสลาก/ คนเร่ขาย		ไลน์/แอปแชทต่างๆ		เฟซบุ๊ก/Tik Tok/ โซเชียลมีเดีย		แอปจำหน่ายสลาก เว็บไซต์		รวม	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่เกิน 100 บาท	382	11.1	20	24.4	1	10.0	26	6.0	378	10.6
2	101 – 200 บาท	731	21.2	13	15.9	1	10.0	71	16.5	715	20.0
3	201 – 500 บาท	1,438	41.7	30	36.6	4	40.0	236	54.8	1,387	38.8
4	501 – 1,000 บาท	646	18.7	12	14.6	3	30.0	74	17.2	727	20.3
5	1,001 – 3,000 บาท	223	6.5	6	7.3	1	10.0	23	5.3	325	9.1
6	มากกว่า 3,000 บาท	29	0.8	1	1.2	0	0.0	10	0.2	45	1.2
รวม		3,449	100.0	82	100.0	10	100.0	431	100.0	3,577	100.0
เฉลี่ย (บาท)		556		531		778		498		611	
ต่ำสุด (บาท)		80		80		100		80		80	
สูงสุด (บาท)		12,000		5,000		3,000		4,000		15,000	

ตารางที่ 61 แสดงผลการประมาณการวงเงินหมุนเวียนในการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล จำแนกตามช่องทางการซื้อ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา
เปรียบเทียบปี 2566 กับปี 2564

ลำดับ	ช่องทางการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	ค่าประมาณการ (บาท)
1	แผงขายสลาก/คนเร่ขาย	138,294,544,189
2	ไลน์/แอปแชทต่างๆ	3,650,253,029
3	เฟซบุ๊ก/Tik Tok/โซเชียลมีเดีย	273,818,930
4	เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/แอปพนัน	18,020,749,538
การประมาณวงเงินหมุนเวียนต่อปี ปี 2566		160,239,365,686
การประมาณวงเงินหมุนเวียนต่อปี ปี 2564		139,977,320,064
ผลต่าง 2566 – 2564 (จำนวน)		20,262,045,622
ผลต่าง 2566 – 2564 (เปอร์เซ็นต์)		14.5%

ด้านความถี่ในการซื้อ ร้อยละ 50.7 ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลทุกงวด ขณะที่ร้อยละ 49.3 ซื้อเป็นบางงวด ผลการสำรวจยังพบว่าการซื้อสลากในงวดล่าสุดก่อนการสัมภาษณ์ ตัวอย่างกลุ่มนี้ส่วนใหญ่คือร้อยละ 99.1 ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล โดยมีถึงร้อยละ 86.4 ที่ซื้อสลากฯ เกินราคา 80 บาท ทั้งนี้ราคาเฉลี่ยที่ซื้อในงวดดังกล่าวคือ 98 บาท ผลการสำรวจยังพบว่าราคาสลากฯ โดยเฉลี่ยทั้งช่องทางออฟไลน์ และออนไลน์ เกิน 80 บาททุกช่องทาง โดยกรณีซื้อผ่านช่องทางออนไลน์เฉลี่ยอยู่ที่ 100 บาท ส่วนออนไลน์อยู่ระหว่าง 84 ถึง 98 บาท

ผลสำรวจยังพบว่า “การที่ผู้ขาย/แอปสลาก มีบริการโอนเงินหรือจ่ายเงินให้ผู้ถูกรางวัล โดยไม่ต้องขึ้นรางวัลเอง” มีผลต่อการตัดสินใจซื้อเกี่ยวกับตัวอย่างร้อยละ 70.4 ในระดับที่ต่างกัน โดยร้อยละ 22.6 ระบุว่ามิผลมาถึงมากที่สุด ขณะที่ร้อยละ 28.1 ระบุว่าหลังจากมีการจำหน่ายสลากกินแบ่งรัฐบาลผ่านช่องทางออนไลน์ทำให้ใช้เงินซื้อสลากฯ เพิ่มมากขึ้น ส่วนร้อยละ 67.0 ซื้อเท่าเดิม และร้อยละ 4.9 ใช้เงินซื้อสลากฯ น้อยลง

(รายละเอียดพิจารณาจากตารางที่ 62 ถึง 65)

ตารางที่ 62 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและความถี่ที่ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลในรอบปีที่ผ่านมา
(เฉพาะตัวอย่างที่ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	ความถี่ในการซื้อ สลากกินแบ่งรัฐบาล	แผงขายสลาก/ คนเร่ขาย		ไลน์/แอปแชทต่างๆ		เฟซบุ๊ก/Tik Tok/ โซเชียลมีเดีย		แอปจำหน่ายสลาก เว็บไซต์		รวม	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1	ซื้อทุกงวด	1,606	46.6	46	56.1	2	20.0	195	45.2	1,814	50.7
2	1-4 งวด	171	5.0	2	2.4	2	20.0	19	4.4	173	4.8
3	5-8 งวด	368	10.7	9	11.0	2	20.0	25	5.8	358	10.0
4	9-12 งวด	569	16.5	16	19.5	4	40.0	74	17.2	542	15.2
5	13-16 งวด	226	6.5	1	1.2	0	0.0	47	10.9	204	5.7
6	17-23 งวด	509	14.7	8	9.8	0	0.0	71	16.5	486	13.6
รวม		3,449	100.0	82	100.0	10	100.0	431	100.0	3,577	100.0
เฉลี่ย (งวด)		18		19		11		18		10	
ต่ำสุด (งวด)		1		1		2		1		1	
สูงสุด (งวด)		24		24		24		24		24	

ตารางที่ 63 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลในงวดล่าสุดก่อนการสัมภาษณ์และช่องทางที่ซื้อ
(เฉพาะตัวอย่างที่ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	การซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล ในงวดล่าสุด	แผงขายสลาก/ คนเร่ขาย		ไลน์/แอปแชทต่างๆ		เฟซบุ๊ก/Tik Tok/ โซเชียลมีเดีย		แอปจำหน่ายสลาก เว็บไซต์		รวม	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1	ซื้อ	3,105	90.0	71	86.6	9	90.0	395	91.6	3,575	99.1
2	ไม่ได้ซื้อ	344	10.0	11	13.4	1	10.0	36	8.4	2	0.9
รวม		3,449	100.0	82	100.0	10	100.0	431	100.0	3,577	100.0
ราคาเฉลี่ยที่ซื้อต่อฉบับ											
	1) ไม่เกิน 80 บาท	60	1.9	7	9.9	2	22.2	316	80.2	487	13.6
	2) สูงกว่า 80 บาท	3,045	98.1	64	90.1	7	77.8	78	19.8	3,088	86.4
รวม		3,105	100.0	71	100.0	9	100.0	394	100.0	3,575	100.0
เฉลี่ย (บาท)		100		98		94		84		98	
ต่ำสุด (บาท)		80		80		80		80		80	
สูงสุด (บาท)		200		120		100		120		320	

ตารางที่ 64 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการผลต่อการตัดสินใจซื้อสลากกินแบ่ง
 รัฐบาล จากการที่ผู้ขาย/แอปสลาก มีบริการโอนเงินหรือจ่ายเงินให้ผู้ถูกรางวัล โดยไม่ต้องขึ้น
 รางวัลเอง (เฉพาะตัวอย่างที่ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	ผลต่อการตัดสินใจซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล จากการมีบริการโอนเงินหรือจ่ายเงินให้ผู้ถูกรางวัล	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่มีผล	1,058	29.6
2	น้อย	576	16.1
3	ปานกลาง	1,133	31.7
4	มาก	676	18.9
5	มากที่สุด	134	3.7
รวม		3,577	100.0

ตารางที่ 65 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามความเปลี่ยนแปลงในการซื้อสลากกินแบ่ง
 รัฐบาลเฉลี่ยต่อเดือน หลังมีการจำหน่ายผ่านแอป/เว็บไซต์
 (เฉพาะตัวอย่างที่ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล ผ่านแอป /เว็บไซต์ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	ความเปลี่ยนแปลงในการซื้อสลาก หลังมีการจำหน่ายผ่านแอป/เว็บไซต์	จำนวน	ร้อยละ
1	ลดลง	21	4.9
	เฉลี่ย (บาท/เดือน)	101.9	
	ต่ำสุด (บาท/เดือน)	40	
	สูงสุด (บาท/เดือน)	300	
2	เท่าเดิม	289	67.0
3	เพิ่มขึ้น	121	28.1
	เฉลี่ย (บาท/เดือน)	336.91	
	ต่ำสุด (บาท/เดือน)	40	
	สูงสุด (บาท/เดือน)	6,000	
รวม		431	100.0

5.2 การเล่นหอยไต้ดิน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา

5.2.1 พฤติกรรมการเล่นหอยไต้ดิน

สถานการณ์การเล่นพนันหอยไต้ดินในรอบ 12 เดือน เมื่อคำนวณค่าประมาณการโดยอ้างอิงจากฐานข้อมูลประชากรอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป รวบรวมโดยระบบสถิติทางการทะเบียน กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย ปี 2565 จำนวนประชากรทั้งสิ้นรวม 54,714,970 คน พบว่ามีคนไทยที่อายุ 15 ปีขึ้นไปจำนวน 21.926 ล้านคนที่เล่นพนันหอยไต้ดิน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยกลุ่มนี้พบว่ามีนักพนันที่เป็นหน้าใหม่รวม 3.310 แสนคน ขณะเดียวกันเมื่อเปรียบเทียบกับผลสำรวจปี 2564 พบว่ามีนักพนันที่เล่นพนันประเภทนี้เพิ่มขึ้น 2.653 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 13.8 (ตารางที่ 66)

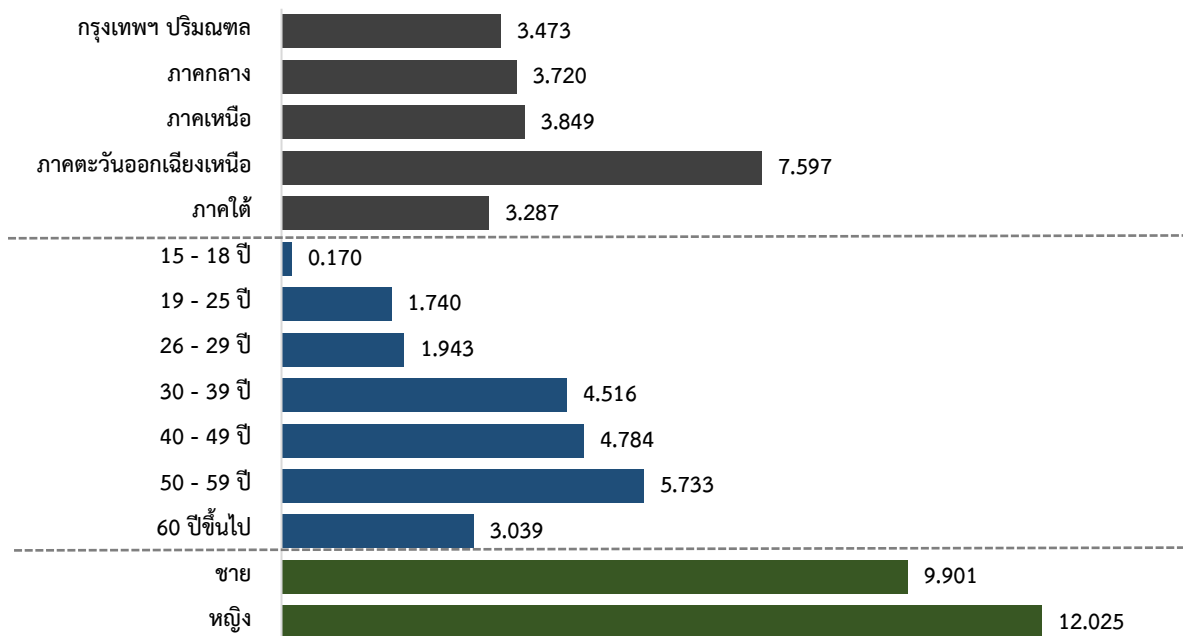
ตารางที่ 66 แสดงผลการประมาณการของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปที่เล่นพนันหอยไต้ดิน
ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เปรียบเทียบปี 2566 กับปี 2564

ประเภทผู้เล่นพนันหอยไต้ดิน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	ค่าประมาณการ (คน)
นักพนันเดิม	21,594,960
นักพนันหน้าใหม่	331,013
จำนวนนักพนันรวม ปี 2566	21,925,973
จำนวนนักพนันรวม ปี 2564	19,273,068
ผลต่าง 2566 - 2564 (จำนวน)	2,652,905
ผลต่าง 2566 - 2564 (เปอร์เซ็นต์)	13.8%

เมื่อจำแนกข้อมูลตามภาคพบว่า จำนวนผู้เล่นพนันหอยไต้ดิน ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีจำนวนสูงกว่าภาคอื่นๆ คือ 7.597 ล้านคน รองลงมาคือ ภาคเหนือ 3.849 ล้านคน ภาคกลาง 3.720 ล้านคน ส่วนกรุงเทพฯ ปริมณฑล และภาคใต้มีจำนวนผู้เล่นพนันหอยไต้ดิน 3.473 และ 3.287 ล้านคน ตามลำดับ เมื่อพิจารณาข้อมูล โดยเทียบกับประชากรในพื้นที่ พบว่ากรุงเทพฯ ปริมณฑลมีสัดส่วนผู้ที่เล่นพนันประเภทนี้สูงที่สุด ร้อยละ 44.0 รองลงมาคือภาคใต้และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ร้อยละ 43.4 และ 41.4 ขณะที่ภาคเหนือและภาคกลางมีจำนวนผู้เล่นพนันหอยไต้ดินคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 39.4 และ 33.2 ตามลำดับ

ผลการสำรวจยังพบว่า กลุ่มผู้เล่นพนันหอยไต้ดิน กระจุกตัวอยู่ในช่วงอายุระหว่าง 30 - 59 ปี มากกว่าช่วงอายุอื่นๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งช่วงอายุ 50-59 ปีที่พบว่ามีจำนวนผู้เล่นพนันหอยไต้ดินสูงถึง 5.733 ล้านคน ขณะที่กลุ่มเด็กและเยาวชน พบว่ามีจำนวนผู้เล่นพนันประเภทนี้รวมกัน 1.910 ล้านคน นอกจากนี้ หากจำแนกข้อมูลตามเพศของนักพนัน พบว่ากลุ่มผู้เล่นพนันหอยไต้ดินเพศหญิงมีจำนวนมากกว่าเพศชายอย่างชัดเจนถึง 2.124 ล้านคน (ภาพที่ 10 และตารางที่ 67)

ภาพที่ 10 แสดงผลการประมาณการจำนวนผู้เล่นหวยไต้ดิน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา
จำแนกตามภาค ช่วงอายุ และเพศ (หน่วย: ล้านคน)



ตารางที่ 67 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุเล่นพนันหวยไต้ดิน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา
จำแนกตามภาค

ภาค	เล่น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา		ไม่ได้เล่น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา		รวมทั้งสิ้น	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1) กรุงเทพฯ ปริมณฑล	454	44.0	577	56.0	1,031	100.0
2) ภาคกลาง	490	33.2	984	66.8	1,474	100.0
3) ภาคเหนือ	499	39.4	767	60.6	1,266	100.0
4) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	983	41.4	1,389	58.6	2,372	100.0
5) ภาคใต้	429	43.4	559	56.6	988	100.0

ด้านพฤติกรรมการเล่นพบว่า ตัวอย่างที่เล่นพนันหอยใต้ดิน เฉลี่ยแล้วเล่นมานาน 18 ปี เมื่อจำแนกตามระยะเวลาที่เล่นพนัน ร้อยละ 62.2 เล่นมานานเกินกว่า 10 ปี ส่วนกลุ่มที่เล่นไม่เกิน 10 ปี พบว่ามีอยู่ร้อยละ 37.8 โดยเป็นนักพนันหน้าใหม่ที่เพิ่งเริ่มเล่นในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา ร้อยละ 1.5 ผลสำรวจยังพบว่า ส่วนใหญ่นิยมซื้อหอยใต้ดินผ่านช่องทาง 2 ช่องทางหลัก คือคนรับแทง/คนเดินโปยร้อยละ 69.0 และเล่นกับเจ้ามือโดยตรง ร้อยละ 36.8 ส่วนกลุ่มที่เล่นผ่านช่องทางออนไลน์ พบว่าเล่นผ่านไลน์/แอปแชทต่างๆ มากที่สุด ร้อยละ 16.1 (ตารางที่ 68 และ 69)

ตารางที่ 68 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาที่เล่นหอยใต้ดิน

(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นหอยใต้ดิน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	ระยะเวลาที่เล่นหอยใต้ดิน	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่ถึงปี (เพิ่งเล่นในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา)	43	1.5
2	1 - 2 ปี	149	5.2
3	3 - 5 ปี	318	11.2
4	6 - 10 ปี	568	19.9
5	11 - 20 ปี	834	29.2
6	มากกว่า 20 ปี	943	33.0
รวม		2,855	100.0

ต่ำสุดไม่ถึงปี สูงสุด 54 ปี เฉลี่ย 18 ปี

ตารางที่ 69 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางที่เล่นหอยใต้ดิน

(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นหอยใต้ดิน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (n = 2,855)

ลำดับ	ช่องทางที่เล่นหอยใต้ดิน	จำนวน	ร้อยละ
1	เล่นกับเจ้ามือโดยตรง	1,050	36.8
2	คนรับแทง/คนเดินโปย	1,971	69.0
3	ไลน์/แอปแชทต่างๆ	459	16.1
4	เฟซบุ๊ก/Tik Tok/โซเชียลมีเดีย	100	3.5
5	เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/แอปพนัน	331	11.6

5.2.2 วงเงินที่เล่นพนันห่วยใต้ดิน

วงเงินเล่นพนันห่วยใต้ดินต้องวัดเฉลี่ยอยู่ที่ 380 บาท สูงสุดที่เล่นต้องวัดเฉลี่ย 699 บาท โดยร้อยละ 46.7 ซื้อเฉลี่ยต้องวัดไม่เกิน 200 บาท ขณะที่ร้อยละ 37.4 ซื้อเฉลี่ยต้องวัด 201 - 500 บาท ส่วนกลุ่มที่ซื้อมากกว่า 500 บาทมีอยู่ร้อยละ 15.8 ผลสำรวจยังพบว่าวงเงินเฉลี่ยที่เล่นพนันห่วยใต้ดินแต่ละช่องทางไม่แตกต่างกันมากนัก และเมื่อประมาณการวงเงินหมุนเวียนในธุรกิจห่วยใต้ดินพบว่า ปีที่ผ่านมามีเงินหมุนเวียน 1.641 แสนล้านบาท เพิ่มจากปี 2564 ร้อยละ 9.4 ซึ่งเงินหมุนเวียนข้างต้น ส่วนใหญ่คือ 1.130 แสนล้านบาทหมุนเวียนผ่านช่องทางออฟไลน์ ส่วนที่หมุนเวียนผ่านช่องทางออนไลน์พบว่ามียู่อรวม 5.103 หมื่นล้านบาท ด้านความถี่ในการเล่นพนันห่วยใต้ดิน พบว่าเฉลี่ยมีการเล่นพนันห่วยใต้ดิน 19 งวดต่อปี ทั้งนี้ ร้อยละ 61.3 เล่นพนันห่วยใต้ดินทุกงวด ขณะที่ร้อยละ 38.7 เล่นเป็นบางงวด (ตารางที่ 70 - 73)

ตารางที่ 70 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนเงินที่เล่นพนันห่วยใต้ดินโดยเฉลี่ยต่องวด
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันห่วยใต้ดิน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	จำนวนเงินที่เล่นพนันห่วยใต้ดิน โดยเฉลี่ยต่องวด	เล่นกับเจ้ามือโดยตรง/ คนรับแทง/คนเดินโต๊ะ		ไลน์/แอปแชตต่างๆ		เฟซบุ๊ก/Tik Tok/ โซเชียลมีเดีย		เล่นโดยตรงกับ เว็บไซต์/แอปพนัน		รวม	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่เกิน 100 บาท	607	26.5	94	20.5	43	43.0	95	28.7	706	24.7
2	101 - 200 บาท	552	24.1	91	19.8	19	19.0	73	22.1	628	22.0
3	201 - 500 บาท	915	40.0	207	45.1	21	21.0	129	39.0	1,065	37.4
4	501 - 1,000 บาท	182	8.0	59	12.9	17	17.0	24	7.2	381	13.3
5	1,001 - 3,000 บาท	32	1.4	8	1.7	0	0.0	8	2.4	72	2.5
6	มากกว่า 3,000 บาท	1	0.0	0	0.0	0	0.0	2	0.6	3	0.1
รวม		2,289	100.0	459	100.0	100	100.0	331	100.0	2,855	100.0
เฉลี่ย (บาท)		332.64		375.10		315.00		358.35		379.58	
ต่ำสุด (บาท)		10		50		50		20		10	

สูงสุด (บาท)	20,000	2,000	1,000	4,500	20,000
--------------	--------	-------	-------	-------	--------

ตารางที่ 71 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนเงินที่เคยเล่นหวยใต้ดินสูงสุดต่องวด

(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นหวยใต้ดิน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	จำนวนเงินที่เคยเล่นหวยใต้ดิน สูงสุดต่องวด	เล่นกับเจ้ามือโดยตรง/ คนรับแทง/คนเดินโพย		ไลน์/แอปแชทต่างๆ		เฟซบุ๊ก/Tik Tok/ โซเชียลมีเดีย		เล่นโดยตรงกับ เว็บไซต์/แอปพนัน		รวม	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่เกิน 100 บาท	309	13.5	56	12.2	32	32.0	33	10.0	396	13.9
2	101 - 200 บาท	361	15.8	50	10.9	11	11.0	61	18.4	390	13.7
3	201 - 500 บาท	875	38.2	166	36.2	25	25.0	153	46.2	984	34.5
4	501 - 1,000 บาท	553	24.2	138	30.1	18	18.0	57	17.2	699	24.5
5	1,001 - 3,000 บาท	174	7.6	47	10.2	13	13.0	21	6.4	356	12.5
6	มากกว่า 3,000 บาท	17	0.7	2	0.4	1	1.0	6	1.8	30	1.1
รวม		2,289	100.0	459	100.0	100	100.0	331	100.0	2,855	100.0
เฉลี่ย (บาท)		633		652		558		583		699	
ต่ำสุด (บาท)		50		50		50		50		50	
สูงสุด (บาท)		50,000		10,000		5,000		5,000		50,000	

ตารางที่ 72 แสดงผลการประมาณการวงเงินหมุนเวียนในการเล่นหวยใต้ดิน จำแนกตามช่องทางการเล่นหวยใต้ดิน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา
เปรียบเทียบปี 2566 กับปี 2564

ลำดับ	ช่องทางการเล่นหวยใต้ดิน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	ค่าประมาณการ (บาท)
1	เล่นกับเจ้ามือโดยตรง/คนรับแทง/คนเดินโปย	113,040,138,270
2	ไลน์/แอปแชทต่างๆ	27,934,029,059
3	เฟซบุ๊ก/Tik Tok/โซเชียลมีเดีย	4,888,983,389
3	เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/แอปพนัน	18,205,873,682
การประมาณวงเงินหมุนเวียนต่อปี ปี 2566		164,069,024,399
การประมาณวงเงินหมุนเวียนต่อปี ปี 2564		149,919,276,844
ผลต่าง 2566 – 2564 (จำนวน)		14,149,747,555
ผลต่าง 2566 – 2564 (เปอร์เซ็นต์)		9.4%

ตารางที่ 73 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและความถี่ในการเล่นหอยไต้ดินในรอบปีที่ผ่านมา
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นหอยไต้ดิน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	ความถี่ในการเล่นหอยไต้ดิน ในรอบปีที่ผ่านมา	เล่นกับเจ้ามือโดยตรง/ คนรับแทง/คนเดินโพน		ไลน์/แอปแชทต่างๆ		เฟซบุ๊ก/Tik Tok/ โซเชียลมีเดีย		เล่นโดยตรงกับ เว็บไซต์/แอปพนัน		รวม	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1	เล่นทุกงวด	1,376	60.1	323	70.4	48	48.0	235	71.0	1,749	61.3
2	เล่นเป็นบางงวด	913	39.9	136	29.6	52	52.0	96	29.0	1,106	38.7
รวม		2,289	100.0	459	100.0	100	100.0	331	100.0	2,855	100.0
เฉลี่ย (งวด)		19		20		17		21		19	
ต่ำสุด (งวด)		1		2		3		2		1	
สูงสุด (งวด)		24		24		24		24		24	

5.3 การเล่นหอยอื่นๆ เช่น หอยหุ้ม หอยต่างประเทศ จัปยี้ก หอยปิงปอง หอยสัตร์ ฯลฯ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา

5.3.1 พฤติกรรมการเล่นหอยอื่นๆ

สถานการณ์การเล่นพนันหอยอื่นๆ ในรอบ 12 เดือน เมื่อคำนวณค่าประมาณการโดยอ้างอิงจากฐานข้อมูลประชากรอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป รวบรวมโดยระบบสถิติทางการทะเบียน กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย ปี 2565 จำนวนประชากรทั้งสิ้นรวม 54,714,970 คน พบว่ามีคนไทยที่อายุ 15 ปีขึ้นไปจำนวน 3.497 ล้านคนที่เล่นพนันหอยอื่นๆ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยกลุ่มนี้พบว่ามียกพนันที่เป็นหน้าใหม่รวม 1.081 แสนคน ขณะเดียวกันเมื่อเปรียบเทียบกับผลสำรวจปี 2564 พบว่ามียกพนันที่เล่นพนันประเภทนี้เพิ่มขึ้น 2.146 ล้านคนหรือคิดเป็นร้อยละ 158.9 โดยประเภทที่พบว่ายอดนิยมเล่นมากที่สุดคือ หอยต่างประเทศ ร้อยละ 63.5 รองลงมาคือหอยหุ้ม ร้อยละ 33.0 (ตารางที่ 74 และ 75)

ตารางที่ 74 แสดงผลการประมาณการของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปที่เล่นพนันหอยอื่นๆ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เปรียบเทียบปี 2566 กับปี 2564

ประเภทผู้เล่นพนันหอยอื่นๆ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	ค่าประมาณการ (คน)
นักพนันเดิม	3,388,779
นักพนันหน้าใหม่	108,136
จำนวนนักพนันรวม ปี 2566	3,496,915
จำนวนนักพนันรวม ปี 2564	1,350,816
ผลต่าง 2566 - 2564 (จำนวน)	2,146,099
ผลต่าง 2566 - 2564 (เปอร์เซ็นต์)	158.9%

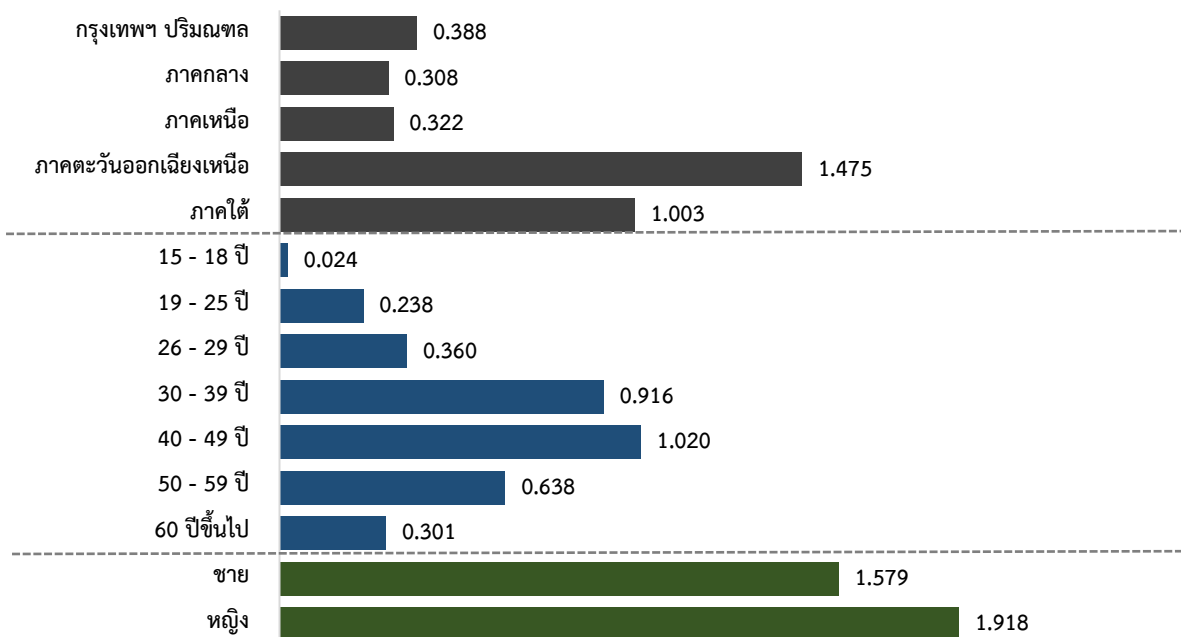
ตารางที่ 75 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทหอยอื่นๆ ที่เล่น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นหอยอื่นๆ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (n = 455)

ลำดับ	หอยอื่นๆ	จำนวน	ร้อยละ
1	หอยต่างประเทศ	289	63.5
2	หอยหุ้ม	150	33.0
3	หอยอื่นๆ เช่น จัปยี้ก หอยปิงปอง หอยสัตร์	68	14.9

เมื่อจำแนกข้อมูลตามภาคพบว่า จำนวนผู้เล่นพนันหอยอื่นๆ ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีจำนวนสูงกว่าภาคอื่นๆ คือ 1.475 ล้านคน รองลงมาคือ ภาคใต้ 1.003 ล้านคน ส่วนกรุงเทพฯ ปริมณฑล ภาคเหนือ และภาคกลาง มีจำนวนผู้เล่นพนันหอยอื่นๆ ใกล้เคียงกันคือ 3 แสนคนเศษ เมื่อพิจารณาข้อมูล โดยเทียบกับประชากรในพื้นที่ พบว่าภาคใต้มีสัดส่วนผู้ที่เล่นพนันประเภทนี้สูงที่สุดร้อยละ 13.3 รองลงมาคือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ร้อยละ 8.0 ขณะที่กรุงเทพฯ ปริมณฑล ภาคกลาง และภาคเหนือมีจำนวนผู้เล่นพนันหอยอื่นๆ คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 4.9, 3.3 และ 2.8 ตามลำดับ

ผลการสำรวจยังพบว่า กลุ่มที่เล่นพนันหอยอื่นๆ จะอยู่ในช่วงอายุระหว่าง 30 – 39 และ 40 - 49 ปี มากกว่าช่วงอายุอื่นๆ ขณะที่กลุ่มเด็กและเยาวชนมีจำนวนผู้เล่นพนันประเภทนี้รวมกัน 2 แสนคนเศษ นอกจากนี้หากจำแนกข้อมูลตามเพศของนักพนันจะพบว่า กลุ่มผู้เล่นพนันหอยอื่นๆ ที่เป็นเพศหญิงมีจำนวนมากกว่าเพศชายประมาณ 3 แสนคนเศษ (ภาพที่ 11 และตารางที่ 76)

ภาพที่ 11 แสดงผลการประมาณการจำนวนผู้เล่นหอยอื่นๆ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา
จำแนกตามภาค ช่วงอายุ และเพศ (หน่วย: ล้านคน)



ตารางที่ 76 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุเล่นพนันห่วยอื่นๆ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา
จำแนกตามภาค

ภาค	เล่น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา		ไม่ได้เล่น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา		รวมทั้งสิ้น	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1) กรุงเทพฯ ปริมณฑล	51	4.9	980	95.1	1,031	100.0
2) ภาคกลาง	41	2.8	1,433	97.2	1,474	100.0
3) ภาคเหนือ	42	3.3	1,224	96.7	1,266	100.0
4) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	190	8.0	2,182	92.0	2,372	100.0
5) ภาคใต้	131	13.3	857	86.7	988	100.0

ด้านความถี่ในการเล่นพนันพบว่า ตัวอย่างที่เล่นพนันห่วยอื่นๆ เฉลี่ยแล้วเล่นมานาน 5 ปี เมื่อจำแนกตามระยะเวลาที่เล่นพนัน ส่วนใหญ่คือร้อยละ 66.1 เล่นมานานมากกว่า 3 ปีขึ้นไป ส่วนกลุ่มที่เล่นไม่เกิน 3 ปี พบว่ามีอยู่ร้อยละ 33.9 ผลสำรวจยังพบว่าในกลุ่มที่เล่นพนันห่วยอื่นๆ เล่นพนันผ่านช่องทางที่แตกต่างกัน โดยกลุ่มที่เล่นพนันห่วยหุ้น และห่วยอื่นๆ (เช่น จั๊ยยี้ก๊ ห่วยปิงปอง ห่วยสัตว์) นิยมเล่นพนันผ่านช่องทางออฟไลน์ คือ คนรับแทง/คนเดินโพน และเล่นกับเจ้ามือโดยตรงมากกว่าช่องทางออนไลน์ แต่กลุ่มที่เล่นพนันห่วยต่างประเทศ จะเล่นพนันผ่านช่องทางออนไลน์มากกว่าออฟไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/แอปพนัน ที่พบว่ามีสูงถึงร้อยละ 60.2 (ตารางที่ 77 และ 78)

ตารางที่ 77 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาที่เล่นห่วยอื่นๆ
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นห่วยอื่นๆ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	ระยะเวลาที่เล่นห่วยอื่นๆ	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่ถึงปี (เพิ่งเล่นในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา)	14	3.1
2	1 - 2 ปี	140	30.8
3	3 - 5 ปี	185	40.6
4	6 - 10 ปี	62	13.6
5	11 - 20 ปี	39	8.6
6	มากกว่า 20 ปี	15	3.3
รวม		455	100.0
ต่ำสุดไม่ถึงปี สูงสุด 37 ปี เฉลี่ย 5 ปี			

ตารางที่ 78 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางที่เล่นหวยอื่นๆ

(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นหวยอื่นๆ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

ลำดับ	ช่องทางที่เล่นหวยใต้ดิน	ร้อยละ		
		หวยหุ้น (n = 150)	หวยต่างประเทศ (n = 289)	หวยอื่นๆ (n = 68)
1	เล่นกับเจ้ามือโดยตรง	36.7	8.0	54.4
2	คนรับแทง/คนเดินโพย	42.7	22.8	73.5
3	ไลน์/แอปแชทต่างๆ	12.7	12.8	5.9
4	เฟซบุ๊ก/Tik Tok/โซเชียลมีเดีย	2.0	2.8	5.9
5	เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/แอปพนัน	24.0	60.2	11.8

5.3.2 วงเงินที่เล่นพนันหวยอื่นๆ

วงเงินเล่นพนันหวยอื่นๆ เฉลี่ยต่องวด ต่ำกว่าสลากกินแบ่งรัฐบาล และหวยใต้ดิน และมีความแตกต่างกันไปตามประเภทของหวยที่เล่นพนัน เฉลี่ยอยู่ระหว่าง 27-88 บาท สูงสุดต่องวดเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 75 -153 บาท โดยพบว่าการเล่นพนันผ่านช่องทางออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเว็บไซต์หรือแอปพนัน วงเงินเล่นพนันเฉลี่ยต่องวดจะสูงกว่าช่องทางอื่นๆ อย่างไรก็ตาม เมื่อคำนวณค่าประมาณการวงเงินหมุนเวียนในธุรกิจหวยอื่นๆ พบว่า ปีที่ผ่านมา มีเงินหมุนเวียน 97.738 หมื่นล้านบาท เพิ่มจากปี 2564 ถึงร้อยละ 66.4 ซึ่งเงินหมุนเวียนถึงประมาณ 2 ใน 3 คือ 62.611 หมื่นล้านบาท เป็นการหมุนเวียนผ่านช่องทางออนไลน์ ส่วนที่หมุนเวียนผ่านช่องทางออฟไลน์พบว่ามีอยู่รวม 35.128 หมื่นล้านบาท ด้านความถี่ในการเล่นพนันหวยใต้ดิน พบว่าแตกต่างกันไปตามประเภทของหวยที่เล่นพนัน แต่เฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2-4 ครั้งต่อสัปดาห์ (ตารางที่ 79 - 84)

ตารางที่ 79 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนเงินที่เล่นหวยอื่นๆ โดยเฉลี่ยต่องวด
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นหวยอื่นๆ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	จำนวนเงินที่เล่น	เจ้ามือ/คนรับแทง/ คนเดินโพย		ไลน์/แอปแชท ต่างๆ		เฟซบุ๊ก/Tik Tok/ โซเชียลมีเดีย		เว็บไซต์/แอปพนัน		รวม	
	หวยอื่นๆ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
	โดยเฉลี่ยต่องวด										
หวยหุ้น (n = 150)											
1	ไม่เกิน 100 บาท	74	77.1	15	79.0	3	100.0	21	58.3	110	73.3
2	101 - 200 บาท	14	14.6	0	0.0	0	0.0	7	19.4	19	12.7
3	201 - 500 บาท	8	8.3	2	10.5	0	0.0	6	16.7	16	10.7
4	มากกว่า 500 บาท	0	0.0	2	10.5	0	0.0	2	5.6	5	3.3
รวม		96	100.0	19	100.0	3	100.0	36	100.0	150	100.0
เฉลี่ย (บาท)		102		203		50		225		48	
ต่ำสุด (บาท)		5		5		10		20		5	
สูงสุด (บาท)		500		1,000		100		2,000		2,000	
หวยต่างประเทศ (n = 289)											
1	ไม่เกิน 100 บาท	56	72.7	25	67.6	7	87.5	108	62.1	193	66.8
2	101 - 200 บาท	11	14.3	10	27.0	1	12.5	45	25.9	63	21.8
3	201 - 500 บาท	10	13.0	2	5.4	0	0.0	18	10.3	27	9.3
4	มากกว่า 500 บาท	0	0.0	0	0.0	0	0.0	3	1.7	6	2.1
รวม		77	100.0	37	100.0	8	100.0	174	100.0	289	100.0
เฉลี่ย (บาท)		130		108		75		147		88	
ต่ำสุด (บาท)		20		10		50		10		10	
สูงสุด (บาท)		500		300		150		1,000		1,000	
หวยอื่นๆ เช่น จั๊ปปี้กี หวยป้องกัน หวยสัตว์ (n = 68)											
1	ไม่เกิน 100 บาท	35	62.5	2	50.0	1	25.0	3	37.5	40	58.8
2	101 - 200 บาท	10	17.9	1	25.0	2	50.0	4	50.0	15	22.1
3	201 - 500 บาท	11	19.6	1	25.0	1	25.0	0	0.0	10	14.7
4	มากกว่า 500 บาท	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	12.5	3	4.4
รวม		56	100.0	4	100.0	4	100.0	8	100.0	68	100.0
เฉลี่ย (บาท)		152		193		238		263		27	
ต่ำสุด (บาท)		20		20		100		100		20	
สูงสุด (บาท)		500		500		500		1,000		1,000	

ตารางที่ 80 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนเงินที่เล่นหวยอื่นๆ สูงสุดต่องวด
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นหวยอื่นๆ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	จำนวนเงินที่เล่น	เจ้ามือ/คนรับ		ไลน์/แอปฯ		เฟซบุ๊ก/Tik Tok/		เว็บไซต์/แอปฯ		รวม	
	หวยอื่นๆ	แทง/คนเดินโพย		ต่างๆ		โซเชียลมีเดีย					
	สูงสุดต่องวด	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
หวยหุ้น (n = 150)											
1	ไม่เกิน 100 บาท	57	59.4	8	42.0	2	66.7	9	25.0	74	49.3
2	101 - 200 บาท	15	15.6	4	21.1	1	33.3	7	19.5	26	17.3
3	201 - 500 บาท	14	14.6	3	15.8	0	0.0	17	47.2	31	20.7
4	มากกว่า 500 บาท	10	10.4	4	21.1	0	0.0	3	8.3	19	12.7
รวม		96	100.0	19	100.0	3	100.0	36	100.0	150	100.0
เฉลี่ย (บาท)		238		401		133		403		100	
ต่ำสุด (บาท)		10		5		100		20		5	
สูงสุด (บาท)		2,000		2,000		200		4,000		4,000	
หวยต่างประเทศ (n = 289)											
1	ไม่เกิน 100 บาท	32	41.5	19	51.4	5	62.5	58	33.3	111	38.4
2	101 - 200 บาท	19	24.7	5	13.5	1	12.5	57	32.8	80	27.7
3	201 - 500 บาท	19	24.7	13	35.1	2	25.0	50	28.7	81	28.0
4	มากกว่า 500 บาท	7	9.1	0	0.0	0	0.0	9	5.2	17	5.9
รวม		77	100.0	37	100.0	8	100.0	174	100.0	289	100.0
เฉลี่ย (บาท)		241		202		156		244		153	
ต่ำสุด (บาท)		50		30		50		20		20	
สูงสุด (บาท)		1,000		500		500		1,500		2,000	
หวยอื่นๆ เช่น จั๊ปปี้ หวยโปง หวยสัตว์ (n = 68)											
1	ไม่เกิน 100 บาท	27	48.2	1	25.0	0	0.0	1	12.5	28	41.2
2	101 - 200 บาท	8	14.3	1	25.0	1	25.0	0	0.0	9	13.2
3	201 - 500 บาท	13	23.2	1	25.0	2	50.0	6	75.0	21	30.9
4	มากกว่า 500 บาท	8	14.3	1	25.0	1	25.0	1	12.5	10	14.7
รวม		56	100.0	4	100.0	4	100.0	8	100.0	68	100.0
เฉลี่ย (บาท)		464		400		475		563		75	
ต่ำสุด (บาท)		50		100		200		100		50	
สูงสุด (บาท)		10,000		800		800		2,000		10,000	

ตารางที่ 81 แสดงผลการประมาณการวงเงินหมุนเวียนในการเล่นหอยอื่นๆ จำแนกตามช่องทางการเล่น
ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เปรียบเทียบปี 2566 กับปี 2564

ลำดับ	ช่องทางการเล่นหอยอื่นๆ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	ค่าประมาณการ (บาท)
1	เล่นกับเจ้ามือโดยตรง/คนรับแทง/คนเดินโพล	35,127,681,568
2	ไลน์/แอปแชทต่างๆ	11,648,514,669
3	เฟซบุ๊ก/Tik Tok/โซเชียลมีเดีย	1,672,504,671
4	เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/แอปพนัน	49,289,619,394
การประมาณวงเงินหมุนเวียนต่อปี ปี 2566		97,738,320,301
การประมาณวงเงินหมุนเวียนต่อปี ปี 2564		58,754,087,340
ผลต่าง 2566 – 2564 (จำนวน)		38,984,232,961
ผลต่าง 2566 – 2564 (เปอร์เซ็นต์)		66.4%

ตารางที่ 82 แสดงผลการประมาณการวงเงินหมุนเวียนในการเล่นหอยอื่นๆ จำแนกตามประเภทหอยที่เล่น และ
ช่องทางการเล่น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา

ลำดับ	ช่องทางการเล่นหอยหุ้น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	ค่าประมาณการ (บาท)		
		หอยหุ้น	หอยต่างประเทศ	หอยอื่นๆ
1	เล่นกับเจ้ามือโดยตรง/คนรับแทง/คนเดินโพล	17,311,725,937	8,703,839,055	9,112,116,576
2	ไลน์/แอปแชทต่างๆ	5,255,838,107	5,378,787,181	1,013,889,381
3	เฟซบุ๊ก/Tik Tok/โซเชียลมีเดีย	206,978,509	410,131,695	1,055,394,466
4	เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/แอปพนัน	22,225,305,939	25,091,249,463	1,973,063,992
การประมาณวงเงินหมุนเวียนต่อปี ปี 2566		44,999,848,492	39,584,007,394	13,154,464,415

ตารางที่ 83 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนครั้งที่เล่นมวยอื่นๆ โดยเฉลี่ยต่อสัปดาห์
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นมวยอื่นๆ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	จำนวนครั้งที่เล่น	เจ้ามือ/คนรับแทง/ คนเดินโพย		ไลน์/แอปแพท ต่างๆ		เฟซบุ๊ก/Tik Tok/ โซเชียลมีเดีย		เว็บไซต์/แอปพนัน		รวม	
	มวยอื่นๆ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
	โดยเฉลี่ยต่อสัปดาห์										
มวยหุ่น (n = 150)											
1	1 – 2 ครั้ง	31	32.3	2	10.5	1	33.3	20	55.6	51	34.0
2	3 – 5 ครั้ง	37	38.5	14	73.7	1	33.3	13	36.1	63	42.1
3	6 – 10 ครั้ง	18	18.8	2	10.5	1	33.3	1	2.8	23	15.3
4	11 – 20 ครั้ง	8	8.3	1	5.3	0	0.0	2	5.5	11	7.3
5	มากกว่า 20 ครั้ง	2	2.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	1.3
รวม		96	100.0	19	100.0	3	99.9	36	100.0	150	100.0
เฉลี่ย (ครั้ง)		7		5		6		3		2	
ต่ำสุด (ครั้ง)		1		2		2		1		1	
สูงสุด (ครั้ง)		80		15		10		20		80	
มวยต่างประเทศ (n = 289)											
1	1 – 2 ครั้ง	56	74.7	24	64.9	7	87.5	108	63.5	193	66.8
2	3 – 5 ครั้ง	16	21.3	11	29.7	1	12.5	54	31.8	81	28.0
3	6 – 10 ครั้ง	2	2.7	1	2.7	0	0.0	8	4.7	13	4.5
4	11 – 20 ครั้ง	1	1.3	1	2.7	0	0.0	0	0.0	2	0.7
รวม		75	100.0	37	100.0	8	100.0	170	100.0	289	100.0
เฉลี่ย (ครั้ง)		2		3		1		2		3	
ต่ำสุด (ครั้ง)		1		1		1		1		1	
สูงสุด (ครั้ง)		15		20		3		10		20	
มวยอื่นๆ เช่น จัวยี่กี มวยป้องกัน มวยสัตว์ (n = 68)											
1	1 – 2 ครั้ง	30	54.6	1	25.0	2	50.0	7	87.5	39	57.4
2	3 – 5 ครั้ง	13	23.6	3	75.0	2	50.0	1	12.5	15	22.1
3	6 – 10 ครั้ง	11	20.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	13	19.1
4	11 – 20 ครั้ง	1	1.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	1.4
รวม		55	100.0	4	100.0	4	100.0	8	100.0	68	100.0
เฉลี่ย (ครั้ง)		3		3		3		2		4	
ต่ำสุด (ครั้ง)		1		2		2		1		1	
สูงสุด (ครั้ง)		14		5		3		3		14	

ตารางที่ 84 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนครั้งที่เล่นหอยอื่นๆ สูงสุดต่อสัปดาห์
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นหอยอื่นๆ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา) (n= 455)

ลำดับ	จำนวนครั้งที่เล่นหอยอื่นๆ	เจ้ามือ/คนรับแทง/คนเดินโพย		ไลน์/แอปแชทต่างๆ		เฟซบุ๊ก/Tik Tok/โซเชียลมีเดีย		เว็บไซต์/แอปพนัน		รวม	
	สูงสุดต่อสัปดาห์	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		
หอยหุ้น (n = 150)											
1	1 – 2 ครั้ง	17	17.7	0	0	1	33.3	12	33.3	27	18.0
2	3 – 5 ครั้ง	38	39.6	10	52.6	1	33.3	17	47.2	65	43.3
3	6 – 10 ครั้ง	22	22.9	7	36.9	1	33.3	5	13.9	34	22.7
4	11 – 20 ครั้ง	17	17.7	2	10.5	0	0	2	5.6	22	14.7
5	มากกว่า 20 ครั้ง	2	2.1	0	0	0	0	0	0	2	1.3
รวม		96	100.0	19	100.0	3	99.9	36	100.0	150	100.0
เฉลี่ย (ครั้ง)		9		7		6		4		3	
ต่ำสุด (ครั้ง)		1		3		2		1		1	
สูงสุด (ครั้ง)		80		20		10		20		80	
หอยต่างประเทศ (n = 289)											
1	1 – 2 ครั้ง	45	60.0	20	54.1	7	87.5	78	45.4	151	52.2
2	3 – 5 ครั้ง	19	25.3	12	32.4	1	12.5	73	42.4	95	32.9
3	6 – 10 ครั้ง	9	12.0	4	10.8	0	0.0	19	11.0	37	12.8
4	11 – 20 ครั้ง	2	2.7	1	2.7	0	0.0	2	1.2	6	2.1
รวม		75	100.0	37	100.0	8	100.0	170	100.0	289	100.0
เฉลี่ย (ครั้ง)		3		3		2		3		4	
ต่ำสุด (ครั้ง)		1		1		1		1		1	
สูงสุด (ครั้ง)		20		20		5		16		20	
หอยอื่นๆ เช่น จั๊ปปี้กี หอยปิงปอง หอยสัตว์ (n = 68)											
1	1 – 2 ครั้ง	23	41.8	0	0.0	0	0.0	2	25.0	26	38.2
2	3 – 5 ครั้ง	15	27.3	2	50.0	4	100.0	5	62.5	21	30.9
3	6 – 10 ครั้ง	15	27.3	1	25.0	0	0.0	1	12.5	16	23.5
4	11 – 20 ครั้ง	2	3.6	1	25.0	0	0.0	0	0.0	5	7.4
รวม		55	100.0	4	100.0	4	100.0	8	100.0	68	100.0
เฉลี่ย (ครั้ง)		4		9		5		4		5	
ต่ำสุด (ครั้ง)		1		5		4		2		1	
สูงสุด (ครั้ง)		14		14		5		6		17	

5.4 การเล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา

5.4.1 พฤติกรรมการเล่นพนันทายผลฟุตบอล

สถานการณ์การเล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือน เมื่อคำนวณค่าประมาณการโดยอ้างอิงจากฐานข้อมูลประชากรอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป รวบรวมโดยระบบสถิติทางการทะเบียน กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย ปี 2565 จำนวนประชากรทั้งสิ้นรวม 54,714,970 คน พบว่ามีคนไทยที่อายุ 15 ปีขึ้นไปจำนวน 3.930 ล้านคนที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยกลุ่มนี้พบว่ามึนักพนันที่เป็นหน้าใหม่รวม 1.333 แสนคน ขณะเดียวกันเมื่อเปรียบเทียบกับผลสำรวจปี 2564 พบว่ามึนักพนันที่เล่นพนันประเภทนี้เพิ่มขึ้นประมาณแสนคน หรือคิดเป็นร้อยละ 2.6 (ตารางที่ 85)

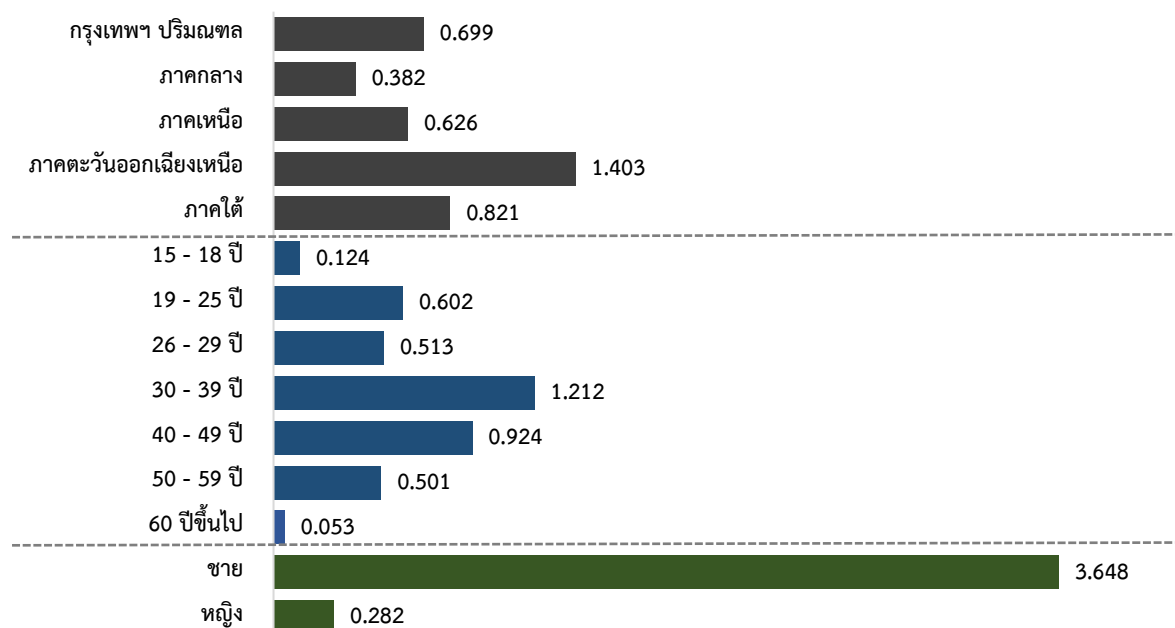
ตารางที่ 85 แสดงผลการประมาณการของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล
ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เปรียบเทียบปี 2566 กับปี 2564

ประเภทผู้เล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	ค่าประมาณการ (คน)
นักพนันเดิม	3,796,399
นักพนันหน้าใหม่	133,331
จำนวนนักพนันรวม ปี 2566	3,929,730
จำนวนนักพนันรวม ปี 2564	3,830,594
ผลต่าง 2566 - 2564 (จำนวน)	99,136
ผลต่าง 2566 - 2564 (เปอร์เซ็นต์)	2.6%

เมื่อจำแนกข้อมูลตามภาคพบว่า จำนวนผู้เล่นพนันทายผลฟุตบอล ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีจำนวนสูงกว่าภาคอื่นๆ คือ 1.403 ล้านคน รองลงมาคือ ภาคใต้ 0.821 ล้านคน กรุงเทพฯ ปริมณฑล 0.699 ล้านคน ภาคเหนือ 0.626 ล้านคน และภาคกลาง 0.382 ล้านคน เมื่อพิจารณาข้อมูล โดยเทียบกับประชากรในพื้นที่ พบว่าภาคใต้มีสัดส่วนผู้ที่เล่นพนันประเภทนี้สูงที่สุด ร้อยละ 10.5 รองลงมาคือกรุงเทพฯ ปริมณฑลและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ร้อยละ 8.7 และ 7.5 ส่วนภาคเหนือและภาคกลางมีจำนวนผู้เล่นพนันทายผลฟุตบอลคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 6.3 และ 3.4 ตามลำดับ

ผลการสำรวจยังพบว่า กลุ่มผู้เล่นพนันทายผลฟุตบอลอยู่ในช่วงอายุระหว่าง 30 – 39 และ 40 - 49 ปี มากกว่าช่วงอายุอื่น ขณะที่กลุ่มเด็กและเยาวชน พบว่ามีจำนวนผู้เล่นพนันประเภทนี้รวมกัน 0.726 ล้านคน นอกจากนี้ หากจำแนกข้อมูลตามเพศของนักพนัน พบว่ากลุ่มผู้เล่นพนันทายผลฟุตบอลส่วนใหญ่คือ 3.648 ล้านคน เป็นเพศชาย (ภาพที่ 12 และตารางที่ 86)

ภาพที่ 12 แสดงผลการประมาณการจำนวนผู้เล่นนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา
จำแนกตามภาค ช่วงอายุ และเพศ (หน่วย: ล้านคน)



ตารางที่ 86 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุเล่นนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา
จำแนกตามภาค

ภาค	เล่น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา		ไม่ได้เล่น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา		รวมทั้งสิ้น	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1) กรุงเทพฯ ปริมณฑล	90	8.7	941	91.3	1,031	100.0
2) ภาคกลาง	50	3.4	1,424	96.6	1,474	100.0
3) ภาคเหนือ	80	6.3	1,186	93.7	1,266	100.0
4) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	178	7.5	2,194	92.5	2,372	100.0
5) ภาคใต้	104	10.5	884	89.5	988	100.0

ตัวอย่างที่เล่นนันทายผลฟุตบอล เฉลี่ยแล้วเล่นมานาน 8 ปี เมื่อจำแนกตามระยะเวลาที่เล่นนันทายผลฟุตบอล เฉลี่ยแล้วเล่นมานานเกินกว่า 5 ปี ส่วนกลุ่มที่เล่นไม่เกิน 5 ปี พบว่ามีอยู่ร้อยละ 43.6 โดยเป็นหน้าใหม่ที่เพิ่งเริ่มเล่นในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา ร้อยละ 3.4 ผลสำรวจยังพบว่า ผู้ที่เล่นนันทายผลฟุตบอล เล่นทั้งช่องทางออฟไลน์ และออนไลน์ โดยร้อยละ 53.6 เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/แอปพ่น ขณะที่ร้อยละ 37.8 เล่นผ่านคนรับแทง/คนเดินโพน และร้อยละ 22.5 เล่นกับโต๊ะบอล ส่วนลีกที่นิยมเล่นนันทายผลฟุตบอลมากที่สุดพบว่าเป็นพรีเมียร์ลีก ร้อยละ 90.6 รองลงมาคือลีกยุโรป ร้อยละ 75.5 (ตารางที่ 87 ถึง 89)

ตารางที่ 87 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	ระยะเวลาที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่ถึงปี (เพิ่งเล่นในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา)	17	3.4
2	1 – 2 ปี	68	13.5
3	3 – 5 ปี	134	26.7
4	6 – 10 ปี	171	34.1
5	11 – 20 ปี	89	17.7
6	มากกว่า 20 ปี	23	4.6
รวม		502	100.0

ต่ำสุดไม่ถึงปี สูงสุด 38 ปี เฉลี่ย 8 ปี

ตารางที่ 88 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล (เฉพาะ
ตัวอย่างที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)
(n = 502)

ลำดับ	ช่องทางหรือบุคคลที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล	จำนวน	ร้อยละ
1	เล่นกับโต๊ะบอลโดยตรง	113	22.5
2	คนรับแทง/คนเดินโพย	190	37.8
3	ไลน์/แอปแชทต่างๆ	53	10.6
4	เฟซบุ๊ก/Tik Tok/โซเชียลมีเดีย	5	1.0
5	เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/แอปพนัน	269	53.6
6	เล่นกันเอง	19	3.8

ตารางที่ 89 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามรายการที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)
(n = 502)

ลำดับ	รายการที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล	จำนวน	ร้อยละ
1	พรีเมียร์ลีก	455	90.6
2	ลีกยุโรป	379	75.5
3	เจลีก	104	20.7
4	ไทยลีก	119	23.7
5	อื่นๆ อาทิ ลีกอเมริกาใต้ บอลโรงเรียน บอลโลกรอบคัดเลือก	8	1.6

5.4.2 วงเงินที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล

วงเงินเล่นพนันทายผลฟุตบอล เฉลี่ยต่อครั้งคือ 385 บาท สูงสุดต่อครั้งเฉลี่ยอยู่ที่ 676 บาท ทั้งนี้วงเงินเฉลี่ยในการเล่นพนันมีความแตกต่างกันตามช่องทางที่เล่น โดยช่องทางออฟไลน์ (เล่นผ่านโต๊ะบอล คนรับแทง คนเดินโพน) วงเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อครั้งคือ 361 บาท สูงกว่าช่องทางออนไลน์ อย่างไรก็ตามเมื่อคำนวณค่าประมาณการวงเงินหมุนเวียนในธุรกิจพนันทายผลฟุตบอล พบว่า ปีที่ผ่านมามีเงินหมุนเวียนสูงถึง 270.415 แสนล้านบาท เพิ่มจากปี 2564 ถึงร้อยละ 49.3 ซึ่ง 150.225 แสนล้านบาทเป็นการหมุนเวียนผ่านช่องทางออนไลน์ ขณะที่ช่องทางออฟไลน์มีเงินหมุนเวียนรวม 120.190 แสนล้านบาท ส่วนความถี่ในการเล่นพนันทายผลฟุตบอล พบว่าเฉลี่ยแล้วอยู่ที่ 5 ครั้งต่อเดือน (ตารางที่ 90 - 94)

ตารางที่ 90 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนเงินที่เล่นพนันทายผลฟุตบอลโดยเฉลี่ยต่อครั้ง
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	จำนวนเงิน	โต๊ะบอล คนรับแทง คนเดินโพย		ไลน์/แอปแชทต่างๆ		เฟซบุ๊ก/Tik Tok/ โซเชียลมีเดีย		เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/ แอปพนัน		รวม	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่เกิน 100 บาท	89	33.7	23	43.4	2	40.0	112	41.6	182	36.3
2	101 – 200 บาท	55	20.8	15	28.3	2	40.0	52	19.3	102	20.3
3	201 – 500 บาท	90	34.1	12	22.6	0	0.0	83	30.9	139	27.7
4	501 – 1,000 บาท	18	6.8	2	3.8	1	20.0	17	6.3	54	10.8
5	1,001 – 3,000 บาท	11	4.2	1	1.9	0	0.0	4	1.5	19	3.8
6	มากกว่า 3,000 บาท	1	0.4	0	0.0	0	0.0	1	0.4	6	1.1
รวม		264	100.0	53	100.0	5	100.0	269	100.0	502	100.0
เฉลี่ย (บาท)		361		263		320		306		385	
ต่ำสุด (บาท)		20		20		100		50		20	
สูงสุด (บาท)		5,000		2,000		1,000		4,000		6,000	

ตารางที่ 91 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนเงินที่เล่นพนันทายผลฟุตบอลสูงสุดต่อครั้ง
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	จำนวนเงิน	โต๊ะบอล คนรับแทง คนเดินโพย		ไลน์/แอปเซตต่างๆ		เฟซบุ๊ก/Tik Tok/ โซเชียลมีเดีย		เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/ แอปพนัน		รวม	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่เกิน 100 บาท	28	10.6	11	20.8	0	0.0	43	16.0	124	24.7
2	101 – 200 บาท	40	15.2	18	34.0	2	40.0	65	24.2	84	16.7
3	201 – 500 บาท	105	39.8	14	26.4	2	40.0	78	29.0	162	32.3
4	501 – 1,000 บาท	47	17.8	7	13.2	0	0.0	53	19.7	65	12.9
5	1,001 – 3,000 บาท	36	13.6	2	3.8	1	20.0	25	9.3	53	10.6
6	มากกว่า 3,000 บาท	8	3.0	1	1.8	0	0.0	5	1.8	14	2.8
รวม		264	100.0	53	100.0	5	100.0	269	100.0	502	100.0
เฉลี่ย (บาท)		859		525		440		696		676	
ต่ำสุด (บาท)		50		100		200		50		50	
สูงสุด (บาท)		10,000		4,000		1,000		10,000		14,000	

ตารางที่ 92 แสดงผลการประมาณการวงเงินหมุนเวียนในการเล่นพนันทายผลฟุตบอล จำแนกตามช่องทางการเล่นพนันทายผลฟุตบอล
ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เปรียบเทียบปี 2566 กับปี 2564

ลำดับ	ช่องทางการเล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	ค่าประมาณการ (บาท)
1	โต๊ะบอล คนรับแทง คนเดินโพน	120,190,171,093
2	ไลน์/แอปแชทต่างๆ	21,953,188,290
3	เฟซบุ๊ก/Tik Tok/โซเชียลมีเดีย	679,570,053
4	เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/แอปพนัน	127,592,338,200
การประมาณวงเงินหมุนเวียนต่อปี ปี 2566		270,415,267,636
การประมาณวงเงินหมุนเวียนต่อปี ปี 2564		181,168,243,582
ผลต่าง 2566 – 2564 (จำนวน)		89,247,024,054
ผลต่าง 2566 – 2564 (เปอร์เซ็นต์)		49.3%

ตารางที่ 93 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนครั้งที่เล่นพนันทายผลฟุตบอลเฉลี่ยต่อเดือน
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	จำนวนครั้งที่เล่น พนันทายผลฟุตบอล เฉลี่ยต่อเดือน	โต๊ะบอล คนรับแทง คนเดินโพย		ไลน์/แอปเซตต่างๆ		เฟซบุ๊ก/Tik Tok/ โซเชียลมีเดีย		เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/ แอปพนัน		รวม	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1	1 – 2 ครั้ง	116	43.9	33	62.3	4	80.0	106	39.5	196	39.0
2	3 – 5 ครั้ง	106	40.2	12	22.6	1	20.0	85	31.6	163	32.5
3	6 – 10 ครั้ง	28	10.6	6	11.3	0	0.0	62	23.0	95	18.9
4	11 – 20 ครั้ง	13	4.9	2	3.8	0	0.0	14	5.2	36	7.2
5	มากกว่า 20 ครั้ง	1	0.4	0	0.0	0	0.0	2	0.7	12	2.4
รวม		264	100.0	53	100.0	5	100.0	269	100.0	502	100.0
เฉลี่ย (ครั้ง)		4		4		2		5		5	
ต่ำสุด (ครั้ง)		1		1		1		1		1	
สูงสุด (ครั้ง)		25		20		4		30		30	

ตารางที่ 94 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนครั้งที่เล่นพนันทายผลฟุตบอลสูงสุดต่อเดือน

(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	จำนวนครั้งที่เล่น พนันทายผลฟุตบอล สูงสุดต่อเดือน	โต๊ะบอล คนรับแทง คนเดินโพย		ไลน์/แอปแชทต่างๆ		เฟซบุ๊ก/Tik Tok/ โซเชียลมีเดีย		เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/ แอปพนัน		รวม	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1	1 – 2 ครั้ง	63	23.9	19	35.8	1	20.0	63	23.4	124	24.7
2	3 – 5 ครั้ง	118	44.7	20	37.8	4	80.0	99	36.8	167	33.3
3	6 – 10 ครั้ง	55	20.8	7	13.2	0	0.0	61	22.7	118	23.5
4	11 – 20 ครั้ง	22	8.3	6	11.3	0	0.0	34	12.6	61	12.2
5	มากกว่า 20 ครั้ง	6	2.3	1	1.9	0	0.0	12	4.5	32	6.3
รวม		264	100.0	53	100.0	5	100.0	269	100.0	502	100.0
เฉลี่ย (ครั้ง)		6		6		4		7		8	
ต่ำสุด (ครั้ง)		1		1		1		1		1	
สูงสุด (ครั้ง)		30		30		5		30		60	

5.4.3 การใช้ข้อมูลประกอบการพิจารณาในการเล่นพนัน

กลุ่มที่เล่นพนันทายผลฟุตบอลถึงร้อยละ 89.2 ใช้ข้อมูลจากสื่อต่างๆ ประกอบการพิจารณาเล่นพนันเพียงร้อยละ 10.8 ไม่ได้ใช้ข้อมูลจากสื่อใดเลย โดยช่องทางสำคัญ 3 อันดับแรกที่พบว่าใช้มากที่สุดคือ เว็บไซต์/แอปรายงานสดผลบอล ร้อยละ 51.8 รองลงมาคือเว็บไซต์/แอปไฮไลท์การแข่งขันฟุตบอล ร้อยละ 45.3 และการวิเคราะห์เกมผ่านโซเชียลมีเดียหรือไลฟ์สดจากคอลัมน์นิสต์/เซียนบอลต่างๆ ร้อยละ 42.2

ประเด็นที่น่าสนใจคือตัวอย่างที่เล่นพนันทายผลฟุตบอลร้อยละ 42.6 ระบุว่าหากไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับอัตราต่อรอง การวิเคราะห์วิจารณ์ ฟันธง ฯลฯ จะทำให้เล่นน้อยลง ขณะที่ร้อยละ 2.8 ระบุว่าจะเลิกเล่นอย่างไรรก็ตามร้อยละ 54.6 ระบุว่าก็ไม่มีผลอะไรยังเล่นเท่าเดิม (ตารางที่ 95 – 97)

ตารางที่ 95 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการใช้ข้อมูลประกอบการพิจารณาในการเล่นพนันทายผลฟุตบอล (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	การใช้ข้อมูลประกอบการพิจารณา	จำนวน	ร้อยละ
1	มีการใช้ข้อมูลประกอบการพิจารณา	448	89.2
2	ไม่ได้ใช้ข้อมูลจากสื่อใดเลย	54	10.8
รวม		502	100.0

ตารางที่ 96 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามแหล่งที่มาข้อมูลที่น่ามาประกอบการพิจารณาในการเล่นพนันทายผลฟุตบอล (เฉพาะตัวอย่างที่ใช้ข้อมูลประกอบการพิจารณาการเล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยที่เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (n = 448)

ลำดับ	แหล่งที่มาข้อมูลที่น่ามาพิจารณาในการเล่นพนันทายผลฟุตบอล	จำนวน	ร้อยละ
1	เว็บไซต์/แอปรายงานสดผลบอล	232	51.8
2	เว็บไซต์/แอปไฮไลท์การแข่งขันฟุตบอล	203	45.3
3	การวิเคราะห์เกมผ่านโซเชียลมีเดียหรือไลฟ์สดจากคอลัมน์นิสต์/เซียนบอลต่างๆ	189	42.2
4	ช่องกีฬาทางโทรทัศน์ ดิจิตอลทีวี ดาวเทียม เคเบิลทีวี	176	39.3
5	เว็บไซต์/แอป สูตร โปรแกรมวิเคราะห์ผลบอล	144	32.1
6	เว็บไซต์/แอปรับพนันทายผลฟุตบอล	141	31.5
7	สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ เกี่ยวกับฟุตบอล	81	18.1
8	อื่นๆ อาทิ เพื่อน/แฟน แนะนำ	10	2.2

ตารางที่ 97 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามการตัดสินใจเล่นพนันทายผลฟุตบอล ในกรณีที่ไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับอัตราต่อรอง การวิเคราะห์วิจารณ์ ฟันธง ฯลฯ (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันทายผลฟุตบอล ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	การตัดสินใจเล่นพนันทายผลฟุตบอล ในกรณีที่ไม่มีข้อมูลสนับสนุน	จำนวน	ร้อยละ
1	เลิกเล่น	14	2.8
2	เล่นน้อยลง	214	42.6
3	ไม่มีผลอะไรยังเล่นเท่าเดิม	274	54.6
รวม		502	100.0

5.5 การเล่นพนันในบ่อนหรือคาสิโน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา

5.5.1 พฤติกรรมการเล่นพนันในบ่อน หรือคาสิโน

สถานการณ์การเล่นพนันในบ่อนรอบ 12 เดือน เมื่อคำนวณค่าประมาณการโดยอ้างอิงจากฐานข้อมูลประชากรอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป รวบรวมโดยระบบสถิติทางการทะเบียน กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย ปี 2565 จำนวนประชากรทั้งสิ้นรวม 54,714,970 คน พบว่ามีคนไทยที่อายุ 15 ปีขึ้นไปจำนวน 4.507 ล้านคนที่เล่นพนันในบ่อน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยกลุ่มนี้พบว่ามึนักรพนันที่เป็นหน้าใหม่รวม 2.180 แสนคน ขณะเดียวกันเมื่อเปรียบเทียบกับผลสำรวจปี 2564 พบว่ามึนักรพนันที่เล่นพนันประเภทนี้เพิ่มขึ้นประมาณ 3.261 แสนคนหรือคิดเป็นร้อยละ 7.8 (ตารางที่ 98)

ตารางที่ 98 แสดงผลการประมาณการของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปที่เล่นพนันในบ่อน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เปรียบเทียบปี 2566 กับปี 2564

ประเภทผู้เล่นพนันในบ่อน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	ค่าประมาณการ (คน)
นักพนันเดิม	4,288,842
นักพนันหน้าใหม่	218,020
จำนวนนักพนันรวม ปี 2566	4,506,862
จำนวนนักพนันรวม ปี 2564	4,180,737
ผลต่าง 2566 - 2564 (จำนวน)	326,125
ผลต่าง 2566 - 2564 (เปอร์เซ็นต์)	7.8%

กลุ่มที่เล่นพนันในบ่อนส่วนใหญ่เล่นในบ่อน 2 ลักษณะคือบ่อนวัง/บ่อนงานศพ และบ่อนในชุมชน ร้อยละ 72.7 และ 57.5 อย่างไรก็ตามพบว่าร้อยละ 8.1 เล่นพนันในบ่อนชายแดน (ประเทศเพื่อนบ้าน) สำหรับประเภทการพนันที่เล่นในบ่อนพบว่ามี 3 ประเภทหลัก คือ ไฮโล/โปป๋น/น้ำเต้าปูปลา ร้อยละ 42.4 รองลงมาคือบาคาร่า/ป็อกเต้ง ร้อยละ 36.1 และเกมไพ่อื่นๆ เช่น ผสมสิบ ร้อยละ 34.9 ส่วนการพนันประเภทอื่นพบในสัดส่วนที่ต่ำกว่า 3 ประเภทแรกค่อนข้างชัดเจน (ตารางที่ 99 - 100)

ผลการสำรวจยังพบว่าตัวอย่างที่เล่นพนันในบ่อน โดยเฉลี่ยเล่นนานถึง 13 ปี หากจำแนกตามระยะเวลาที่เล่นจะพบว่าร้อยละ 42.2 เล่นมานานเกินกว่า 10 ปี ส่วนกลุ่มที่เล่นไม่เกิน 10 ปี มีอยู่รวมกัน ร้อยละ 57.8 ซึ่งในกลุ่มนี้มีผู้เล่นหน้าใหม่ที่เพิ่งเริ่มเล่นในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา ร้อยละ 4.8 (ตารางที่ 101)

ตารางที่ 99 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามลักษณะบ่อนที่เล่น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันในบ่อน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)
(n = 583)

ลำดับ	ลักษณะบ่อนที่เล่น	จำนวน	ร้อยละ
1	บ่อนวัง/บ่อนงานศพ	424	72.7
2	บ่อนในชุมชน	335	57.5
3	บ่อนชายแดน (ประเทศเพื่อนบ้าน)	47	8.1
4	บ่อนใหญ่/บ่อนถาวรในประเทศ	5	0.9
5	บ่อนต่างประเทศ (ไม่ติดชายแดน)	2	0.3

ตารางที่ 100 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทพนันในบ่อนที่เล่น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันในบ่อน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)
(n = 583)

ลำดับ	ประเภทพนันในบ่อนที่เล่น	จำนวน	ร้อยละ
1	ไฮโล/โปป๋น/น้ำเต้าปูปลา	247	42.4
2	บาคาร่า/ป็อกเต้ง	210	36.1
3	เกมไพ่อื่นๆ เช่น ผสมสิบ	203	34.9
4	หวยต่างๆ	55	9.5
5	เสือมังกร	21	3.6
6	สล็อตแมชชีน/เกม	16	2.7
7	รูเล็ต	15	2.6
8	โป๊กเกอร์	12	2.1
9	กำถั่ว/ถั่วแยก	11	1.9
10	อื่นๆ อาทิ มวยตู้ จั๊บลาก บิงโก	61	10.5

ตารางที่ 101 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุระยะเวลาที่เล่นพนันในบ่อน
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันในบ่อน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	ระยะเวลาที่เล่นพนันในบ่อน	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่ถึงปี (เพิ่งเล่นในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา)	28	4.8
2	1 – 2 ปี	95	16.3
3	3 – 5 ปี	103	17.7
4	6 – 10 ปี	111	19.0
5	11 – 20 ปี	104	17.8
6	มากกว่า 20 ปี	142	24.4
รวม		583	100.0
ต่ำสุดไม่ถึงปี	สูงสุด 50 ปี	เฉลี่ย 13 ปี	

5.5.2 วงเงินที่เล่นพนันในบ่อน

ผลการสำรวจพบว่า วงเงินเล่นพนันในบ่อนเฉลี่ยต่อครั้งคือ 1,009 บาท สูงสุดต่อครั้งเฉลี่ยอยู่ที่ 2,042 บาท โดยวงเงินเฉลี่ยในการเล่นพนันมีความแตกต่างกันตามประเภทการพนันที่เล่น อยู่ระหว่าง 158 บาท จนถึง 1,955 บาท เมื่อคำนวณค่าประมาณการวงเงินหมุนเวียนในธุรกิจบ่อนพนัน พบว่า ปีที่ผ่านมา มีเงินหมุนเวียนรวม 97.365 หมื่นล้านบาท ลดจากปี 2564 จำนวน 11,441 หมื่นล้านบาท หรือร้อยละ 10.5 ส่วนความถี่ของการเล่นในบ่อน พบว่าเฉลี่ยแล้วอยู่ที่ 3 ครั้งต่อเดือน (ตารางที่ 102 - 106)

ตารางที่ 102 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทพนันและจำนวนเงินที่เล่นพนันในบ่อนโดยเฉลี่ยต่อครั้ง
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันในบ่อน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	จำนวนเงิน โดยเฉลี่ยต่อครั้ง	ร้อยละ										รวม
		สล็อตแมชชีน/เกม	เสียมังกร	บาคาร่า/ป็อกเต็ง	โป๊กเกอร์	เกมไพ่อื่นๆ เช่น ผสมลิบ	รูเล็ต	ไฮโล/โปป๋น / น้ำเต้าปูปลา	กำถั่ว/ ถั่วแยก	ห่วย ต่างๆ	อื่นๆ	
	<i>n</i>	16	21	210	12	203	15	247	11	55	61	583
1	ไม่เกิน 100 บาท	56.2	4.8	41.5	33.3	21.7	26.7	33.6	54.5	14.5	67.2	20.4
2	101 – 200 บาท	12.5	4.8	5.7	25.1	18.7	33.3	18.2	36.4	16.4	24.6	19.0
3	201 – 500 บาท	0.0	19.0	29.0	33.3	36.4	20.0	29.1	0.0	40.1	3.3	28.6
4	501 – 1,000 บาท	18.8	23.8	13.3	8.3	16.3	6.7	12.6	0.0	14.5	4.9	16.5
5	1,001 – 3,000 บาท	12.5	28.6	5.7	0.0	5.4	13.3	4.5	0.0	14.5	0.0	10.8
6	มากกว่า 3,000 บาท	0.0	19.0	4.8	0.0	1.5	0.0	2.0	9.1	0.0	0.0	4.6
รวม		100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
เฉลี่ย (บาท)		813	1,955	1,099	292	564	483	501	1,018	615	158	1,009
ต่ำสุด (บาท)		50	100	50	50	20	10	10	10	100	50	20
สูงสุด (บาท)		5,000	5,000	100,000	1,000	5,000	2,000	5,000	10,000	2,000	5,000	100,000

ตารางที่ 103 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทพนันและจำนวนเงินที่เล่นพนันในบ่อนสูงสุดต่อครั้ง
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันในบ่อน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	จำนวนเงินที่เล่น สูงสุดต่อครั้ง	ร้อยละ										รวม
		สล็อตแมชชีน/เกม	เสือมังกร	บาคาร่า/ป็อกเต็ง	โป๊กเกอร์	เกมไพ่อื่นๆ เช่น ผสมสิบ	รูเล็ต	ไฮโล/โปป๋น/ น้ำเต้าปูปลา	กำถั่ว/ ถั่วแยก	หวยต่างๆ	อื่นๆ	
	<i>n</i>	16	21	210	12	203	15	247	11	55	61	583
1	ไม่เกิน 100 บาท	12.5	0.0	9.5	16.7	7.9	13.3	11.3	18.2	0.0	39.3	8.4
2	101 – 200 บาท	18.8	4.8	16.7	16.7	13.3	20.0	14.6	27.3	9.1	34.4	9.8
3	201 – 500 บาท	31.1	4.8	32.9	41.6	33.5	6.7	39.7	45.4	34.5	19.7	31.4
4	501 – 1,000 บาท	12.5	19.0	17.1	8.3	25.6	40.0	19.8	0.0	29.1	6.6	23.5
5	1,001 – 3,000 บาท	6.3	28.6	13.8	16.7	14.8	13.3	8.1	0.0	21.8	0.0	15.4
6	มากกว่า 3,000 บาท	18.8	42.8	10.0	0.0	4.9	6.7	6.5	9.1	5.5	0.0	11.5
รวม		100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
เฉลี่ย (บาท)		2,050	3,405	2,300	567	1,144	1,073	1,021	2,044	1,155	236	2,042
ต่ำสุด (บาท)		100	200	100	100	50	100	20	50	200	40	20
สูงสุด (บาท)		10,000	10,000	200,000	2,000	20,000	5,000	20,000	20,000	5,000	1,000	200,000

ตารางที่ 104 แสดงผลการประมาณการวงเงินหมุนเวียนในการเล่นพนันในบ่อน จำแนกตามประเภทการพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา
เปรียบเทียบปี 2566 กับปี 2564

ลำดับ	ประเภทการพนันในบ่อน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	ค่าประมาณการ (บาท)
1	บาคาร่า/ป็อกเต็ง	35,464,932,767
2	ไฮโล/โปป่น/น้ำเต้าปูปลา	21,973,373,716
3	เกมไพ่อื่นๆ เช่น ผสมสิบ	21,770,650,423
4	หวยต่างๆ	8,194,074,907
5	สล็อตแมชชีน/เกม	3,601,173,927
6	เสือมังกร	1,995,080,215
7	กำถั่ว/ถั่วแยก	1,152,517,991
8	รูเล็ต	603,103,450
9	โป๊กเกอร์	575,679,220
10	อื่นๆ อาทิ บิงโก มวย ยิงปลา	2,034,670,373
การประมาณวงเงินหมุนเวียนต่อปี ปี 2566		97,365,256,987
การประมาณวงเงินหมุนเวียนต่อปี ปี 2564		108,805,863,738
ผลต่าง 2566 – 2564 (จำนวน)		-11,440,606,751
ผลต่าง 2566 – 2564 (เปอร์เซ็นต์)		-10.5%

ตารางที่ 105 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทพนันและจำนวนครั้งที่เคยเล่นพนันในบ่อนโดยเฉลี่ยต่อเดือน
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันในบ่อน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	จำนวนครั้งที่เล่น โดยเฉลี่ยต่อเดือน	ร้อยละ										รวม
		สล็อตแมชชีน/ เกม	เสือ มังกร	บาคาร่า/ บ็อกเต็ง	โป๊กเกอร์	เกมไพ่อื่นๆ เช่น ผสมสิบ	รูเล็ต	ไฮโล/โปป๋น/ น้ำเต้าปูปลา	กำถั่ว/ ถั่วแยก	หอย ต่างๆ	อื่นๆ	
	<i>n</i>	16	21	210	12	203	15	247	11	55	61	583
1	ไม่เกิน 3 ครั้ง	87.5	90.5	78.1	91.7	79.3	100.0	86.7	81.8	89.1	63.9	72.2
2	4 – 7 ครั้ง	12.5	9.5	20.5	8.3	19.2	0.0	10.9	18.2	10.9	32.8	16.8
3	8 – 14 ครั้ง	0.0	0.0	1.4	0.0	1.5	0.0	1.6	0.0	0.0	3.3	9.1
4	มากกว่า 14 ครั้ง	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0	1.9
รวม		100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
เฉลี่ย (ครั้ง)		1	1	2	2	2	1	2	2	2	3	3
ต่ำสุด (ครั้ง)		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
สูงสุด (ครั้ง)		7	4	10	4	10	3	20	4	4	8	20

ตารางที่ 106 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทพนันและจำนวนครั้งที่เคยเล่นพนันในบ่อนสูงสุดต่อเดือน
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันในบ่อน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	จำนวนครั้งที่เล่น สูงสุดต่อเดือน	ร้อยละ										
		สล็อตแมชชีน/เกม	เสือมังกร	บาคาร่า/ โป๊กเกอร์	โป๊กเกอร์	เกมไพ่อื่นๆ เช่น ผสมสิบ	รูเล็ต	ไฮโล/โปป๋น/ น้ำเต้าปูปลา	กำถั่ว/ ถั่วแยก	ห่วยต่างๆ	อื่นๆ	รวม
	<i>n</i>	16	21	210	12	203	15	247	11	55	61	583
1	ไม่เกิน 3 ครั้ง	56.3	90.4	56.2	58.4	57.1	80.0	68.0	72.7	52.7	45.9	52.0
2	4 – 7 ครั้ง	31.2	4.8	29.0	33.3	36.0	20.0	17.0	27.3	47.3	44.3	29.2
3	8 – 14 ครั้ง	12.5	4.8	13.8	8.3	6.9	0.0	13.8	0.0	0.0	9.8	11.1
4	มากกว่า 14 ครั้ง	0.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	1.2	0.0	0.0	0.0	7.7
รวม		100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
เฉลี่ย (ครั้ง)		3	1	4	4	3	2	3	3	4	4	5
ต่ำสุด (ครั้ง)		1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
สูงสุด (ครั้ง)		10	10	20	10	10	5	24	7	6	10	32

5.6 การเล่นเกม/คาสิโนออนไลน์ (รวมเกมพนันทางออนไลน์ต่างๆ ทั้งไพ่ ไฮโล สล็อตแมชชีน)

ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา

5.6.1 พฤติกรรมการเล่นเกม/คาสิโนออนไลน์

สถานการณ์การพนันในบ่อน/คาสิโนออนไลน์ในรอบ 12 เดือน เมื่อคำนวณค่าประมาณการโดยอ้างอิงจากฐานข้อมูลประชากรอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป รวบรวมโดยระบบสถิติทางการทะเบียน กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย ปี 2565 จำนวนประชากรทั้งสิ้นรวม 54,714,970 คน พบว่ามีคนไทยที่อายุ 15 ปีขึ้นไปจำนวน 5.666 ล้านคนที่เล่นเกม/คาสิโนออนไลน์ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยกลุ่มนี้พบว่ามีนักพนันที่เป็นหน้าใหม่รวม 7.066 แสนคน ขณะเดียวกันเมื่อเปรียบเทียบกับผลสำรวจปี 2564 พบว่ามีนักพนันที่เล่นเกม/คาสิโนออนไลน์เพิ่มขึ้นประมาณ 3.719 ล้านคนหรือสูงถึงร้อยละ 191.0 (ตารางที่ 107)

ตารางที่ 107 แสดงผลการประมาณการของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปที่เล่นเกม/คาสิโนออนไลน์

ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เปรียบเทียบปี 2566 กับปี 2564

ประเภทผู้เล่นเกม/คาสิโนออนไลน์ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	ค่าประมาณการ (คน)
นักพนันเดิม	4,959,483
นักพนันหน้าใหม่	706,606
จำนวนนักพนันรวม ปี 2566	5,666,089
จำนวนนักพนันรวม ปี 2564	1,947,205
ผลต่าง 2566 - 2564 (จำนวน)	3,718,884
ผลต่าง 2566 - 2564 (เปอร์เซ็นต์)	191.0%

กลุ่มที่เล่นเกม/คาสิโนออนไลน์ เล่นพนัน 2 ประเภทหลักคือ สล็อตแมชชีน/เกม และบาคาร่า/โป๊กเกอร์ ร้อยละ 72.0 และ 35.2 ส่วนการพนันประเภทอื่นมีสัดส่วนที่ต่ำกว่าชัดเจน สำหรับเหตุผลที่ทำให้เล่นเกม/คาสิโนออนไลน์ 3 อันดับแรก คือ มีความสะดวก ง่าย เล่นได้ทุกที่ ทุกเวลาร้อยละ 95.4 รองลงมาฝาก-ถอนเงินจากระบบได้อย่างรวดเร็ว ร้อยละ 52.3 และปกปิดเป็นความลับ/มั่นใจว่าจะไม่ถูกจับได้ ร้อยละ 41.7 (ตารางที่ 108 - 109)

ผู้ที่เล่นเกม/คาสิโนออนไลน์ส่วนใหญ่ถึงร้อยละ 94.5 เล่นผ่านมือถือ โดยเป็นการเล่นกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์มากกว่าอย่างอื่น ร้อยละ 67.0 ผลสำรวจยังพบว่ากลุ่มที่เล่นเกม/คาสิโนออนไลน์ เล่นมานานเฉลี่ย 3 ปี โดยเกินครึ่งหรือร้อยละ 54.7 เล่นมานานไม่เกิน 2 ปี ซึ่งกลุ่มนี้มีกลุ่มหน้าใหม่ที่เพิ่งเล่นไม่ถึง 12 เดือน ร้อยละ 12.5 (ตารางที่ 110 - 112)

ตารางที่ 108 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทพนันในบ่อน/คาสิโนออนไลน์ ที่เล่นในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นคาสิโนออนไลน์ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (n = 739)

ลำดับ	ประเภทพนันในบ่อน/คาสิโนออนไลน์ที่เล่น	จำนวน	ร้อยละ
1	สล็อตแมชชีน/เกม	532	72.0
2	บาคาร่า/โป๊กเกอร์	260	35.2
3	ไฮโล/โปป่น/น้ำเต้าปูปลา	118	16.0
4	เกมไพ่อื่นๆ เช่น ผสมสิบ	46	6.2
5	รูเล็ต	37	5.0
6	หวยต่างๆ	14	1.9
7	โป๊กเกอร์	12	1.6
8	เสือมังกร	6	0.8
9	กำถั่ว/ถั่วแยก	1	0.1
10	อื่นๆ อาทิ บิงโก มวย ยิงปลา อีสปอร์ต	28	3.8

ตารางที่ 109 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามเหตุผลที่เล่นพนันบ่อน/คาสิโนออนไลน์ (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นคาสิโนออนไลน์ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (n = 739)

ลำดับ	เหตุผลที่เล่นพนันบ่อน/คาสิโนออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
1	สะดวก ง่าย เล่นได้ทุกที่ ทุกเวลา	699	95.4
2	ฝาก-ถอนเงินจากระบบได้อย่างรวดเร็ว	383	52.3
3	ปกปิดเป็นความลับ/มั่นใจว่าจะไม่ถูกจับได้	306	41.7
4	โปรโมชันจูงใจ	246	33.6
5	มั่นใจว่าได้เงินครบแน่นอนหากชนะพนัน	232	31.7
6	รางวัลสูง/ให้ราคาดีกว่าบ่อนหรือโต๊ะพนันทั่วไป	223	30.4
7	มีรูปแบบการแทงพนันที่หลากหลาย	209	28.5
8	เพื่อนชวน	199	27.1
9	เห็นโฆษณาเลยตามไปเล่น	143	19.5
10	ไม่มีเงื่อนไข เช่นอายุ วงเงินขั้นต่ำ	109	14.9
11	ให้เครดิตวงเงินเล่นก่อน	58	7.9
12	อื่นๆ อาทิ เงินแทงเท่าไรก็ได้	1	0.1
13	ไม่ระบุ	6	0.8

ตารางที่ 110 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางที่เล่นบ่อน/คาสิโนออนไลน์
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นคาสิโนออนไลน์ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)
(n = 739)

ลำดับ	ช่องทางที่เล่นคาสิโนออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
1	มือถือ	698	94.5
2	แท็บเล็ต	38	5.1
3	คอมพิวเตอร์ PC / โน้ตบุ๊ก หรือแล็ปท็อป	38	5.1
4	ไม่ระบุ	33	4.5

ตารางที่ 111 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามลักษณะการเล่นคาสิโนออนไลน์
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นคาสิโนออนไลน์ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	ลักษณะการเล่นคาสิโนออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
1	เล่นกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์	495	67.0
2	เล่นกับคนรับแทงพนันแบบไลฟ์สด	62	8.4
3	ทั้งสองอย่าง	149	20.2
4	ไม่ระบุ	33	4.4
รวม		739	100.0

ตารางที่ 112 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาที่เล่นบ่อน/คาสิโนออนไลน์
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นคาสิโนออนไลน์ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	ระยะเวลาที่เล่นบ่อน/คาสิโนออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่ถึงปี (เพิ่งเล่นในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา)	92	12.5
2	1 – 2 ปี	312	42.2
3	3 – 5 ปี	276	37.3
4	6 – 10 ปี	52	7.0
5	มากกว่า 10 ปีขึ้นไป	7	1.0
รวม		739	100.0

ต่ำสุดไม่ถึงปี สูงสุด 24 ปี เฉลี่ย 3 ปี

5.6.2 วงเงินที่เล่นพนันในบ่อน/คาสิโนออนไลน์

ผลการสำรวจพบว่า วงเงินเล่นพนันในบ่อน/คาสิโนออนไลน์เฉลี่ยต่อครั้ง คือ 343 บาท สูงสุดต่อครั้งเฉลี่ยอยู่ที่ 702 บาท โดยวงเงินเฉลี่ยในการเล่นพนันมีความแตกต่างกันตามประเภทการพนันที่เล่น อยู่ระหว่าง 100 บาทจนถึง 575 บาท เมื่อคำนวณค่าประมาณการวงเงินหมุนเวียนในธุรกิจบ่อน/คาสิโนออนไลน์ พบว่า ปีที่ผ่านมา มีเงินหมุนเวียนรวม 154.819 แสนล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2564 จำนวน 47,741 หมื่นล้านบาท หรือร้อยละ 44.6 ส่วนความถี่ของการเล่น พบว่าเฉลี่ยแล้วอยู่ที่ 11 ครั้งต่อเดือน (ตารางที่ 113 - 117)

ตารางที่ 113 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทพนันและจำนวนเงินที่เล่นพนันในบ่อน/คาสิโนออนไลน์โดยเฉลี่ยต่อครั้ง
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นคาสิโนออนไลน์ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	จำนวนเงิน โดยเฉลี่ยต่อครั้ง	ร้อยละ										รวม
		สล็อตแมชชีน/ เกม	เสือมังกร	บาคาร่า/ ป็อกเต็ง	โป๊กเกอร์	เกมไพ่อื่นๆ เช่น ผสมสิบ	รูเล็ต	ไฮโล/โปป๋น/ น้ำเต้าปูปลา	กำถั่ว/ ถั่วแยก	ห่วยต่างๆ	อื่นๆ	
	<i>n</i>	532	6	260	12	46	37	118	1	14	28	739
1	ไม่เกิน 100 บาท	50.7	33.3	35.4	16.7	67.5	56.8	41.6	100.0	21.4	50.0	33.2
2	101 – 200 บาท	25.4	0.0	25.0	8.3	21.7	32.4	39.8	0.0	7.1	17.8	25.8
3	201 – 500 บาท	19.4	66.7	36.9	33.3	6.5	10.8	16.1	0.0	57.2	25.0	26.4
4	501 – 1,000 บาท	3.0	0.0	1.9	41.7	4.3	0.0	2.5	0.0	14.3	3.6	10.7
5	1,001 – 3,000 บาท	1.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	3.6	3.2
6	มากกว่า 3,000 บาท	0.2	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.7
รวม		100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
เฉลี่ย (บาท)		234	325	273	575	153	157	201	100	361	274	343
ต่ำสุด (บาท)		10	50	20	100	50	50	20	100	100	20	10
สูงสุด (บาท)		4,000	500	5,000	1,000	1,000	500	1,000	100	5,000	1,500	5,500

ตารางที่ 114 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทพนันและจำนวนเงินที่เล่นพนันในบ่อน/คาสิโนออนไลน์สูงสุดต่อครั้ง
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นคาสิโนออนไลน์ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	จำนวนเงิน สูงสุดต่อครั้ง	ร้อยละ										รวม
		สล็อตแมชชีน/ เกม	เสือมังกร	บาคาร่า/ โป๊กเกอร์	โป๊กเกอร์	เกมไพ่อื่นๆ เช่น ผสมสิบ	รูเล็ต	ไฮโล/โปป๋น/ น้ำเต้าปูปลา	กำถั่ว/ ถั่วแยก	ห่วยต่างๆ	อื่นๆ	
	<i>n</i>	532	6	260	12	46	37	118	1	14	28	739
1	ไม่เกิน 100 บาท	13.5	0.0	8.8	8.3	8.7	32.5	22.9	0.0	7.1	21.4	9.1
2	101 – 200 บาท	26.3	0.0	26.5	0.0	47.8	29.7	28.0	0.0	0.0	17.9	18.8
3	201 – 500 บาท	45.3	50.0	50.0	25.0	37.0	29.7	41.5	100.0	42.9	32.1	43.0
4	501 – 1,000 บาท	8.1	50.0	8.8	41.7	0.0	8.1	5.9	0.0	42.9	14.3	15.8
5	1,001 – 3,000 บาท	5.5	0.0	3.5	25.0	6.5	0.0	1.7	0.0	7.1	14.3	11.0
6	มากกว่า 3,000 บาท	1.3	0.0	2.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.3
รวม		100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
เฉลี่ย (บาท)		506	700	534	983	397	299	319	500	764	599	702
ต่ำสุด (บาท)		20	300	20	100	100	50	50	500	100	20	20
สูงสุด (บาท)		10,000	1,000	10,000	2,000	3,000	1,000	2,000	500	2,000	3,000	10,000

ตารางที่ 115 แสดงผลการประมาณการวงเงินหมุนเวียนในการเล่นคาสิโนออนไลน์ จำแนกตามประเภทพนัน
ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เปรียบเทียบปี 2566 กับปี 2564

ลำดับ	ประเภทการพนันคาสิโนออนไลน์ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	ค่าประมาณการ (บาท)
1	สล็อตแมชชีน/เกม	92,571,724,779
2	เสือมังกร	189,668,296
3	บาคาร่า/ป็อกเต้ง	26,550,316,708
4	โป๊กเกอร์	1,065,996,726
5	เกมไพ่อื่นๆ เช่น ผสมสิบ	21,713,751,775
6	รูเล็ต	1,514,352,303
7	ไฮโล/โปป่น/น้ำเต้าปูปลา	5,903,434,463
8	กำถั่ว/ถั่วแยก	8,956,687
9	หวยต่างๆ	2,022,313,185
10	อื่นๆ อาทิ บิงโก มวย ยิงปลา	3,278,077,446
การประมาณวงเงินหมุนเวียนต่อปี ปี 2566		154,818,592,370
การประมาณวงเงินหมุนเวียนต่อปี ปี 2564		107,077,703,041
ผลต่าง 2566 – 2564 (จำนวน)		47,740,889,329
ผลต่าง 2566 – 2564 (เปอร์เซ็นต์)		44.6%

ตารางที่ 116 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทพนันและจำนวนครั้งที่เล่นพนันในบ่อน/คาสิโนออนไลน์โดยเฉลี่ยต่อเดือน
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นคาสิโนออนไลน์ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	จำนวนครั้งที่เคยเล่น โดยเฉลี่ยต่อเดือน	ร้อยละ										รวม
		สล็อตแมชชีน/ เกม	เสือมังกร	บาคาร่า/ โป๊กเกอร์	โป๊กเกอร์	เกมไพ่อื่นๆ เช่น ผสมสิบ	รูเล็ต	ไฮโล/โปป๋น/ น้ำเต้าปูปลา	กำถั่ว/ ถั่วแยก	ห่วยต่างๆ	อื่นๆ	
	<i>n</i>	532	6	260	12	46	37	118	1	14	28	739
1	ไม่เกิน 3 ครั้ง	40.2	100.0	61.5	91.7	60.9	67.6	72.1	100.0	57.2	28.6	39.1
2	4 – 7 ครั้ง	27.4	0.0	16.9	0.0	26.1	21.6	18.6	0.0	35.7	46.4	29.4
3	8 – 14 ครั้ง	17.7	0.0	13.5	8.3	6.5	10.8	3.4	0.0	7.1	0.0	16.2
4	มากกว่า 14 ครั้ง	14.7	0.0	8.1	0.0	6.5	0.0	5.9	0.0	0.0	25.0	15.3
รวม		100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
เฉลี่ย (ครั้ง)		9	1	5	2	25	3	3	1	4	7	11
ต่ำสุด (ครั้ง)		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
สูงสุด (ครั้ง)		1,000	2	30	10	1,000	10	25	1	10	30	1,000

ตารางที่ 117 แสดงร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทพนันและจำนวนครั้งที่เล่นพนันในบ่อน/คาสิโนออนไลน์สูงสุดต่อเดือน
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นคาสิโนออนไลน์ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	จำนวนครั้งที่เคยเล่น สูงสุดต่อเดือน	ร้อยละ										รวม
		สล็อตแมชชีน/เกม	เสือมังกร	บาคาร่า/ โป๊กเกอร์	โป๊กเกอร์	เกมไพ่อื่นๆ เช่น ผสมสิบ	รูเล็ต	ไฮโล/โปป๋น/ น้ำเต้าปูปลา	กำถั่ว/ ถั่วแยก	ห่วยต่างๆ	อื่นๆ	
	<i>n</i>	532	6	260	12	46	37	118	1	14	28	739
1	ไม่เกิน 3 ครั้ง	24.5	100.0	42.0	66.7	15.2	54.1	54.2	100.0	7.1	17.9	22.3
2	4 – 7 ครั้ง	32.0	0.0	28.8	16.7	65.3	21.6	28.0	0.0	42.9	42.8	33.3
3	8 – 14 ครั้ง	19.7	0.0	11.5	8.3	6.5	18.9	7.6	0.0	42.9	14.3	21.0
4	มากกว่า 14 ครั้ง	23.9	0.0	17.7	8.3	13.0	5.4	10.2	0.0	7.1	25.0	23.4
รวม		100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
เฉลี่ย (ครั้ง)		21	2	7	4	49	4	14	3	7	11	24
ต่ำสุด (ครั้ง)		1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1
สูงสุด (ครั้ง)		2,000	3	40	15	1,000	15	1,000	3	15	30	2,000

5.7 การเล่นพนันที่บ้าน/พนันงานบุญประเพณี ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา

5.7.1 พฤติกรรมการเล่นพนันที่บ้าน/พนันงานบุญประเพณี

สถานการณ์การเล่นพนันที่บ้าน/พนันงานบุญประเพณี ในรอบ 12 เดือน เมื่อคำนวณค่าประมาณการโดยอ้างอิงจากฐานข้อมูลประชากรอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป รวบรวมโดยระบบสถิติทางการทะเบียน กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย ปี 2565 จำนวนประชากรทั้งสิ้นรวม 54,714,970 คน พบว่ามีคนไทยที่อายุ 15 ปีขึ้นไปจำนวน 1.817 ล้านคนที่เล่นพนันที่บ้าน/พนันงานบุญประเพณี ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยกลุ่มนี้พบว่า มีนักพนันที่เป็นหน้าใหม่รวม 1.340 แสนคน ขณะเดียวกันเมื่อเปรียบเทียบกับผลสำรวจปี 2564 พบว่ามีนักพนันที่เล่นพนันประเภทนี้เพิ่มขึ้นประมาณ 1.105 แสนคนหรือร้อยละ 6.5 (ตารางที่ 118)

กลุ่มที่เล่นพนันที่บ้าน/พนันงานบุญประเพณี ร้อยละ 62.8 ระบุว่าเล่นพนันไก่ชน ร้อยละ 32.5 เล่นพนันวัวชน และร้อยละ 15.8 เป็นพนันประเภทอื่นๆ เช่น บั้งไฟ แ่งเรื่อ ผลสำรวจยังพบว่ากลุ่มที่เล่นพนันประเภทนี้เล่นมานานเฉลี่ย 11 ปี โดยประมาณ 1 ใน 3 เล่นมานานเกิน 10 ปี ร้อยละ 25.2 เล่นมานาน 6 -10 ปี และร้อยละ 39.8 เล่นมานานไม่เกิน 5 ปี (ตารางที่ 119 - 120)

ตารางที่ 118 แสดงผลการประมาณการของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปในการเล่นพนันที่บ้าน/พนันงานบุญประเพณี ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เปรียบเทียบกับปี 2566 กับปี 2564

ประเภทผู้เล่นพนันที่บ้าน/พนันงานบุญประเพณี ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	ค่าประมาณการ (คน)
นักพนันเดิม	1,683,462
นักพนันหน้าใหม่	133,980
จำนวนนักพนันรวม ปี 2566	1,817,442
จำนวนนักพนันรวม ปี 2564	1,706,894
ผลต่าง 2566 - 2564 (จำนวน)	110,548
ผลต่าง 2566 - 2564 (เปอร์เซ็นต์)	6.5%

ตารางที่ 119 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามประเภทพนันที่บ้าน ที่เล่นในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันที่บ้าน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) ($n = 234$)

ลำดับ	ประเภทการเล่นพนันที่บ้าน/พนันงานบุญประเพณี	จำนวน	ร้อยละ
1	ไก่ชน	147	62.8
2	วัวชน	76	32.5

ตารางที่ 120 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาที่เล่นพนันที่บ้าน
(เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันที่บ้าน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	ระยะเวลาที่เล่นพนัน	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่ถึงปี (เพิ่งเล่นในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา)	17	7.3
2	1 – 2 ปี	34	14.5
3	3 – 5 ปี	42	18.0
4	6 – 10 ปี	59	25.2
5	11 – 20 ปี	52	22.2
6	มากกว่า 20 ปี	30	12.8
รวม		234	100.0
ต่ำสุดไม่ถึงปี สูงสุด 50 ปี เฉลี่ย 11 ปี			

5.7.2 วงเงินที่เล่นพนันพนันที่บ้าน/พนันงานบุญประเพณี

ในการเล่นพนันที่บ้าน/พนันงานบุญประเพณี วงเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อครั้งแตกต่างกันไปตามประเภทการพนันที่เล่น โดยพนันไก่ชนวงเงินพนันเฉลี่ยต่อคู่คือ 492 บาท สูงสุดที่เล่นพนันต่อคู่เฉลี่ยอยู่ที่ 2,030 บาท ขณะที่วัวชน วงเงินพนันเฉลี่ยต่อคู่คือ 588 บาท สูงสุดที่เล่นพนันต่อคู่เฉลี่ย 1,719 บาท ส่วนพนันที่บ้านอื่นๆ เช่น บั้งไฟ แข่งเรือ วงเงินเล่นพนันเฉลี่ยต่อคู่คือ 435 บาท สูงสุดที่เล่นพนันต่อคู่เฉลี่ย 611 บาท เมื่อคำนวณค่าประมาณการวงเงินหมุนเวียนในธุรกิจพนันที่บ้าน/พนันงานบุญประเพณี พบว่า ปีที่ผ่านมา มีเงินหมุนเวียนรวม 67.592 หมื่นล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2564 จำนวน 9.838 พันล้านบาท หรือร้อยละ 17.0 ส่วนความถี่ของการเล่นพนันพบว่าเฉลี่ยแล้วอยู่ที่ 1-2 คู่ต่อเดือน แตกต่างกันไปตามประเภทการพนัน (ตารางที่ 121 - 125)

ตารางที่ 121 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนเงินที่เล่นพนันที่บ้าน
โดยเฉลี่ยต่อคู่ (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันที่บ้าน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	จำนวนเงินที่เล่นพนันที่บ้าน โดยเฉลี่ยต่องวด	ช่องทาง							
		บ่อนหรือสนามแข่ง		ไลน์/แอปแชทต่างๆ		เว็บไซต์/แอปพนัน		รวม	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
พนันไก่ชน (n = 147)									
1	ไม่เกิน 100 บาท	20	13.8	0	0.0	1	100.0	21	14.3
2	101 - 200 บาท	24	16.6	0	0.0	0	0.0	24	16.3
3	201 - 500 บาท	69	47.6	0	0.0	0	0.0	70	47.6
4	501 - 1,000 บาท	21	14.5	1	100.0	0	0.0	21	14.3
5	1,001 - 3,000 บาท	6	4.1	0	0.0	0	0.0	6	4.1
6	มากกว่า 3,000 บาท	5	3.4	0	0.0	0	0.0	5	3.4
รวม		145	100.0	1	100.0	1	100.0	147	100.0
เฉลี่ย (บาท)		789		500		100		492	
ต่ำสุด (บาท)		20		500		100		20	
สูงสุด (บาท)		15,000		500		100		15,000	
พนันวัวชน (n = 76)									
1	ไม่เกิน 100 บาท	4	5.5	0	0.0	0	0.0	4	5.3
2	101 - 200 บาท	3	4.1	1	20.0	0	0.0	4	5.3
3	201 - 500 บาท	28	38.4	1	20.0	0	0.0	29	38.2
4	501 - 1,000 บาท	19	26.0	2	40.0	0	0.0	19	25.0
5	1,001 - 3,000 บาท	6	8.2	0	0.0	0	0.0	6	7.9
6	มากกว่า 3,000 บาท	13	17.8	1	20.0	0	0.0	14	18.4
รวม		73	100.0	5	20.0	0	0.0	76	100.0
เฉลี่ย (บาท)		1,715		2,460		-		588	
ต่ำสุด (บาท)		100		200		-		100	
สูงสุด (บาท)		10,000		10,000		-		10,000	
พนันที่บ้านอื่นๆ เช่น บั้งไฟ แข่งเรือ (n = 37)									
1	ไม่เกิน 100 บาท	8	21.6	0	0.0	0	0.0	8	21.6
2	101 - 200 บาท	8	21.6	0	0.0	0	0.0	8	21.6
3	201 - 500 บาท	16	43.2	0	0.0	0	0.0	16	43.2
4	501 - 1,000 บาท	3	8.2	0	0.0	0	0.0	3	8.1
5	1,001 - 3,000 บาท	2	5.4	0	0.0	0	0.0	2	5.4
6	มากกว่า 3,000 บาท	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
รวม		37	100.0	0	0.0	0	0.0	37	100.0
เฉลี่ย (บาท)		435		-		-		435	

ต่ำสุด (บาท)	50	-	-	50
สูงสุด (บาท)	3,000	-	-	3,000

ตารางที่ 122 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนเงินที่เล่นพนันพื้นบ้าน
สูงสุดต่อคู่ (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันพื้นบ้าน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	จำนวนเงินที่เล่นพนันพื้นบ้าน โดยเฉลี่ยต่องวด	ช่องทาง							
		บ่อนหรือสนามแข่ง		ไลน์/แอปแชทต่างๆ		เว็บไซต์/แอปพนัน		รวม	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
พนันไก่ชน (n = 147)									
1	ไม่เกิน 100 บาท	11	7.6	0	0.0	0	0.0	11	7.5
2	101 - 200 บาท	11	7.6	0	0.0	1	100.0	12	8.2
3	201 - 500 บาท	49	33.8	0	0.0	0	0.0	49	33.3
4	501 - 1,000 บาท	33	22.8	0	0.0	0	0.0	33	22.4
5	1,001 - 3,000 บาท	29	20.0	1	100.0	0	0.0	30	20.4
6	มากกว่า 3,000 บาท	12	8.2	0	0.0	0	0.0	12	8.2
รวม		145	100.0	1	100.0	1	100.0	147	100.0
เฉลี่ย (บาท)		3,260.69		2,000		200		2,029.91	
ต่ำสุด (บาท)		50		2,000		200		50	
สูงสุด (บาท)		200,000		2,000		200		200,000	
พนันวัวชน (n = 76)									
1	ไม่เกิน 100 บาท	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
2	101 - 200 บาท	4	5.5	0	0.0	0	0.0	4	5.3
3	201 - 500 บาท	13	17.8	1	20.0	0	0.0	14	18.4
4	501 - 1,000 บาท	12	16.4	1	20.0	0	0.0	12	15.8
5	1,001 - 3,000 บาท	19	26.0	2	40.0	0	0.0	20	26.3
6	มากกว่า 3,000 บาท	25	34.3	1	20.0	0	0.0	26	34.2
รวม		73	100.0	5	100.0	0	0.0	76	100.0
เฉลี่ย (บาท)		4,749.32		11,100.00		-		1,718.80	
ต่ำสุด (บาท)		200		500		-		200	
สูงสุด (บาท)		50,000		50,000		-		50,000	
พนันพื้นบ้านอื่นๆ เช่น บั้งไฟ แข่งเรือ (n = 37)									
1	ไม่เกิน 100 บาท	7	18.9	0	0.0	0	0.0	7	18.9
2	101 - 200 บาท	4	10.8	0	0.0	0	0.0	4	10.8
3	201 - 500 บาท	19	51.4	0	0.0	0	0.0	19	51.4
4	501 - 1,000 บาท	4	10.8	0	0.0	0	0.0	4	10.8
5	1,001 - 3,000 บาท	2	5.4	0	0.0	0	0.0	2	5.4
6	มากกว่า 3,000 บาท	1	2.7	0	0.0	0	0.0	1	2.7

รวม	37	100.0	0	0.0	0	0.0	37	100.0
เฉลี่ย (บาท)	611		-		-		611	
ต่ำสุด (บาท)	100		-		-		100	
สูงสุด (บาท)	5,000		-		-		5,000	

ตารางที่ 123 แสดงผลการประมาณการวงเงินหมุนเวียนในการเล่นพนันพื้นบ้าน จำแนกตามช่องทางการเล่น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา เปรียบเทียบปี 2566 กับปี 2564

ลำดับ	ช่องทางการเล่นพนันพื้นบ้าน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	ค่าประมาณการ (บาท)
1	เล่นกับเจ้ามือโดยตรง/คนรับแทง/คนเดินโพย	65,091,595,310
2	ไลน์/แอปแชทต่างๆ	2,491,342,032
3	เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/แอปพนัน	9,270,617
	การประมาณวงเงินหมุนเวียนต่อปี ปี 2566	67,592,207,959
	การประมาณวงเงินหมุนเวียนต่อปี ปี 2564	57,753,924,849
	ผลต่าง 2566 – 2564 (จำนวน)	9,838,283,110
	ผลต่าง 2566 – 2564 (เปอร์เซ็นต์)	17.0%

ตารางที่ 124 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนคู่ที่เล่นพนันพื้นบ้าน โดยเฉลี่ยต่อเดือน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันพื้นบ้าน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	จำนวนคู่ที่เล่นพนันพื้นบ้าน โดยเฉลี่ยต่อเดือน	ช่องทาง							
		บ่อนหรือสนามแข่ง		ไลน์/แอปฯต่างๆ		เว็บไซต์/แอปพนัน		รวม	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
พนันไก่ชน (n = 147)									
1	น้อยกว่า 1 คู่	7	4.8	0	0.0	0	0.0	7	4.8
2	1 – 2 คู่	102	70.4	0	0.0	1	100.0	103	70.1
3	3 – 5 คู่	29	20.0	1	100.0	0	0.0	30	20.4
4	6 – 10 คู่	6	4.1	0	0.0	0	0.0	6	4.1
5	11 – 20 คู่	1	0.7	0	0.0	0	0.0	1	0.6
6	มากกว่า 20 คู่	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
รวม		145	100.0	1	100.0	1	100.0	147	100.0
เฉลี่ย (คู่)		2		4		1		2	
ต่ำสุด (คู่)		1		4		1		1	
สูงสุด (คู่)		15		4		1		15	
พนันวัวชน (n = 76)									
1	น้อยกว่า 1 คู่	3	4.1	0	0.0	0	0.0	3	3.9
2	1 – 2 คู่	44	60.3	2	40.0	0	0.0	44	57.9
3	3 – 5 คู่	21	28.8	2	40.0	0	0.0	22	28.9
4	6 – 10 คู่	5	6.8	0	0.0	0	0.0	6	7.9
5	11 – 20 คู่	0	0.0	1	20.0	0	0.0	1	1.4
6	มากกว่า 20 คู่	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
รวม		73	100.0	5	100.0	0	0.0	76	100.0
เฉลี่ย (คู่)		3		5		-		2	
ต่ำสุด (คู่)		1		1		-		1	
สูงสุด (คู่)		10		15		-		17	
พนันพื้นบ้านอื่นๆ เช่น บั้งไฟ แข่งเรือ (n = 37)									
1	น้อยกว่า 1 คู่	3	8.1	0	0.0	0	0.0	3	8.1
2	1 – 2 คู่	29	78.4	0	0.0	0	0.0	29	78.4
3	3 – 5 คู่	4	10.8	0	0.0	0	0.0	4	10.8
4	6 – 10 คู่	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
5	11 – 20 คู่	1	2.7	0	0.0	0	0.0	1	2.7
6	มากกว่า 20 คู่	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
รวม		37	100.0	0	0.0	0	0.0	37	100.0
เฉลี่ย (คู่)		2		-		-		2	

ต่ำสุด (คู่)	1	-	-	1
สูงสุด (คู่)	20	-	-	20

ตารางที่ 125 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางและจำนวนคู่ที่เล่นพนันพื้นบ้าน
สูงสุดต่อเดือน (เฉพาะตัวอย่างที่เล่นพนันพื้นบ้าน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

ลำดับ	จำนวนคู่ที่เล่นพนันพื้นบ้าน โดยสูงสุดต่อเดือน	ช่องทาง							
		บ่อนหรือสนามแข่ง		ไลน์/แอปแชทต่างๆ		เว็บไซต์/แอปพนัน		รวม	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
พนันไก่ชน (n = 147)									
1	น้อยกว่า 1 คู่	5	3.4	0	0.0	0	0.0	5	3.4
2	1 – 2 คู่	66	45.5	0	0.0	1	100.0	67	45.6
3	3 – 5 คู่	56	38.6	1	100.0	0	0.0	57	38.8
4	6 – 10 คู่	14	9.7	0	0.0	0	0.0	14	9.5
5	11 – 20 คู่	3	2.1	0	0.0	0	0.0	3	2.0
6	มากกว่า 20 คู่	1	0.7	0	0.0	0	0.0	1	0.7
รวม		145	100.0	1	100.0	1	100.0	147	100.0
เฉลี่ย (คู่)		4		4		2		3	
ต่ำสุด (คู่)		1		4		2		1	
สูงสุด (คู่)		30		4		2		30	
พนันวัวชน (n = 76)									
1	น้อยกว่า 1 คู่	3	4.1	0	0.0	0	0.0	3	3.9
2	1 – 2 คู่	30	41.1	1	20.0	0	0.0	30	39.5
3	3 – 5 คู่	29	39.7	2	40.0	0	0.0	30	39.5
4	6 – 10 คู่	8	11.0	1	20.0	0	0.0	9	11.8
5	11 – 20 คู่	3	4.1	1	20.0	0	0.0	4	5.3
6	มากกว่า 20 คู่	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
รวม		73	100.0	5	100.0	0	0.0	76	100.0
เฉลี่ย (คู่)		4		7		-		2	
ต่ำสุด (คู่)		1		1		-		1	
สูงสุด (คู่)		20		15		-		20	
พนันพื้นบ้านอื่นๆ เช่น บั้งไฟ แข่งเรือ (n = 37)									
1	น้อยกว่า 1 คู่	2	5.4	0	0.0	0	0.0	2	5.4
2	1 – 2 คู่	26	70.3	0	0.0	0	0.0	26	70.3
3	3 – 5 คู่	5	13.5	0	0.0	0	0.0	5	13.5
4	6 – 10 คู่	2	5.4	0	0.0	0	0.0	2	5.4
5	11 – 20 คู่	2	5.4	0	0.0	0	0.0	2	5.4

6	มากกว่า 20 คู่	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	รวม	37	100.0	0	0.0	0	0.0	37	100.0
	เฉลี่ย (คู่)	3		-		-		3	
	ต่ำสุด (คู่)	1		-		-		1	
	สูงสุด (คู่)	20		-		-		20	

บทที่ 4

บทสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

“การศึกษาศถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2566” เก็บรวบรวมข้อมูลกับประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ครอบคลุมพื้นที่ 24 จังหวัดทั่วประเทศ ประยุกต์ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่มเชิงชั้นภูมิหลายชั้น และกำหนดลักษณะตัวอย่างให้สอดคล้องกับประชากรเป้าหมายจริง จำนวน 7,131 ตัวอย่าง เก็บรวบรวมข้อมูลในช่วงระหว่างวันที่ 15 พฤศจิกายน ถึง 27 ธันวาคม 2566 ผลการศึกษาสรุปได้ดังนี้

บทสรุปผลการสำรวจ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ร้อยละ 52.4 เป็นเพศหญิง โดยประมาณร้อยละ 60 อายุตั้งแต่ 40 ปีขึ้นไป ทั้งนี้ร้อยละ 61.3 สมรสแล้ว ด้านการศึกษาส่วนใหญ่ร้อยละ 82.1 จบการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี อาชีพที่พบ 3 อันดับแรกคือค้าขาย/บริการ รายย่อย รับจ้างทั่วไป และพนักงานบริษัท รายได้ส่วนใหญ่คือร้อยละ 77.3 ไม่เกิน 20,000 บาท ต่อเดือน

ตอนที่ 2 ทศนคติและบุคคลแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนัน

- ส่วนใหญ่เห็นว่าการรายงานข่าวของสื่อมวลชน การโฆษณาชักชวนให้เล่นพนันผ่านสื่อออนไลน์ต่างๆ รวมถึงการทำให้การเล่นพนันเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมาย มีผลทำให้คนเล่นพนันมากขึ้น
- เมื่อให้เปรียบเทียบความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจ กับผลกระทบทางสังคมที่จะตามมา “หากเปิดให้มีการเล่นพนันถูกกฎหมาย” ร้อยละ 26.5 เห็นว่า “มีความคุ้มค่า” ขณะที่สัดส่วนผู้ที่เห็นด้วยว่าควรทำให้การพนันเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมาย (คาสีโน พนันออนไลน์ พนันทายผล) มีไม่น้อยระหว่างร้อยละ 26.3 – 29.8
- ร้อยละ 99.3 มีบุคคลรอบข้างเล่นพนัน พบมากที่สุดคือ เพื่อนสนิท ขณะที่ร้อยละ 99.9 พบเห็นช่องทางการเล่นพนันรอบตัว พบมากที่สุดคือ คนขาย/แผงสลากกินแบ่งรัฐบาล

- ภาพรวมการที่มีบุคคลรอบข้างเล่นพนันส่งผลให้รู้สึกอยากเล่นพนันในระดับ “ปานกลาง” คะแนนเฉลี่ย 5.07 โดยที่พบว่ามียุทธูปถัมภ์ต่อความรู้สึกอยากเล่นพนันมากที่สุดคือ การมีเพื่อนสนิทเล่นพนัน
- ภาพโดยรวมการพบเห็นช่องทางเล่นพนันมีผลต่อทำให้รู้สึกอยากเล่นพนันไม่มาก แต่มีข้อสังเกตว่า ร้อยละ 30.2 รู้สึกอยากซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลมากถึงมากที่สุดเมื่อพบเห็น คนขาย/แผงสลากกินแบ่งรัฐบาล

ตอนที่ 3 ประสพการณ์การเล่นพนันในชีวิต

ร้อยละ 82.2 มีประสพการณ์เล่นพนันในชีวิต โดยภาคตะวันออกเฉียงเหนือและกรุงเทพฯ ปริมาณพล มีสัดส่วนผู้ที่เคยเล่นพนันสูงกว่าพื้นที่อื่น และกลุ่มอายุ 26 ขึ้นไปจนถึงเกินกว่า 60 ปี มีสัดส่วนผู้ที่เคยเล่นพนันสูงกว่าร้อยละ 80 ทุกกลุ่ม ขณะที่เพศชายและเพศหญิงมีสัดส่วนที่ใกล้เคียงกันคือร้อยละ 82.1 และ 82.3

อายุที่เล่นพนันเป็นครั้งแรกเฉลี่ย 22 ปี ต่ำสุด 6 ปี โดยเริ่มต้นจากการเล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลมากที่สุด รองลงมาคือหวยใต้ดิน ช่องทางที่เล่นครั้งแรก ส่วนใหญ่ร้อยละ 90.7 เป็นช่องทางออฟไลน์ ส่วนเหตุผลที่มีน้ำหนักทำให้เล่นพนันครั้งแรกมากที่สุดคือ “เป็นการเสี่ยงโชค/อยากลอง” “อยากได้เงิน” และ “เล่นตามคนใกล้ชิด” ใกล้เคียงกันร้อยละ 20.4, 19.8 และ 19.1 ที่น่าสนใจคือร้อยละ 39.7 หลังจากเริ่มต้นเล่นพนันครั้งแรกแล้วยังมีการเล่นอย่างต่อเนื่อง (อย่างน้อยเดือนละครั้ง) จนถึงปัจจุบัน

ตอนที่ 4 พฤติกรรมการเล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา

4.1 พฤติกรรมการเล่นพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา

รอบ 12 เดือนที่ผ่านมาพบจำนวนนักพนันรวม 34.517 ล้านคน เพิ่มขึ้นจากปี 2564 รวม 2.188 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 6.8 โดยปี 2566 พบนักพนันหน้าใหม่จำนวน 0.811 ล้านคน

นักพนันภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีจำนวนมากที่สุด 12.118 ล้านคน แต่หากพิจารณาสัดส่วนโดยเปรียบเทียบกับจำนวนประชากรในพื้นที่ พบว่ากรุงเทพฯ ปริมาณพลมีสัดส่วนผู้เล่นพนันในรอบ 12 เดือนมากที่สุดคือร้อยละ 68.2 เมื่อจำแนกเพศ พบนักพนันเพศหญิง 17.677 ล้านคน สูงกว่านักพนันชายประมาณ 8 แสนคนเศษ ด้านกลุ่มอายุนักพนันส่วนใหญ่ประมาณ 22 ล้านคนหรือร้อยละ 64.7 อยู่ในช่วงอายุ 30 - 59 ปี

ประเภทการพนันที่นิยมเล่นมากที่สุดคือ สลากกินแบ่งรัฐบาล จำนวนผู้เล่นพนัน 27.498 ล้านคน รองลงมาคือหวยใต้ดิน 21.926 ล้านคน มีข้อสังเกตเพิ่มเติมว่าการพนันหลายประเภทนักพนันนิยมเล่นผ่านช่องทางออนไลน์มากกว่าออฟไลน์ ไม่ว่าจะเป็น สล็อตแมชชีน/ตู้พนัน พนันทายผลฟุตบอล ขณะที่หวยใต้ดินแม้ส่วนใหญ่จะเล่นแบบออฟไลน์ แต่จำนวนผู้ที่เล่นพนันผ่านช่องทางออนไลน์มีสูงถึง 6.629 ล้านคน มากกว่าการพนันประเภทอื่น นอกจากนี้ยังพบว่าเว็บไซต์เป็นช่องทางหลักในการเล่นพนันของกลุ่มที่เล่นแบบออนไลน์

กลุ่มที่เคยเล่นพนันส่วนใหญ่ร้อยละ 76.7 ยังคงเล่นพนันต่อเนื่องในปัจจุบัน (รอบ 12 เดือน) ซึ่งนักพนันกลุ่มนี้ส่วนใหญ่ร้อยละ 76.9 เล่นพนันทุกเดือน ที่น่าสนใจคือกลุ่มที่เล่นพนันต่อเนื่องในปัจจุบัน ร้อยละ 22.5 เคยคิดจะเลิกเล่น แต่เลิกไม่ได้

ร้อยละ 23.3 เคยเล่นแต่ไม่ได้เล่นใน 12 เดือนที่ผ่านมา กลุ่มนี้ส่วนใหญ่คือร้อยละ 71.3 เล่นพนันไม่บ่อย 2-3 เดือนครั้งหรือน้อยกว่า เหตุผลสำคัญที่เลิกเล่นคือ แคลง/เล่นสนุก/เล่นชั่วคราวครั้งชั่วคราว ทั้งนี้กลุ่มที่เลิกเล่นร้อยละ 33.3 มีเงินเก็บมากขึ้น (เฉลี่ยประมาณ 6,900 บาทต่อปี) อย่างไรก็ตาม ร้อยละ 42.5 ยังไม่แน่ใจว่าจะกลับมาเล่นพนันอีกหรือไม่

4.2 ผลกระทบจากการเล่นพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา

กลุ่มที่เล่นพนันในรอบ 12 เดือนร้อยละ 11.5 มีสถานะทางการเงินแย่ลง ขณะที่ 7.228 ล้านคนยอมรับว่าตนเองติดพนัน และ 1.670 ล้านคนมีหนี้สินจากการเล่นพนัน มูลค่ารวมกว่า 2 หมื่นล้านบาทเศษ (เฉลี่ยต่อหัว 12,335 บาท) นอกจากกลุ่มนักพนันร้อยละ 21.6 ยังระบุว่าได้รับผลกระทบจากการเล่นพนันในด้านต่างๆ ที่พบมากที่สุด 3 อันดับคือ ขาดเงินใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน มีปากเสียงทะเลาะกับคนในครอบครัว และมีปัญหาด้านความเครียด/สุขภาพจิต

ผลการประเมินความเสี่ยงต่อการเป็นนักพนันที่มีปัญหา พบว่าผู้ที่เล่นพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา 6.043 ล้านคนที่กลายเป็นนักพนันที่มีปัญหา จำนวนดังกล่าวเพิ่มจากปี 2564 ถึง 2.532 ล้านคน หรือร้อยละ 72.1

กลุ่มนักพนัน ร้อยละ 33.8 มีปัญหาจากการเล่นพนัน ซึ่งร้อยละ 23.1 มีการขอคำปรึกษาจากบุคคลรอบข้าง ซึ่งโดยมากเป็นผู้คนใกล้ชิด คือ แฟน/คนรัก สามเณร/ภรรยา เพื่อน และพี่น้อง

ตอนที่ 5 สถานการณ์การเล่นพนันในรอบ 12 เดือน จำแนกตามประเภทการพนัน

- ภาพรวม สลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นการพนันที่มีจำนวนผู้เล่นพนันสูงสุด 27.498 ล้านคน วงเงินหมุนเวียน 1.602 แสนล้านบาท เพิ่มขึ้นกว่าปี 2564 คิดเป็น 14.5%
- หวยใต้ดินมีจำนวนนักพนัน 21.926 ล้านคน ขยายตัวจากปีที่ผ่านมา 13.8% วงเงินหมุนเวียน 1.641 แสนล้านบาท เพิ่มขึ้นกว่าปี 2564 คิดเป็น 9.4%
- หวยอื่น ๆ เป็นการพนันที่น่าจับตามอง เนื่องจากจำนวนนักพนันมีการขยายตัวเพิ่มขึ้นถึง 158.9% เมื่อเทียบกับปี 2564
- วงเงินพนันทายผลฟุตบอลมีมูลค่าสูงสุดเมื่อเทียบกับการพนันประเภทอื่น คือ 2.704 แสนล้านบาท โดยมีข้อสังเกตว่า การขยายตัวของจำนวนนักพนันลดลง จาก 10.6% (ผลสำรวจปี 2564) เหลือเพียง 2.6% (ปี 2566) แต่วงเงินหมุนเวียนในการเล่นพนันเพิ่มจากปี 2564 ถึง 49.3% โดยมีข้อน่าสังเกตคือการเพิ่มขึ้นดังกล่าวเป็นเงินหมุนเวียนผ่านการเล่นพนันออนไลน์
- การเล่นพนันในบ่อนแม้ว่าจะมีการขยายตัวของจำนวนนักพนัน 7.8% แต่กลับพบว่าวงเงินหมุนเวียนมีจำนวนที่ลดลงประมาณ 1.144 หมื่นล้านบาทหรือ 10.5%
- การเล่นพนันในบ่อน/คาสิโนออนไลน์ เป็นการพนันอีกประเภทที่น่าจับตามอง เนื่องจากมีการขยายตัวของจำนวนนักพนันถึง 191% เมื่อเทียบกับปี 2564 หรือเพิ่มจาก 1.947 ล้านคน (ปี 2564) เป็น 5.666 ล้านคน (ปี 2566) ขณะที่วงเงินหมุนเวียนรวมอยู่ที่ 1.548 แสนล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2564 ถึง 44.6%

โดยสล็อตแมชชีน/เกม เป็นประเภทการพนันที่มีวงเงินหมุนเวียนสูงสุด 9.257 หมื่นล้านบาท รองลงมาคือ บาคาร่า/โป๊กเกอร์ 2.655 หมื่นล้านบาท

- พนันพื้นบ้านขยายตัวทั้งจำนวนนักพนันและวงเงินหมุนเวียน โดยจำนวนนักพนันปัจจุบันอยู่ที่ 1.817 ล้านคน เพิ่มจากปี 2564 แสคนเศษ หรือ 6.5% ขณะที่วงเงินพนันเพิ่มขึ้น 17% จากเดิม 5.775 หมื่นล้านบาท เพิ่มเป็น 6.759 หมื่นล้านบาท

อภิปรายผล

1. สถานการณ์การเล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมาและแนวโน้มการเปลี่ยนแปลง

1.1 สถานการณ์ปัจจุบันและแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงในรอบ 8 ปีที่ผ่านมา

ปี 2566 พบจำนวนนักพนันในประเทศไทย 34.517 ล้านคน ภาคตะวันออกเฉยงเหนือยังคงเป็นพื้นที่ที่มีจำนวนนักพนันสูงที่สุด 12.118 ล้านคน ขณะที่นักพนันหน้าใหม่มีสูงถึง 8 แสคนเศษ ผลสำรวจยังพบแนวโน้มการขยายตัวจำนวนของนักพนันและวงเงินในการเล่นพนัน โดยจำนวนนักพนันพบว่าเพิ่มขึ้น 2.188 ล้านคนหรือ 6.8% เมื่อเทียบกับปี 2564 ขณะที่การพนันประเภทหลักที่ทำการสำรวจ พบจำนวนนักพนันเพิ่มสูงขึ้นทุกประเภท ในสัดส่วนที่แตกต่างกัน โดยบ่อนหรือคาสิโนออนไลน์ เป็นประเภทที่มีจำนวนนักพนันเพิ่มสูงขึ้นสูงสุด 3.719 ล้านคนหรือ 191% ตามมาด้วยพนันห่วยอื่นๆ เช่น ห่วยหุ้น ห่วยต่างประเทศ ฯลฯ เพิ่มขึ้น 2.146 ล้านคนหรือ 158.9% ส่วนการพนันที่มีจำนวนนักพนันสูงที่สุดอย่างสลากกินแบ่งรัฐบาล แม้อัตราการขยายตัวจะต่ำกว่า 2 ประเภทแรก แต่ยังคงพบว่า มีจำนวนนักพนันเพิ่มขึ้นถึง 2.871 ล้านคนหรือ 18.7% ทำนองเดียวกับห่วยใต้ดินที่เพิ่มขึ้น 2.653 ล้านคนหรือ 13.8% ส่วนการพนันประเภทอื่นคือ พนันทายผลฟุตบอล พนันในบ่อนหรือคาสิโนและพนันพื้นบ้าน พบจำนวนนักพนันเพิ่มขึ้น 2.6% 7.8% และ 6.5% ตามลำดับ

วงเงินหมุนเวียนในการเล่นพนันเกือบทุกประเภทมีทิศทางขยายตัวเช่นเดียวกัน โดยประเภทที่พบว่ามีวงเงินหมุนเวียนสูงสุด 3 อันดับแรกคือ พนันทายผลฟุตบอล 2.704 แสล้านบาท รองลงมาคือห่วยใต้ดินและสลากกินแบ่งรัฐบาล 1.640 แสล้านบาท และ 1.602 แสล้านบาทตามลำดับ ส่วนประเภทที่มีอัตราการขยายตัวของวงเงินเล่นพนันสูงที่สุดคือ ห่วยอื่นๆ เช่น ห่วยหุ้น ห่วยต่างประเทศ ขยายตัว 66.4% รองลงมาพนันทายผลฟุตบอล 49.3% และพนันบ่อนหรือคาสิโนออนไลน์ขยายตัว 44.6% ขณะที่การเล่นพนันในบ่อนมีทิศทางตรงข้ามคือ ลดลงจาก 1.088 แสล้านบาทในปี 2564 เหลือ 9.737 หมื่นล้านบาทในปี 2566 หรือลดลง 10.5%

สถานการณ์ของจำนวนนักพนัน มีแนวโน้มขยายตัวอย่างต่อเนื่องมาตลอดระยะเวลา 8 ปี โดยจำนวนนักพนันเมื่อเทียบกับ ปี 2558 มีจำนวนเพิ่มสูงขึ้นถึงประมาณ 7.123 ล้านคน หรือร้อยละ 26.0 ทำนองเดียวกัน หากพิจารณาเป็นรายพื้นที่จะพบว่าทุกพื้นที่ที่มีจำนวนนักพนันเพิ่มสูงขึ้นระหว่าง 0.616 ล้านคน ถึง 1.707 ล้านคน หรือเพิ่มขึ้นระหว่าง 12.9% ถึง 40.6% ในรอบ 8 ปี

ในกลุ่มเปราะบางคือ เด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ พบการขยายตัวของจำนวนนักพนันในระดับที่ต่างกัน โดยกลุ่มเยาวชน (19-25 ปี) มีจำนวนนักพนันเพิ่มขึ้นมากที่สุดถึง 80.8% ขณะที่กลุ่มผู้สูงอายุ (60 ปีขึ้นไป) มีจำนวนนักพนันเพิ่มขึ้น 32.1% ส่วนกลุ่มเด็ก (15-18 ปี) จำนวนผู้เล่นพนันเพิ่มขึ้น 12.8% อย่างไรก็ตามมีข้อสังเกตว่ากลุ่มนักพนันวัยเด็กแม้จะมีอัตราการขยายตัวในรอบ 8 ปีเพียงร้อยละ 12.8% แต่หากเปรียบเทียบในช่วง 2 ปีล่าสุด จะพบว่าอัตราการขยายตัวค่อนข้างสูงคือ 27.7% (ตารางที่ 126)

**ตารางที่ 126 เปรียบเทียบผลการประมาณการจำนวนของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปเล่นพนัน
ในรอบ 8 ปี จำแนกตามพื้นที่ และช่วงอายุกลุ่มเปราะบาง (หน่วย: ล้านคน)**

ภาค	ปี 2558	ปี 2560	ปี 2562	ปี 2564	ปี 2566	อัตราการขยายตัว ในรอบ 8 ปี
1) กรุงเทพฯ ปริมณฑล	4.765	4.203	4.622	4.889	5.381	12.9%
2) ภาคเหนือ	4.207	4.999	5.204	5.601	5.914	40.6%
3) ภาคกลาง	4.782	5.328	5.588	5.957	6.376	33.3%
4) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	9.904	10.508	10.913	11.461	12.118	22.4%
5) ภาคใต้	3.736	3.889	4.094	4.392	4.728	26.6%
ช่วงอายุ (กลุ่มเปราะบาง)	ปี 2558	ปี 2560	ปี 2562	ปี 2564	ปี 2566	อัตราการขยายตัว ในรอบ 8 ปี
1) เด็ก (15 - 18 ปี)	0.944	0.631	0.733	0.834	1.065	12.8%
2) เยาวชน (19 - 25 ปี)	2.172	3.018	3.051	3.492	3.928	80.8%
3) ผู้สูงอายุ (60 ปีขึ้นไป)	3.388	4.098	3.357	4.048	4.477	32.1%
จำนวนนักพนัน อายุ 15 ปีขึ้นไปรวมทั้งสิ้น	27.394	28.927	30.421	32.300	34.517	26.0%

ที่มา: ผลการสำรวจการศึกษาศาสนาการพนัน พฤติกรรม และผลกระทบการพนัน ประจำปี 2558 2560 2562 และ 2564

1.2 การแพร่ระบาดของโควิด - 19 กับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นพนัน

การแพร่ระบาดของโควิด-19 กลายเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของพฤติกรรมการเล่นพนัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเปลี่ยนช่องทางเล่นพนันจากออฟไลน์ไปเป็นออนไลน์ ส่งผลให้การพนันหลายประเภทมีการขยายตัวอย่าง รวดเร็วทั้งจำนวนผู้เล่น และวงเงินในการเล่นพนัน ทั้งนี้ นักพนัน 4.222 ล้านคนระบุว่าหลังการแพร่ระบาดของ โควิด-19 ตนเองหันไปเล่นพนันผ่านช่องทางออนไลน์เพิ่มจากเดิมที่เล่นแต่ช่องทางออฟไลน์ (ปัจจุบันเล่นทั้ง ออฟไลน์และออนไลน์) ขณะที่ 7.617 แสนคนเปลี่ยนจากการเล่นพนันผ่านช่องทางออฟไลน์ไปเล่นออนไลน์ (ปัจจุบันเล่นออนไลน์อย่างเดียว) นอกจากนี้ยังพบว่าหลังช่วงการแพร่ระบาดของโควิด-19 การพนันหลายประเภท มีการเติบโตอย่างก้าวกระโดด ตัวอย่างที่เห็นได้อย่างชัดเจนคือการเล่นพนันในบ่อน/คาสิโนออนไลน์จำนวนนัก พนันเพิ่มจาก 825,924 ในปี 2562 เป็น 5.666 ล้านคนคิดเป็น 586.0% หรือประมาณ 6 เท่าตัว

จำนวนผู้เล่นพนันผ่านช่องทางออนไลน์มีแนวโน้มขยายตัวอย่างต่อเนื่องตั้งแต่หลังช่วงการแพร่ระบาดของ โควิด-19 จนถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะการพนันประเภทหลักที่ทำการสำรวจ พบว่ามีจำนวนนักพนันที่เล่นผ่านช่องทาง ออนไลน์ เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน สลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นประเภทที่มีอัตราการขยายตัวสูงสุดจาก 3.044 แสนคน ในปี 2564 เพิ่มขึ้นเป็น 3.985 ล้านคนในปี 2566 หรือเพิ่มขึ้นถึง 1,209% หวยใต้ดินเพิ่มขึ้น 5.391 ล้านคนหรือ 417% ขณะที่การพนันหลักประเภทอื่นๆ พบว่ามีจำนวนนักพนันเพิ่มขึ้นระหว่าง 132% ถึง 320% (ตารางที่ 127)

ตารางที่ 127 ประมาณการจำนวนนักพนันที่เล่นพนันผ่านช่องทางออนไลน์ ในรอบ 12 เดือน (5 ประเภทหลัก)
เปรียบเทียบผลสำรวจระหว่างปี 2564 และ 2566

ลำดับ	ประเภทพนัน	ปี 2564	ปี 2566	ผลต่าง
1	สลากกินแบ่งรัฐบาล	304,398	3,985,338	+1,209%
2	หวยใต้ดิน	1,291,736	6,682,418	+417%
3	หวยอื่นๆ	485,659	2,041,561	+320%
4	พนันทายผลฟุตบอล	1,088,179	2,527,808	+132%
5	คาสิโนออนไลน์	1,961,241	5,666,089	+189%

การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเล่นพนัน ส่งผลให้มีเงินไหลเข้าสู่ระบบออนไลน์มากขึ้นในการพนันหลักทุกประเภท ในทางตรงข้ามช่องทางออฟไลน์วงเงินหมุนเวียนมีแนวโน้มลดลง จากการเปรียบเทียบวงเงินพนันหมุนเวียนระหว่างปี 2566 กับ 2564 ทำให้เห็นภาพอย่างชัดเจนว่า วงเงินเล่นพนันที่เพิ่มสูงขึ้นเป็นผลจากการขยายตัวของการเล่นพนันออนไลน์

พนันทายผลฟุตบอลเป็นการพนันประเภทที่มีวงเงินหมุนเวียนมากที่สุด ซึ่งในปี 2566 มีวงเงินพนันเพิ่มขึ้น 8.925 หมื่นล้านบาทหรือ 49.3% การขยายตัวของวงเงินพนันดังกล่าว พบว่ามาจากช่องทางออนไลน์ 1.260 แสนล้านบาท ขณะที่วงเงินพนันผ่านช่องทางออฟไลน์ลดลง 3.670 หมื่นล้านบาท ทำนองเดียวกันห่วยใต้ดิน วงเงินพนันออนไลน์เพิ่มขึ้น 3.903 หมื่นล้านบาท ออฟไลน์ลดลง 2.488 หมื่นล้านบาท ห่วยอื่นๆ เช่นห่วยหุ้น ห่วยต่างประเทศ วงเงินพนันออนไลน์เพิ่มขึ้น 4.015 หมื่นล้านบาท ออฟไลน์ลดลง 1.166 พันล้านบาท ขณะที่การเล่นพนันผ่านบ่อน/คาสิโนออนไลน์วงเงินพนันเพิ่มขึ้น 4.774 หมื่นล้านบาท ในทางตรงข้ามวงเงินพนันในบ่อน/คาสิโนลดลง 1.144 หมื่นล้านบาท (ตารางที่ 128)

ตารางที่ 128 แสดงผลการประมาณการวงเงินหมุนเวียนในการเล่นพนัน จำแนกตามช่องทางเล่นพนัน ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา
เปรียบเทียบปี 2566 กับปี 2564

ประเภท	ออฟไลน์	ออนไลน์	รวม	ผลต่าง 2566 - 2564
1. สลากกินแบ่งรัฐบาล	138,294,544,189	21,944,821,497	160,239,365,686	20,262,045,622 (14.5%)
2. หวยใต้ดิน (ข้อมูลสำรวจ ปี 2564)	113,040,138,270 -24,879,663,324	51,028,886,130 +39,029,410,880	164,069,024,399	14,149,747,555 (9.4%)
3. หวยอื่นๆ (ข้อมูลสำรวจ ปี 2564)	35,127,681,568 -1,166,436,310	62,610,638,734 +40,150,669,272	97,738,320,301	38,984,232,961 (66.4%)
4. พนันทายผลฟุตบอล (ข้อมูลสำรวจ ปี 2564)	120,190,171,093 -36,703,572,541	150,225,096,543 +125,950,596,595	270,415,267,636	89,247,024,054 (49.3%)
5. พนันในบ่อนหรือคาสีโน	97,365,256,987	-	97,365,256,987	-11,440,606,751 (-10.5%)
6. พนันบ่อน/คาสีโนออนไลน์	-	154,818,592,370	154,818,592,370	47,740,889,329 (44.6%)
7. พนันที่บ้าน/พนันงานบุญประเพณี	65,091,595,310	2,500,612,649	67,592,207,959	9,838,283,110 (17.0%)

หมายเหตุ สลากกินแบ่งรัฐบาล และพนันที่บ้าน/พนันงานบุญประเพณี ไม่สามารถเปรียบเทียบได้ เนื่องจากการสำรวจในปี 2564 ไม่มีข้อมูลจำแนกวงเงินหมุนเวียนออฟไลน์ และออนไลน์

นอกจากภาพการขยายตัวของธุรกิจพนัน และแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงการพฤติกรรมการเล่นพนันข้างต้น ผลการสำรวจครั้งนี้พบสาระสำคัญสรุปได้ดังนี้

1) การพนันทุกประเภทมีจำนวนผู้เล่นพนันเพิ่มและวงเงินหมุนเวียนในการเล่นพนันเพิ่มสูงขึ้น ยกเว้นการเล่นพนันในบ่อนหรือคาสิโนที่พบว่าแม้จะมีจำนวนผู้เล่นพนันเพิ่มขึ้น แต่วงเงินหมุนเวียนในการเล่นพนันมีจำนวนลดลง

2) ช่องทางออนไลน์ เป็นช่องทางที่น่าจับตามอง เนื่องจากพบว่ามีจำนวนผู้เล่นพนันเพิ่มขึ้นในหลายประเภทการพนัน ขณะที่การพนันหลายประเภทมีการเล่นผ่านช่องทางออนไลน์มากกว่าออฟไลน์ โดยที่เห็นได้ชัดคือ สล็อตแมชชีน/ตู้พนัน พนันทายผลฟุตบอล หว่ยต่างประเทศ ที่พบว่ามีจำนวนนักพนันที่เล่นพนันผ่านออนไลน์สูงถึง 4.077 ล้านคน 2.417 ล้านคน และ 1.676 ล้านคน ขณะที่ห่วยใต้ดินแม้ส่วนใหญ่ยังคงเล่นพนันผ่านช่องทางออฟไลน์ แต่ก็พบว่ามีนักพนันที่เล่นพนันผ่านช่องทางออนไลน์สูงถึง 6.629 ล้านคน

3) หว่ยอื่นๆ และการเล่นพนันในบ่อน/คาสิโนออนไลน์ เป็น 2 ประเภทที่มีการขยายตัวของจำนวนผู้เล่นพนันสูงกว่าประเภทอื่น โดยห่วยอื่นๆ มีจำนวนนักพนันปัจจุบัน 3.497 ล้านคน เพิ่มขึ้นจาก 2 ปีที่ผ่านมา 158.9% ขณะที่วงเงินหมุนเวียนแม้จะต่ำกว่าการพนันประเภทอื่นคือ 97.738 หมื่นล้านบาท แต่พบว่าเพิ่มขึ้นกว่า 2 ปีที่ผ่านมาถึง 66.4% ส่วนกรณีของการเล่นพนันในบ่อน/คาสิโนออนไลน์พบว่าปัจจุบันมีจำนวนผู้เล่นพนัน 5.666 ล้านคนเพิ่มขึ้นจาก 2 ปีที่ผ่านมาถึง 3.719 ล้านคนหรือ 191% ซึ่งถือเป็นการขยายตัวสูงสุดเมื่อเทียบกับการพนันประเภทอื่น ขณะที่วงเงินหมุนเวียนในการเล่นพนันพบว่าสูงถึง 154.819 แสนล้านบาท เพิ่มขึ้นจาก 2 ปีที่ผ่านมา 44.6%

4) พนันทายผลฟุตบอล จำนวนนักพนันอยู่ในระดับเดิม 3.930 ล้านคนเพิ่มขึ้นเพียง 2.6% แต่วงเงินหมุนเวียนในการเล่นพนันสูงกว่าการพนันประเภทอื่น ค่อนข้างมาก คือ 270.415 แสนล้านบาท เพิ่มจาก 2 ปีที่ผ่านมา 49.3% ประเด็นที่น่าสนใจคือแนวโน้มการเล่นพนันที่มีแนวโน้มเปลี่ยนจากช่องทางออฟไลน์ ไปเป็นช่องทางออนไลน์ โดยปัจจุบันมีจำนวนนักพนันที่เล่นผ่านช่องทางออนไลน์สูงกว่าออฟไลน์ สัดส่วนคนที่เล่นผ่านเว็บพนันเพิ่มขึ้นจาก 2 ปีที่ผ่านมาถึงประมาณ 35% ขณะที่วงเงินหมุนเวียนในการเล่นพนันผ่านช่องทางออนไลน์เพิ่มขึ้นจาก 24.274 หมื่นล้านบาทเป็น 150.225 แสนล้านบาทหรือเพิ่มขึ้นประมาณ 451% ในทางตรงข้ามวงเงินเล่นพนันผ่านช่องทางออฟไลน์จากเดิม 156.894 แสนล้านบาท ลดลงเหลือ 120.190 แสนล้านบาท หรือลดลง 23.4%

5) ประเภทการพนันที่เล่น ภาพรวมไม่แตกต่างจากการสำรวจที่ผ่านมา โดยมีจำนวนผู้เล่นพนันสูงสุดคือ สลากกินแบ่งรัฐบาล 27.5 ล้านคน เพิ่มขึ้น 11.7% รองลงมาคือ หว่ยใต้ดิน จำนวนประมาณ 21.9 ล้านคน เพิ่มขึ้น 13.8% ซึ่งหมายถึงการพนันที่คนไทยที่นิยมมากที่สุด 2 ประเภทแรกยังคงเกี่ยวข้องทั้งทางตรงและทางอ้อมกับการพนันที่รัฐเป็นเจ้าของ ที่สำคัญผลการสำรวจยังชี้ให้เห็นว่า การพนันทั้ง 2 ประเภทข้างต้นคือจุดเริ่มต้นในการเล่นพนันของนักพนันกว่าครึ่ง โดยร้อยละ 30.6 เริ่มเล่นพนันจากสลากกินแบ่งรัฐบาล ขณะที่ร้อยละ 23.7 เริ่มเล่นพนันครั้งแรกจากห่วยใต้ดิน

กล่าวได้ว่าภาพรวมของสถานการณ์การพนันในประเทศไทยมีแนวโน้มขยายตัวต่อเนื่อง ทั้งในด้านจำนวนนักพนันและวงเงินพนัน สอดคล้องกับสถานการณ์พนันของโลกที่พบว่ามูลค่าตลาดการพนันทั่วโลกมีแนวโน้มสูงขึ้น โดยคาดว่าจะมีอัตราเติบโตเฉลี่ยปีละประมาณร้อยละ 11 ดังเช่น ข้อมูลจากเว็บไซต์ Worldmetrics.org (Eser, 2024) ได้รวบรวมสถิติสถานการณ์พนันรอบโลก คาดว่ามูลค่าตลาดพนันทั่วโลก ระหว่างปี พ.ศ.2563 - 2570 จะมีอัตราการเติบโตต่อปี (CAGR) อยู่ที่ร้อยละ 10.7 ขณะที่ Emergent Research (2023) รายงานว่ามูลค่าของตลาดการพนันทั่วโลก ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2566 - 2575 จะเติบโตต่อปีที่อัตราร้อยละ 11.3

การขยายตัวของพนันผ่านช่องทางออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลังช่วงการแพร่ระบาดของโควิด-19 ถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่นำมาสู่การขยายตัวของการพนันหลายประเภท โดยเฉพาะการพนันประเภทมวยไทยผลฟุตบอล และคาสิโนออนไลน์โดยเฉพาะสล็อตแมชชีน/เกม ส่งผลให้ภาพรวมของตลาดพนันของไทยมีการขยายตัวเพิ่มขึ้น ด้านสถานการณ์พนันออนไลน์โลก ข้อมูลจาก Worldmetrics.org คาดว่าระหว่างปี พ.ศ. 2563 - 2570 จะมีอัตราเติบโตต่อปีเฉลี่ยที่ร้อยละ 11.3 (Eser, 2024) ในทิศทางเดียวกัน ข้อมูลจาก Statista (2024) ระบุการเติบโตเฉลี่ยต่อปี ระหว่าง พ.ศ. 2567 - 2572 อยู่ที่ร้อยละ 6.46 มูลค่ารวมในปี 2572 อยู่ที่ราว 133 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ ด้านอัตราการเข้าถึงผู้เล่น¹ ในปี พ.ศ 2567 อยู่ที่ร้อยละ 5.9 และคาดว่าจะเพิ่มเป็นร้อยละ 7.4 ในปี 2572 จำนวนนักพนันออนไลน์ ในปี 2572 จะมีราว 281.8 ล้านคน

ขณะที่รายงานของ Polaris Market Research (2022) ระบุ ในปี พ.ศ. 2564 ตลาดพนันออนไลน์มีมูลค่าราว 75.41 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ และคาดว่าจะมีอัตราการเติบโตต่อปีที่ร้อยละ 12 ไปจนถึง พ.ศ. 2573 จากปัจจัยทางบวก อาทิ การใช้งานสมาร์ทโฟนและเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้น การเข้าถึงแพลตฟอร์มการพนันออนไลน์ได้ง่าย มีทางเลือกเกิดเว็บบาคาร่าเงินที่หลากหลาย อีกทั้งผู้ให้บริการเองยังมีการแข่งขันออกโปรโมชั่นต่าง ๆ เพื่อดึงดูดความสนใจจากนักพนัน โดยอนาคตภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกมีแนวโน้มอัตราการเติบโตขึ้นสูงที่สุด โดยข้อมูลของ e-Conomy พบว่าชาวสิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และไทยกว่า 40 ล้านคน เริ่มเล่นพนันออนไลน์ในปี พ.ศ. 2563 จากสถานการณ์โควิด-19 และยังคงเล่นต่อมาถึงปัจจุบัน เมื่อผนวกรวมกับการที่แอปพนันมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นและเทคโนโลยีก้าวหน้าขึ้น จะยิ่งทำให้มูลค่าอุตสาหกรรมโตขึ้นอย่างมีนัยสำคัญในอีก 5 ปีข้างหน้า (Mendelson, 2022)

2. สภาพแวดล้อมทางสังคม กับแรงจูงใจในการเล่นพนัน

กล่าวได้ว่าจุดเริ่มต้นของการเล่นพนันมาจากเหตุผล 2 ด้านคือ อัตลักษณ์ส่วนบุคคล อาทิ ชอบการเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง เล่นเพื่อความเพลิดเพลิน หรือต้องการได้เงิน ผนวกกับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม อาทิ เล่นพนันตามคนใกล้ชิด มีคนชักชวน หรือมีแหล่งเล่นพนันอยู่ใกล้ ซึ่งทั้งสองส่วนมีความเชื่อมโยงโดยตรงกับการเรียนรู้ขัดเกลาทางสังคมผ่านสภาพแวดล้อมทางสังคม ไม่ว่าจะเป็นครอบครัว การเรียนรู้จากบุคคลรอบข้าง สังคม

¹ อัตราการเข้าถึงผู้เล่น (User penetration rate) หมายถึง จำนวนผู้เล่นทั้งหมด เทียบกับจำนวนกลุ่มเป้าหมายของบริการ ซึ่งเป็นอัตราส่วนที่ใช้วัดความสำเร็จของอุตสาหกรรมในการดึงดูดผู้บริโภค

ข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ การศึกษา ฯลฯ สภาพแวดล้อมทางสังคมจึงถือเป็นปัจจัยสำคัญและมีผลต่อการสร้างแรงจูงใจทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งการศึกษาครั้งนี้พบสภาพแวดล้อมที่เป็นปัจจัยเสริมแรงให้เกิดการเล่นพืชน้อยอย่างน้อย 3 ด้านดังนี้

1) บุคคลรอบข้างเล่นพืชนั้น ผลการสำรวจครั้งนี้พบว่า เกือบทุกคนคือร้อยละ 99.3 มีบุคคลรอบข้างอย่างน้อย 1 คนเล่นพืชนั้น ซึ่งจำนวนมากเป็นบุคคลใกล้ชิดทั้งคนในครอบครัว เพื่อนสนิท คนรัก ลักษณะดังกล่าวนอกจากมีส่วนในการสร้างการรับรู้ว่าการพืชนั้นไม่ใช่เรื่องผิดแล้ว ยังพบว่ามีส่วนกระตุ้นให้คนในสังคมจำนวนไม่น้อยรู้สึกอยากเล่นพืชนั้น ดังผลการสำรวจที่พบว่า ตัวอย่างประมาณ 1 ใน 3 ที่มีบุคคลรอบข้างเล่นพืชนั้นรู้สึกอยากเล่นพืชนั้นมากถึงมากที่สุด

2) อิทธิพลของสื่อสารมวลชน ในการนำเสนอข้อมูลข่าวสารเป็นอีกปัจจัยที่มีส่วนในการสร้างการรับรู้กระตุ้น ตลอดจนเป็นเครื่องมือประกอบในการเล่นพืชนั้น ซึ่งทิศทางการนำเสนอข้อมูล ข่าวสารปัจจุบันเห็นได้อย่างชัดเจนว่า เน้นไปในทิศทางการสร้างกระตุ้นให้เกิดการเล่นพืชนั้น มากกว่าข้อมูลปัญหาหรือผลกระทบจากการเล่นพืชนั้น ไม่ว่าจะเป็นการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการชักชวนให้เล่นพืชนั้นรูปแบบต่างๆ โดยเฉพาะสื่อโซเชียลมีเดีย หรือข่าวผู้ถูกรางวัลใหญ่ การตีความเลขเด็ด ป้ายทะเบียนรถบุคคลสำคัญ ฯลฯ ซึ่งประเด็นนี้คนส่วนใหญ่ในสังคมเองมีความเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่า มีส่วนกระตุ้นให้คนเล่นพืชนั้นมากขึ้น ขณะที่การพืชนั้นบางประเภทผู้เล่นต้องใช้ข้อมูลประกอบการพิจารณาเล่นพืชนั้น ที่เห็นได้ชัดคือการเล่นพืชนั้นทายผลฟุตบอลที่ตัวอย่างถึงร้อยละ 89.2 ระบุว่าใช้ข้อมูลจากสื่อต่างๆ อาทิ อัตราต่อรอง การวิเคราะห์วิจารณ์ ฟันธง ฯลฯ ประกอบการพิจารณาเล่นพืชนั้น ขณะที่ ร้อยละ 42.6 ระบุว่าหากไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับอัตราต่อรอง การวิเคราะห์วิจารณ์ ฟันธง ฯลฯ จะทำให้เล่นน้อยลง และร้อยละ 2.8 ระบุว่าจะไม่เล่นเลย

3) สังคมแวดล้อมด้วยช่องทางเล่นพืชนั้นและสามารถเข้าถึงได้ง่าย นอกจากคนส่วนใหญ่จะมีบุคคลรอบข้างเล่นพืชนั้นแล้ว ผลการสำรวจพบว่าเกือบทั้งหมดหรือร้อยละ 99.9 พบเห็นช่องทางการเล่นพืชนั้นในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นแหล่งจำหน่ายสลากกินแบ่งรัฐบาล คนเดินโพยหวย/บอล/สลาก บ่อนวิ่ง บ่อนงานศพ ซึ่งแม้ภาพรวมจะพบว่ามีส่วนกระตุ้นให้รู้สึกอยากเล่นพืชนั้นไม่มาก แต่ประเด็นสำคัญคือ ช่องทางการเล่นพืชนั้นที่พบเห็น ส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงหรือเข้าไปเล่นพืชนั้นได้หากต้องการเล่น อีกนัยหนึ่งก็คือสภาพแวดล้อมปัจจุบันค่อนข้างมีลักษณะที่เปิดกว้างให้ผู้ต้องการเล่นพืชนั้นสามารถเข้าถึงได้ง่าย

จากสภาพแวดล้อมทางสังคมที่มีบุคคลรอบข้างเล่นพืชนั้น พบเจอข่าวสาร การประชาสัมพันธ์ที่เชื่อมโยง ชักชวนให้เล่นพืชนั้นทั้งทางตรงทางอ้อม รวมถึงการพบเห็นช่องทางและการเล่นพืชนั้นอยู่ตลอดเวลา ขณะที่แรงต้านในปัจจุบันยังมีจำกัด การนำเสนอข้อมูลข่าวสารในเชิงปัญหา ผลกระทบ หรือการรณรงค์ยังมีไม่มาก ขาดความต่อเนื่อง สิ่งเหล่านี้มีส่วนสำคัญในการหล่อหลอม ชัดเจนให้คนในสังคมมีการซึมซับ เคยชินกับวิถีชีวิตที่เชื่อมโยงกับการเสี่ยงดวง การเล่นพืชนั้น จนดูเหมือนว่า “การเล่นพืชนั้น” เป็นเรื่องปกติในสังคมปัจจุบัน ทศนคติเหล่านี้สะท้อนให้เห็นได้จากผลการสำรวจที่พบว่า คนในสังคมไม่น้อยที่เห็นด้วยกับการทำให้การเล่นพืชนั้นเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมาย โดยร้อยละ 26.5 ที่เห็นว่าการทำให้การเล่นพืชนั้นเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมายแม้จะมีผลกระทบทางสังคม แต่เมื่อเปรียบเทียบกับประโยชน์ทางเศรษฐกิจที่จะได้รับแล้วมีความคุ้มค่า ขณะที่ร้อยละ

29.1 เห็นด้วยว่าควรเปิดให้มีการเล่นพนันทายผลฟุตบอลอย่างถูกกฎหมาย และร้อยละ 29.8 เห็นด้วยว่าประเทศไทยควรเปิดบ่อนคาสิโน นอกจากนี้หากพิจารณาถึงจุดเริ่มต้นสำคัญในการเข้าสู่วงการพนันปัจจุบัน ก็จะพบว่ามาจากเหตุผลเรื่องการชอบเลี้ยงโชค/เลี้ยงดวง รวมถึงการเล่นพนันตามคนใกล้ชิดอีกด้วย

จุดเสริมแรงสำคัญอีกประการคือ คนในสังคมสามารถเข้าถึงช่องทางการเล่นพนันได้ง่าย หลากหลาย จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่จะพบเห็นจำนวนผู้เล่นหน้าใหม่ที่เกิดขึ้นในทุกครั้งที่ทำการสำรวจ ที่สำคัญเมื่อทดลองเล่นพนันแล้ว ส่วนใหญ่ยังคงเล่นต่อ ไม่หยุดเล่น ทำให้จำนวนผู้เล่นพนันและวงเงินพนันมีการขยายตัวอย่างต่อเนื่อง ดังตัวเลขที่ได้นำเสนอไปแล้วข้างต้น

3. ผลกระทบจากการเล่นพนัน

ผลการศึกษาถึงสถานการณ์การเล่นพนันปัจจุบัน ไม่เพียงแต่จะพบว่ามีจำนวนนักพนัน และวงเงินที่เล่นพนันเพิ่มขึ้น แต่ข้อมูลที่ได้ยังแสดงถึงการขยายตัวของปัญหา และผลกระทบที่เกิดจากการเล่นพนันหลายด้านไม่ว่าจะเป็น การเสพติดพนัน หนี้พนัน การเล่นพนันจนถึงระดับที่เป็นปัญหา ตลอดจนผลกระทบต่อ การดำเนินชีวิตประจำวันด้านอื่นๆ ดังรายละเอียด

1) ปัญหา “การเสพติดพนัน” การเสพติดพนันเป็นเงื่อนไขสำคัญที่บ่งชี้ถึงระดับความรุนแรงของผลกระทบที่เกิดจากการพนัน เนื่องจากผู้ที่ติดพนันมีแนวโน้มเล่นพนันด้วยความถี่ และความเข้มข้นมากกว่าผู้ที่เล่นเพื่อความบันเทิงหรือวัตถุประสงค์อื่น โดยผลการสำรวจครั้งนี้พบว่า จำนวนนักพนันที่ยอมรับว่าตนเองติดพนันมี สูงถึง 7.228 ล้านคนหรือคิดเป็นร้อยละ 20.9 ของผู้ที่เล่นพนันในรอบ 12 เดือน เพิ่มขึ้นจาก 2 ปีที่ผ่านมาประมาณ 5 แสนคนเศษ ที่น่าพิจารณาคือ ในกลุ่มที่ติดพนันมีถึง 1.5 แสนคนที่ยังเป็นเด็ก และ 6.9 แสนคนที่ยังอยู่ในช่วงที่เป็นเยาวชนอีกด้วย

2) ปัญหาด้านการเงิน กลุ่มที่เล่นพนันรอบ 12 เดือนที่ผ่านมาถึงประมาณร้อยละ 11.5 ที่มีฐานะทางการเงินแย่งลง ขณะที่นักพนัน 1.670 ล้านคน มีหนี้สินที่เกิดจากการเล่นพนัน เพิ่มขึ้นจาก 2 ปีที่ผ่านมาถึงประมาณ 5 แสนคน ขณะที่มูลค่าหนี้สินโดยรวมพบว่ามีสูงถึงกว่า 2.60 หมื่นล้านบาท สูงกว่า 2 ปีที่ผ่านมาประมาณ 5.3 พันล้านบาท ประเด็นที่น่าสนใจคือ สถานะการเป็นหนี้ไม่ได้ส่งผลต่อความคิดที่จะหยุดหรือเลิกเล่นพนันแต่อย่างใด ดังจะพบว่ากลุ่มที่มีหนี้สินจากการเล่นพนันส่วนใหญ่ถึงร้อยละ 85.2 คิดว่าตนเองจะยังคงเล่นพนันต่อไป

3) พฤติกรรมการเล่นพนันที่เป็นปัญหา การประเมินความเสี่ยงต่อการเป็นนักพนันที่มีปัญหา (Problem Gambler) ด้วยเครื่องมือของกรมสุขภาพจิต พบว่าปัจจุบันมีนักพนันถึงประมาณ 6 ล้านคนที่เล่นพนันในระดับที่เป็นปัญหา สูงกว่าผลการสำรวจ 2 ปีที่ผ่านมาถึงประมาณ 2.5 ล้านคน นอกจากนี้ยังพบว่านักพนันอีกประมาณ 12.8 ล้านอยู่ในกลุ่มที่มีความเสี่ยงปานกลาง ซึ่งมีโอกาสจะกลายเป็นักพนันที่มีปัญหาได้ในอนาคต

4) ผลกระทบอื่นๆ ต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน กลุ่มที่เล่นพนันในรอบ 12 เดือนประมาณ 1 ใน 5 หรือร้อยละ 21.6 ได้รับผลกระทบจากการเล่นพนัน ซึ่งผลกระทบที่พบมากที่สุดร้อยละ 46.3 คือขาดเงินใช้

จ่ายในชีวิตประจำวัน ร้อยละ 34.3 มีปากเสียงทะเลาะกับคนในครอบครัว และร้อยละ 34.1 มีปัญหาด้านความเครียด/สุขภาพจิต ซึ่งข้อมูลดังกล่าวสอดคล้องกับกลุ่มผู้ที่เล่นพนัน แต่หยุดเล่นในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา โดยพบว่ากลุ่มนี้ร้อยละ 52 ได้รับผลดีจากการหยุดเล่น ซึ่งผลดีที่ระบุถึงมากที่สุดคือ ทำให้เก็บเงินได้มากขึ้น ร้อยละ 33.3 ขณะที่ร้อยละ 30.8 ระบุว่าสบายใจ/สุขภาพจิตดีขึ้น และระบุว่าทำให้ใช้เวลาให้เป็นประโยชน์มากขึ้น และร้อยละ 26.3 ระบุว่าสบายใจ/สุขภาพจิตดีขึ้น

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

สถานการณ์การขยายตัวของจำนวนนักพนัน วงเงินหมุนเวียน รวมถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เชื่อมโยงโดยตรงกับปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทั้งระดับบุคคลและสังคม ซึ่งมีผลจูงใจให้คนในสังคมก้าวเข้าสู่วงจรของการเล่นพนัน ขณะเดียวกันกลไกการป้องกันทางสังคม โดยเฉพาะนโยบายของภาครัฐยังขาดความเข้มแข็งและชัดเจน โดยภาครัฐเองยังคงมีนโยบายสนับสนุนการพนัน โดยเฉพาะการพนันหลักอย่างสลากกินแบ่งรัฐบาล ซึ่งที่ผ่านมานอกจากมีนโยบายจัดพิมพ์เพิ่มเติมแล้ว ยังมีการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ อันถือเป็นการส่งเสริมให้คนในสังคมเล่นพนัน รวมถึงมีส่วนในการสร้างทัศนคติที่ผิดๆ ว่าการเล่นพนันเป็นเรื่องปกติในสังคม ขณะที่ข้อมูลจากการสำรวจเองก็พบว่า นักพนันในประเทศถึงร้อยละ 30.6 มีจุดเริ่มต้นจากการเล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล อีกทั้งจำนวนผู้เล่นพนันประเภทนี้ก็มีการขยายตัวอย่างต่อเนื่อง โดยปัจจุบัน (การสำรวจปี 2566) พบว่ามีคนไทยถึง 27.498 ล้านคนที่เล่นพนันประเภทนี้ เพิ่มขึ้นกว่าการสำรวจในครั้งที่ผ่านมา (การสำรวจปี 2564) ถึงประมาณ 12%

นอกจากนี้เครื่องมือที่ใช้ในการควบคุมคือกฎหมาย ยังขาดความเป็นปัจจุบัน ไม่สามารถรองรับการพนันใหม่รูปแบบใหม่ๆ ที่เกิดขึ้น (พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2473 ต่อมามีการปรับปรุงเพียง 1 ครั้ง และประกาศใช้ในราชกิจจานุเบกษาโดยเรียกว่า “พระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478”) รวมถึงความเข้มแข็งในการตรวจสอบ ควบคุมการเล่นพนันผิดกฎหมาย ยังมีจำกัด ทำให้คนในสังคมสามารถพบเห็น และเข้าถึงช่องทางเล่นพนันได้ง่าย ดังจะเห็นได้จากข้อมูลการสำรวจที่พบว่า ตัวอย่างในสัดส่วนค่อนข้างสูงพบเห็นช่องทางการเล่นพนันรอบตัว อาทิ ร้อยละ 83.7 พบเห็น คนเดินโยยห่วย/บอล/สลาก หรือร้อยละ 64.0 พบเห็น บ่อนวัง/บ่อนงานศพ ขณะที่การพนันออนไลน์ดูเหมือนมีการขยายตัวอย่างรวดเร็วต่อเนื่องยากแก่การควบคุม

การแก้ไขปัญหาการเล่นพนันตลอดจนผลกระทบที่เกิดขึ้นนั้น ต้องเริ่มจากรัฐในฐานะผู้กำหนดนโยบายและเครื่องมือในการป้องกัน ปราบปราม และแก้ไข ภายใต้ความร่วมมือจากภาคส่วนต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ การพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือในระดับต่างๆ ของทุกภาคส่วน รวมถึงการเพิ่มความเข้มข้นด้านการสื่อสารประชาสัมพันธ์ ประกอบด้วย

- 1) การให้ข้อมูลความรู้และความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการพนัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหา และผลกระทบจากการพนัน ทั้งต่อสุขภาพจิต สุขภาพกาย เศรษฐกิจ และสังคม ตลอดจนแนวทางการป้องกันตน และสมาชิกในครอบครัวไม่ให้ติดพนัน จนกลายเป็นนักพนันที่มีปัญหา

2) จุดเริ่มต้นของการเข้าสู่วงจรการเล่นพนัน 78.6% อยู่ในช่วงวัยเด็กและเยาวชน (อายุไม่เกิน 25 ปี) และมีแนวโน้มเล่นพนันต่อเนื่อง ดังนั้นการกำหนดมาตรการการเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับคนกลุ่มนี้จึงมีความจำเป็น โดยควรดำเนินการควบคู่กันไประหว่างการผนวกไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอน ตลอดจนกิจกรรมนอกหลักสูตรต่างๆ เช่น ประกวดแคมเปญรณรงค์หยุดอบายมุข จัดแสดงละครสะท้อนปัญหาการเล่นพนัน ฯลฯ

3) สถาบันการศึกษาควรเป็นสื่อกลางในการสร้างความรู้ ความเข้าใจในกลุ่มพ่อ แม่ ผู้ปกครอง เพื่อให้ทราบความเคลื่อนไหว รู้เท่าทันพนันออนไลน์ว่า มีรูปแบบอย่างไร เล่นอย่างไร ผ่านช่องทางใด การลงทะเบียนจ่ายเงิน ฯลฯ ทำกันอย่างไร แนวทางการสื่อสารกับบุตรหลาน วิธีการสอดส่องดูแล ควรทำอย่างไร รวมถึงการความจำเป็นในการเป็นแบบอย่างที่ดีเพื่อสร้างการรับรู้ และซึบซับถึงโทษและพิษภัยของการเล่นพนัน ทั้งนี้ สถาบันการศึกษาอาจมีบุคลากรที่สามารถให้คำปรึกษาเบื้องต้นแก่นักเรียน นักศึกษา หรือผู้ปกครอง รวมถึงสามารถแนะนำหน่วยงานที่สามารถให้ความช่วยเหลือกรณีมีปัญหาจากการเล่นพนัน

4) สนับสนุนให้มีการสร้างและพัฒนาเครือข่ายเฝ้าระวังและต่อต้านการเล่นพนัน ทั้งในระดับโรงเรียน ชุมชน รวมถึงกลุ่มเด็กและเยาวชนเอง ซึ่งภาครัฐควรให้งบประมาณสนับสนุน พร้อมกับการพัฒนาโครงการหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ การสร้างความตระหนักเกี่ยวกับปัญหาและพิษภัยของการเล่นพนัน โดยเปิดโอกาสเครือข่ายต่างๆ เข้ามามีส่วนร่วมให้มากขึ้น เช่น การจัดประกวดหนังสือสะท้อนปัญหาการเล่นพนัน หรือการประกวดแนวคิดการสร้างสรรค์องค์ความรู้ ความเข้าใจผ่านรูปแบบที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเด็กและเยาวชน เพื่อสร้างความตระหนักถึงปัญหาการเล่นพนัน จุดเริ่มของการพนันแนวทางป้องกันหลีกเลี่ยงเพื่อไม่ให้เข้าสู่ระบบการพนัน รวมถึงวิธีการและแนวทางในการสื่อสารกับคนหรือสังคมรอบข้าง แนวทางดังกล่าวมีประโยชน์อย่างน้อย 2 ประการ คือประการแรก เป็นเสมือนการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็ก และเยาวชนให้ห่างไกลจากการพนัน ซึ่งเป็นเสมือนการลดทอน (ว่าที่) นักพนันในอนาคต ประการที่สอง กลุ่มเครือข่ายต่างๆ โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนเองถือเป็นเครื่องมือทางสังคมที่จะช่วยสื่อสารให้กับเพื่อน ครอบครัว และชุมชน ให้ลดหรือห่างไกลจากการพนันอีกด้วย

5) ช่องทางออนไลน์เป็นสิ่งที่ต้องเฝ้าระวัง หน่วยงานที่เกี่ยวข้องจึงต้องมีมาตรการควบคุม ปรามปรามอย่างเข้มงวด ควรจัดตั้งชุดปฏิบัติการที่มีความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำหน้าที่ปรามปรามการพนันออนไลน์โดยเฉพาะ เช่นเดียวกับช่วงที่มีมหกรรมแข่งขันกีฬาระดับโลก เช่น ฟุตบอลโลก ฟุตบอลยูโร แต่ให้มีสถานะที่ถาวร ทำงานอย่างต่อเนื่อง ไม่ใช้การทำงานในรูปแบบเฉพาะกิจ

นอกจากนี้อาจมีการกำหนดมาตรการหรือข้อกฎหมายเพื่อเอาผิดกรณีมีการแชร์ หรือการประชาสัมพันธ์ชักชวนให้เล่นพนัน เพื่อเป็นการป้องกันการแพร่กระจาย ตลอดจนหาแนวทางความร่วมมือกับสถาบันการเงินภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องกับการใช้บัตรเครดิต เครดิต อีมันนี่ บัตรเติมเงินโทรศัพท์ ฯลฯ เพื่อช่วยตรวจสอบ ควบคุมกรณีการใช้งานที่พบความผิดปกติ

6) ทบทวนมาตรการทางกฎหมาย ให้มีความทันสมัยสอดคล้องกับธุรกิจพนันในปัจจุบัน โดยให้มีการพิจารณาถึงธุรกิจแวดล้อมที่มีความเกี่ยวข้อง เชื่อมโยงกับการพนันอย่างรอบด้าน อาทิ ธุรกิจด้านข้อมูล

ข่าวสารที่สนับสนุนการเล่นพนัน รวมถึงให้มีการบังคับใช้กฎหมายอย่างจริงจัง ต่อเนื่อง พร้อมกับประชาสัมพันธ์ สร้างการรับรู้ และความตระหนักให้กับสังคมถึงความเอาจริงเอาจัง ในการจับกุม การลงโทษ ดำเนินคดี นอกจากนี้ อาจมีการจูงใจให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการตรวจสอบ แจ้งเบาะแส การเล่นพนันผิดกฎหมายต่างๆ โดยเฉพาะเว็บไซต์ออนไลน์ บ่อนชุมชน บ่อนงานศพ โดยมีรางวัลนำจับที่จูงใจ

7) พัฒนางานด้านการรณรงค์ประชาสัมพันธ์ให้เข้มข้น มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ผ่านกลไกทางสังคมต่างๆ อาทิ

7.1 ขอความร่วมมือหน่วยงานราชการ และสถาบันการศึกษาเป็นสื่อกลางในการรณรงค์ ช่วยรณรงค์ประชาสัมพันธ์ให้ความรู้ อาทิ ขึ้นป้ายประชาสัมพันธ์ รวมถึงสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลอาจมีการเพิ่มข้อความเตือนบนสลากกินแบ่งรัฐบาลที่จำหน่ายถึงโอกาสในการถูกรางวัล

7.2 ขอความร่วมมือสื่อสารมวลชนโดยเฉพาะสื่อออนไลน์ โซเชียลมีเดีย ที่มียอดผู้ติดตามสูงๆ เพื่อขึ้นข้อความรณรงค์ เช่น คลิป หนังสือต่อต้านการเล่นพนัน

7.3 พัฒนาข้อความสื่อสารผ่าน “killer Facts” โดยเฉพาะอย่างยิ่งสถานการณ์ปัญหา หรือผลเสียที่เกิดจากการเล่นพนัน อาทิ

- "การศึกษาพบว่า 1 ใน 5 ของนักพนันที่มีปัญหามีแนวโน้มที่จะพยายามฆ่าตัวตาย" (National Council on Problem Gambling, USA)"
- "ปัญหาการพนันสามารถส่งผลกระทบต่อสมาชิกในครอบครัว โดยมี 1 ใน 10 ของเด็กในครอบครัวที่มีนักพนันมีความเสี่ยงที่จะประสบปัญหาทางสุขภาพจิต" (Gambling Commission, UK)
- "นักพนันที่มีปัญหามีแนวโน้มที่จะมีปัญหาทางจิตเวช เช่น ภาวะซึมเศร้า และความวิตกกังวลสูงกว่าคนทั่วไปถึง 2-3 เท่า" (American Psychiatric Association)
- “ผลสำรวจพบว่านักพนันชาวไทย 7 ล้านคนเสพติดพนัน 1.7 ล้านคนตกเป็นหนี้รวมกว่า 2 หมื่นล้านบาท” (จากผลสำรวจปี 2566)

7.4 ร่วมกับหน่วยงานองค์กรที่มีจุดยืนต่อต้านอบายมุขต่างๆ อาทิ องค์กรทางศาสนา องค์กรพัฒนาเอกชนต่างๆ ขับเคลื่อนการประชาสัมพันธ์ โดยพัฒนารูปแบบการรณรงค์ร่วมกับโครงการที่มีการรับรู้สูง และประสบความสำเร็จ เช่น การรณรงค์งดเหล้า โดยอาจออกมาในลักษณะของ “งดเหล้า-งดพนันเข้าพรรษา” เป็นต้น

8) รัฐควรพิจารณาปัญหาการเล่นพนันในมุมที่กว้างขึ้นกว่าความเป็น “ปัญหาสังคม” เนื่องจากหลายประเทศการพนันถูกพิจารณาในฐานะของปัญหาด้านสาธารณสุข โดยเฉพาะกลุ่มที่ติดการพนัน และเป็น “นักพนันที่มีปัญหา” ซึ่งมีการพัฒนาวิธีการวัดทางจิตวิทยาที่ชัดเจน มีหน่วยงานที่ให้คอยคำปรึกษาทั้งภาครัฐ และเอกชน ตลอดจนมีการบำบัด

9) สร้างการรับรู้ตลอดจนเพิ่มบทบาทของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการเป็นที่ปรึกษากลุ่มผู้ที่มีปัญหาจากการเล่นพนันในลักษณะต่างๆ รวมถึงอาจพัฒนาองค์ความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนัน แนวทางใน

การแก้ไขปัญหสำหรับผู้ที่ติดพนันหรือมีปัญหาจากการเล่นพนันที่เข้าถึงได้ง่าย รวมถึงสร้างการรับรู้ให้กับสังคมในวงกว้างว่ามีหน่วยงานที่คอยให้คำปรึกษา โดยอาจดำเนินการควบคู่ไปกับการประชาสัมพันธ์ รณรงค์ต่างๆ ที่กล่าวถึงแล้วข้างต้น

บรรณานุกรม

แนวหน้า. (2566, 6 พฤศจิกายน). ตำรวจไซเบอร์หลาย 3 เว็บพนัน ยอดเงินหมุนเวียนปีละกว่า 1,300 ล้าน.

https://www.naewna.com/local/767568#google_vignette

อินโฟเควส. (2566, 25 พฤศจิกายน). นายกาสั่งจัดการให้เด็ดขาดขิมม้า-บัญชีม้า-เว็บพนันออนไลน์ ดีอีวางมาตรการ 4 เรื่องด่วน. สืบค้นจาก <https://www.infoquest.co.th/2023/354397>

ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ. (2565). การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2564. สืบค้นจาก https://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/research_file/ebook-2565-16-SAB.pdf

Bergman, (2023, Oct 1). *Gambling Addiction Statistics & Facts 2023*. Retrieved from

<https://quitgamble.com/gambling-addiction-statistics-and-facts/#ib-toc-anchor-0>

Casino.org. (2023, Oct 13). *Asia the Best Market for Online VIP Gambling: SoftSwiss Survey*.

Retrieved from <https://www.casino.org/news/asia-the-best-market-for-online-vip-gambling-softswiss-survey/>

CTN News. (2022, Nov 2). *Online Casino industry Growth in Asia – an Overview*. Retrieved from

<https://www.chiangraitimes.com/online-gaming/online-casino-industry-growth-in-asia/>

Research and Markets. (2023). *Gambling Global Market Report 2023*. Retrieved from

<https://www.researchandmarkets.com/reports/5781156/gambling-global-market-report>

Thomas-Akoo, Z. (2023, Aug 29). *UN says 100,000s trafficked in SE Asia for illegal gambling*.

Retrieved from <https://igamingbusiness.com/legal-compliance/legal/un-human-trafficking-se-asia/>

Vela and Stacker. (2023). *How legal and illegal gambling compare in the industry*. WJTV 12News.

Retrieved from <https://www.wjtv.com/news/national/how-legal-and-illegal-gambling-compare-in-the-industry/>

Weintraub, A, Lang, S. and Lorenzo, S. (2022, Dec 9). Online gambling among youth worries experts, one teen says sports betting was an 'escape'. *ABC News*. Retrieved from

<https://abcnews.go.com/US/online-gambling-youth-worries-experts-teen-sports-betting/story?id=94577595>

World Health Organization; WHO. (n.d.). *Addictive behavior*. Retrieved on 2023, Nov 27, from

https://www.who.int/health-topics/addictive-behaviour#tab=tab_2

ภาคผนวก
แบบสอบถาม



โครงการศึกษาสถานการณ์พฤติกรรมและผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2566

โดย

ธน หาพิพัฒน์

ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ

ภายใต้ทุนสนับสนุนจาก

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (Center for Gambling Studies)

คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้สอบถามถึงพฤติกรรมและผลกระทบของการเล่นพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา รวมถึงประเด็นอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งคำตอบของทุกท่านจะถูกนำไปใช้ประโยชน์ด้านการศึกษาในภาพรวมเท่านั้น ไม่เจาะจงตัวบุคคล และผู้สัมภาษณ์จะไม่มี การสอบถามถึงชื่อ ที่อยู่ หรือข้อมูลใดที่เชื่อมโยงถึงตัวท่าน เพื่อเป็นการพิทักษ์สิทธิความเป็นส่วนตัวของผู้ตอบ **ดังนั้นจึงขอให้ท่านพิจารณาคำถามอย่างตั้งใจ และตอบข้อมูลให้ครบถ้วนตามความเป็นจริง** ทั้งนี้เพื่อประโยชน์สูงสุดของการศึกษาวิจัย

คณะผู้วิจัยขอขอบคุณในความร่วมมือ มา ณ โอกาสนี้

คณะผู้วิจัย

SAB

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

ตอนที่ 1 ทศนคติต่อการเล่นพนัน การรับรู้และความสามารถในการเข้าถึงช่องทางการเล่นพนัน

1. ท่านเห็นด้วยกับข้อความต่อไปนี้หรือไม่ อย่างไร

ข้อความ	ไม่เห็นด้วย	ไม่ค่อยเห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ค่อนข้างเห็นด้วย	เห็นด้วย
8) ประเทศไทยควรเปิดพนันทายผลฟุตบอลอย่างถูกกฎหมาย					
9) ประเทศไทยควรเปิดบ่อนคาสิโนอย่างถูกกฎหมาย					
10) ประเทศไทยควรเปิดให้เล่นพนันออนไลน์อย่างถูกกฎหมาย					
11) หากเปลี่ยนการพนันที่เคยผิดกฎหมาย เช่น พนันทายผลฟุตบอล คาสิโนพนันออนไลน์ให้ถูกกฎหมาย จะมีผลทำให้คนเล่นพนันเพิ่มขึ้น					
12) หากประเทศไทยเปิดให้มีการเล่นพนันถูกกฎหมาย (ทายผลฟุตบอล คาสิโนพนันออนไลน์ ฯลฯ) จะเกิด “ประโยชน์ทางเศรษฐกิจ” คืมากกว่าเมื่อเทียบกับ “ผลกระทบทางสังคม”					
13) การรายงานข่าวของสื่อมวลชน อาทิ คนถูกสลากกินแบ่งรัฐบาลรางวัลที่ 1 รวมถึงข่าวการตีความเลขเด็ดจากเหตุการณ์ต่างๆ เช่น ป้ายทะเบียนรถบุคคลสำคัญ สัตว์ที่เกิดมาแปลกประหลาด ทำให้คนเล่นสลากฯ หรือเล่นหวยมากขึ้น					
14) การโฆษณาของเว็บไซต์พนันผ่านสื่อออนไลน์ ชักนำให้คนเล่นพนันมากขึ้น					

2. ท่านเคยพบเห็นใครบ้างที่เล่นพนัน (รวมสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยต่างๆ) และการพบเห็นบุคคลเหล่านั้นเล่นพนัน มีผลให้ท่าน “เกิดความรู้สึกอยากเล่นพนัน” บ้างหรือไม่มากนักน้อยเพียงใด

ชี้แจง (ตอบโดยให้คะแนน 1- 10 โดยที่ 1 หมายถึง ไม่รู้สึกเลย → 5 = ปานกลาง → 10 = มากที่สุด)

บุคคลรอบข้าง	2.1 เคยพบเห็นหรือไม่	2.2 (เฉพาะผู้ที่เคยพบเห็น) มีผลทำให้รู้สึกอยากเล่นพนันมากนักน้อยเพียงใด
1) แฟน/คนรัก สามี/ภรรยา	[] ไม่เคย [] เคย	
2) พ่อ แม่	[] ไม่เคย [] เคย	
3) พี่ น้อง	[] ไม่เคย [] เคย	
4) เพื่อนสนิท	[] ไม่เคย [] เคย	
5) เพื่อน (ไม่สนิท)	[] ไม่เคย [] เคย	
6) ลูก	[] ไม่เคย [] เคย	
7)ญาติ	[] ไม่เคย [] เคย	
8) เพื่อนบ้าน/คนในละแวกที่พักอาศัย/ที่ทำงาน	[] ไม่เคย [] เคย	
9) ดารา นักร้อง เน็ตไอดอล บุคคลมีชื่อเสียง	[] ไม่เคย [] เคย	
10) ครู/อาจารย์	[] ไม่เคย [] เคย	
11) อื่นๆ ระบุ	[] ไม่เคย [] เคย	
เฉพาะผู้ที่เคยพบเห็นบุคคลรอบข้างเล่นพนัน		
ภาพโดยรวมการพบเจอบุคคลรอบข้างเล่นพนัน มีผลทำให้เกิดความรู้สึกอยากเล่นพนันมากนักน้อยเพียงใด		
[] 12) ไม่เคยพบเห็นใครเล่นพนันเลย		

3. ประสบการณ์ในการพบเห็นช่องทางเล่นพนันของท่านเป็นอย่างไร

3.1 เคยพบเห็นช่องทางการเล่นพนันเหล่านี้ในชีวิตประจำวันบ้างหรือไม่

3.2 หากเคยพบเห็น รู้สึกอยากลองเล่นพนันในช่องทางเหล่านั้นเพียงใด (1 ไม่อยากเลย 2 เล็กน้อย 3 ปานกลาง 4 มาก 5 มากที่สุด)

3.3 หากต้องการเล่นพนันในช่องทางที่ท่านพบเห็น ท่านสามารถเข้าไปเล่นพนันได้หรือไม่

ช่องทางเล่นพนัน	3.1 เคยพบเห็น ?	(เฉพาะผู้ที่เคยพบเห็นสัมภาษณ์ต่อ)	
		3.2 เห็นแล้วรู้สึกอยากเข้าไปลองเล่นแค่ไหน	3.3 ถ้าเกิดอยากเล่นสามารถเข้าไปเล่นได้หรือไม่
1) บ่อนใหญ่ / คาสีโน	☐ ไม่เคย ☐ เคย		☐ ได้ ☐ ไม่ได้ ☐ ไม่แน่ใจ
2) บ่อนในชุมชน	☐ ไม่เคย ☐ เคย		☐ ได้ ☐ ไม่ได้ ☐ ไม่แน่ใจ
3) บ่อนวัง/บ่อนงานศพ	☐ ไม่เคย ☐ เคย		☐ ได้ ☐ ไม่ได้ ☐ ไม่แน่ใจ
4) คนขาย/แผงสลากกินแบ่ง	☐ ไม่เคย ☐ เคย		☐ ได้ ☐ ไม่ได้ ☐ ไม่แน่ใจ
5) คนเดินโพยห่วย/บอล/สลากต่างๆ	☐ ไม่เคย ☐ เคย		☐ ได้ ☐ ไม่ได้ ☐ ไม่แน่ใจ
6) Tik Tok	☐ ไม่เคย ☐ เคย		☐ ได้ ☐ ไม่ได้ ☐ ไม่แน่ใจ
7) เว็บพนัน	☐ ไม่เคย ☐ เคย		☐ ได้ ☐ ไม่ได้ ☐ ไม่แน่ใจ
8) เฟซบุ๊ก	☐ ไม่เคย ☐ เคย		☐ ได้ ☐ ไม่ได้ ☐ ไม่แน่ใจ
9) แอปพนัน	☐ ไม่เคย ☐ เคย		☐ ได้ ☐ ไม่ได้ ☐ ไม่แน่ใจ
10) ช่องทางออนไลน์อื่นๆ	☐ ไม่เคย ☐ เคย		☐ ได้ ☐ ไม่ได้ ☐ ไม่แน่ใจ
รวมช่องทางที่เคยพบเห็นทั้งสิ้น	 ช่องทาง		
☐ 11) ไม่เคยพบเห็นช่องทางไหนเลย			

ตอนที่ 2 ประสบการณ์การเล่นพนันในชีวิต

4. ตลอดชีวิตที่ผ่านมา ท่านเคยเล่นพนันบ้างหรือไม่ (รวมสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยต่างๆ)

☐ 1) **ไม่เคยเล่น** ➡ 4.1 โปรดระบุเหตุผลที่ท่านไม่เล่นการพนัน (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ 1) ไม่สนใจเล่น ☐ 2) เป็นอบายมุข/ผิดหลักศาสนา ☐ 3) เป็นสิ่งผิดกฎหมาย/กลัวถูกตำรวจจับ
☐ 4) เล่นไม่เป็น ☐ 5) ถูกอบรมมาไม่ให้เล่น ☐ 6) คิดว่าไม่มีดวงด้านนี้
☐ 7) กลัวเสียเงิน ☐ 8) ไม่มีเงินเล่น ☐ 9) ต้องการหาเงินจากการทำงาน
☐ 10) เห็นตัวอย่างคนที่เล่นพนันแล้วมีปัญหา ☐ 11) อื่นๆ ระบุ

(ผู้ไม่เคยเล่นพนันในชีวิตข้ามไปตอนที่ 5)

☐ 12) **เคยเล่น**

5. ท่านเล่นพนันครั้งแรกตอนอายุเท่าใด (รวมสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยต่างๆ) ระบุ..... ปี

6. ประเภทการพนันที่เล่นครั้งแรก (รวมสลากฯ และหวยต่างๆ) คือ (ใช้ Show Card)

➡ โดยเล่นผ่านช่องทาง ☐ 1) ออนไลน์ ☐ 2) ออฟไลน์ ☐ 3) ทั้งออนไลน์และออฟไลน์

7. เล่นพนัน **ครั้งแรก** เพราะเหตุผลใด (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ โดยใส่ 1 ลงหน้าข้อที่สำคัญที่สุด และ 2 3 ... 8 ในข้อที่สำคัญรองๆ ลงไป)

- 1) เล่นตามคนใกล้ชิด 2) อยากได้เงิน 3) เป็นการเสี่ยงโชค/อยากลอง
..... 4) เพื่อความตื่นเต้นและเพลิดเพลิน 5) เห็นโฆษณาผ่านสื่อออนไลน์ 6) มีแหล่งที่เล่นอยู่ใกล้ๆ
..... 7) มีคนชักชวน 8) เห็นข่าวจากสื่อว่ามีคนเล่นแล้วรวย (เช่น ข่าวคนถูกรางวัลที่ 1)
..... 9) อื่นๆ ระบุ.....

8. หลังจากเล่นพนันครั้งแรกแล้ว ท่านเล่นพนันต่อเนื่องจนถึงปัจจุบันหรือไม่

- [1] เล่นต่อเนื่อง (อย่างน้อยเดือนละครั้ง) จนถึงปัจจุบัน [2] เล่นบ้าง หยุดบ้างไม่ต่อเนื่อง [3] หยุดเล่น ไม่ได้เล่นต่อ

ตอนที่ 3 พฤติกรรมการเล่นพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา

9. ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา ท่านเล่นพนันบ้างหรือไม่ (รวมสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยต่างๆ)

- [1] ไม่ได้เล่นพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา (ตอบข้อ 9.1 ถึง 9.4 แล้วข้ามไปตอบตอนที่ 5)
[2] เล่นพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา (ข้ามข้อ 9.1 ถึง 9.4 เริ่มตอบข้อ 9.5)

ตอบเฉพาะผู้ที่ไม่ได้เล่นพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา

9.1 ความถี่ที่เคยเล่นก่อนหน้า 12 เดือนที่ผ่านมา

- ☐ 1) นานๆ ที ตามโอกาส ☐ 2) 2-3 เดือนครั้ง ☐ 3) เดือนละ 1-2 ครั้ง ☐ 4) สัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง
☐ 5) เล่นทุกวัน/เกือบทุกวัน

9.2 สาเหตุที่หยุดเล่น (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ โดยใส่ 1 ลงหน้าข้อที่สำคัญที่สุด และ 2 3 ... 11 ในข้อที่สำคัญรองๆ ลงไป)

- 1) แค่อล้ง/เล่นสนุก/เล่นชั่วคราวชั่วคราว 2) พ่อแม่ คนในครอบครัว สามี/ภรรยาห้าม 3) ไม่มีเพื่อนเล่น
..... 4) ไม่มีแหล่งพนันให้เล่น 5) ตำรวจเข้มงวดกวาดขัน 6) เคยโดนตำรวจจับ/ต้องโทษ
..... 7) ไม่มีเวลา/เสียเวลาทำงาน 8) เห็นว่าเป็นสิ่งไม่ดีจึงเลิกเล่น 9) เล่นเสียเลยเลิก
..... 10) ตกงาน/ไม่มีรายได้/ไม่มีเงินเล่น 11) อื่นๆ ระบุ.....

9.3 ผลดีที่เกิดขึ้นหลังหยุดเล่น (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ 1) ไม่มีผลอะไร ☐ 2) ความสัมพันธ์กับครอบครัวดีขึ้น ☐ 3) ใช้เวลาให้เป็นประโยชน์มากขึ้น
☐ 4) มีสมาธิในการเรียน/ทำงานมากขึ้น ☐ 5) เก็บเงินได้มากขึ้น ปีละประมาณ..... บาท ☐ 6) สบายใจ/สุขภาพจิตดีขึ้น
☐ 7) สุขภาพกายดีขึ้น ☐ 8) อื่นๆ ระบุ

9.4 มีโอกาสจะกลับมาเล่นพนันอีกหรือไม่

- ☐ 1) จะไม่กลับมาเล่นพนันอีก ☐ 2) ไม่แน่ใจ ☐ 3) จะกลับมาเล่นพนันอีก

ตอบเฉพาะผู้ที่เล่นพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา

9.5 ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา ท่านเล่นพนันอะไรบ้าง (ทั้งออฟไลน์และออนไลน์) วงเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือนเท่าไร และเล่นผ่านช่องทางใด

ประเภทการพนัน	ไม่ได้เล่น	เล่นแบบออฟไลน์ (เงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน)	เล่นแบบออนไลน์	
			เงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน	ช่องทางที่เล่น (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
9.5.1 สลากกินแบ่งรัฐบาล	[]	[] บาท	[] บาท	☐ เว็บ ☐ ไลน์ ☐ เฟซบุ๊ก ☐ แอป ☐ ดึงต็อก
9.5.2 หวยใต้ดิน	[]	[] บาท	[] บาท	☐ เว็บ ☐ ไลน์ ☐ เฟซบุ๊ก ☐ แอป ☐ ดึงต็อก
9.5.3 หวยหุ้น	[]	[] บาท	[] บาท	☐ เว็บ ☐ ไลน์ ☐ เฟซบุ๊ก ☐ แอป ☐ ดึงต็อก
9.5.4 หวยต่างประเทศ	[]	[] บาท	[] บาท	☐ เว็บ ☐ ไลน์ ☐ เฟซบุ๊ก ☐ แอป ☐ ดึงต็อก
9.5.5 หวยอื่นๆ	[]	[] บาท	[] บาท	☐ เว็บ ☐ ไลน์ ☐ เฟซบุ๊ก ☐ แอป ☐ ดึงต็อก
9.5.6 ฟุตบอล	[]	[] บาท	[] บาท	☐ เว็บ ☐ ไลน์ ☐ เฟซบุ๊ก ☐ แอป ☐ ดึงต็อก
9.5.7 มวยหรือมวยตู้	[]	[] บาท	[] บาท	☐ เว็บ ☐ ไลน์ ☐ เฟซบุ๊ก ☐ แอป ☐ ดึงต็อก
9.5.8 กีฬาพื้นบ้าน	[]	[] บาท	[] บาท	☐ เว็บ ☐ ไลน์ ☐ เฟซบุ๊ก ☐ แอป ☐ ดึงต็อก
9.5.9 อีสปอร์ต	[]	[] บาท	[] บาท	☐ เว็บ ☐ ไลน์ ☐ เฟซบุ๊ก ☐ แอป ☐ ดึงต็อก
9.5.10 กีฬาประเภทอื่นๆ	[]	[] บาท	[] บาท	☐ เว็บ ☐ ไลน์ ☐ เฟซบุ๊ก ☐ แอป ☐ ดึงต็อก

ประเภทการพนัน	ไม่ได้เล่น	เล่นแบบออฟไลน์ (เงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน)	เล่นแบบออนไลน์	
			เงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน	ช่องทางที่เล่น (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
9.5.11 โฟพนัน	[]	[] บาท	[] บาท	☐ เว็บ ☐ โลว์ ☐ เฟซบุ๊ก ☐ แอป ☐ ดึงต็อก
9.5.12 ไฮโล/โปปิ่น/น้ำเต้า	[]	[] บาท	[] บาท	☐ เว็บ ☐ โลว์ ☐ เฟซบุ๊ก ☐ แอป ☐ ดึงต็อก
9.5.13 รูเล็ต	[]	[] บาท	[] บาท	☐ เว็บ ☐ โลว์ ☐ เฟซบุ๊ก ☐ แอป ☐ ดึงต็อก
9.5.14 กำลั่ว/ถั่วแยก	[]	[] บาท	[] บาท	☐ เว็บ ☐ โลว์ ☐ เฟซบุ๊ก ☐ แอป ☐ ดึงต็อก
9.5.15 โต๊ะเกมพนัน	[]	[] บาท	[] บาท	☐ เว็บ ☐ โลว์ ☐ เฟซบุ๊ก ☐ แอป ☐ ดึงต็อก
9.5.16 สล็อตแมชชีน/ตู้พนัน	[]	[] บาท	[] บาท	☐ เว็บ ☐ โลว์ ☐ เฟซบุ๊ก ☐ แอป ☐ ดึงต็อก
9.5.17 บิงโกพนัน	[]	[] บาท	[] บาท	☐ เว็บ ☐ โลว์ ☐ เฟซบุ๊ก ☐ แอป ☐ ดึงต็อก
9.5.18 จับสลากเสียเงิน	[]	[] บาท	[] บาท	☐ เว็บ ☐ โลว์ ☐ เฟซบุ๊ก ☐ แอป ☐ ดึงต็อก
9.5.19 เกมพนันอื่นๆ	[]	[] บาท	[] บาท	☐ เว็บ ☐ โลว์ ☐ เฟซบุ๊ก ☐ แอป ☐ ดึงต็อก
9.5.20 อื่นๆ	[]	[] บาท	[] บาท	☐ เว็บ ☐ โลว์ ☐ เฟซบุ๊ก ☐ แอป ☐ ดึงต็อก
รวมประเภทที่เล่นพนัน		ออฟไลน์ ประเภท เงินที่เล่น บาท	ออนไลน์ ประเภท ช่องทาง ช่องทาง เงินที่เล่น บาท	

- 9.6 ท่านเล่นพนันมานานแล้วประมาณกี่ปี ระบุ ปี ☐ ไม่ถึงปี (เพิ่งเล่นในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา)
- 9.7 ท่านเล่นพนันบ่อยเพียงใด ☐ 1) นานๆ ที ตามโอกาส ☐ 2) 2-3 เดือนครั้ง ☐ 3) เดือนละ 1-2 ครั้ง
☐ 4) สัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง ☐ 5) เล่นทุกวัน/เกือบทุกวัน
- 9.8 ท่านเคยคิดจะเลิกเล่นพนันหรือไม่ (รวมซื้อสลากกินแบ่งฯ และหวยใต้ดิน)
- ☐ 1) ไม่เคยคิดจะเลิกเล่น (ตอบสาเหตุที่ยังคงเล่นอยู่) ☐ 2) เคยคิดจะเลิกเล่น (ตอบสาเหตุที่คิดจะเลิก แต่เลิกไม่ได้)
- 9.8.1 สาเหตุ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ โดยใส่ 1 ลงหน้าข้อที่สำคัญที่สุด และ 2 3 ... 17 ในข้อที่สำคัญรองๆ ลงไป)
- 1) เล่นเป็นอาชีพ 2) เป็นการหารายได้เสริม 3) ติดพนัน
- 4) ชอบความตื่นเต้นและเฟลิดเฟลิน 5) ชอบเป็นส่วนตัว 6) มีแหล่งที่เล่นอยู่ใกล้ๆ/เข้าถึงง่าย
- 7) เพื่อน คนรอบข้างชักชวน 8) เห็นโฆษณาผ่านสื่อออนไลน์บ่อย 9) คนรอบตัวเล่นพนัน
- 10) อยากได้เงินที่เสียไปคืน 11) เคยชนะพนัน / เคยถูกรางวัล 12) เป็นคนดวงดี/มีโชคในการเล่นพนัน
- 13) มีแหล่งเลขเด็ด/ซื้อหรือเล่นตามผู้อื่น 14) คิดว่าการเล่นพนันเป็นเรื่องปกติที่ใครๆ ก็เล่นกัน
- 15) เชื่อมั่นว่าฝีมือ เล่นพนันเก่ง มีเทคนิคในการเล่นให้ชนะ เช่น ฟังเสียงลูกเต๋าเก่ง วิเคราะห์เก่ง
- 16) คิดว่ามีโอกาสชนะมากกว่าแพ้ 17) อื่นๆ ระบุ.....
- 9.9 ท่านคิดว่าตัวเองติดพนันหรือไม่ (รวมสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยต่างๆ) ☐ 1) ไม่ติด ☐ 2) ติด ☐ 3) ไม่แน่ใจ
- 9.10 การเล่นพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา ทำให้ฐานะการเงินของท่านดีขึ้นหรือแย่ลง ☐ 1) ดีขึ้น ☐ 2) แย่ลง ☐ 3) เหมือนเดิม
- 9.11 ท่านมีหนี้สินที่ค้างมาจากการเล่นพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมาหรือไม่
- 9.11.1 ☐ 1) ไม่มี ☐ 2) มี จำนวนหนี้สินจากการเล่นพนันในรอบ 12 เดือนรวมประมาณ บาท
- 9.11.2 (กรณีตอบว่ามีหนี้สิน) ท่านจะหยุดเล่นพนัน หรือไม่ ☐ 1) ไม่หยุด ☐ 2) หยุด
- 9.12 ท่านได้รับผลกระทบอะไรจากการเล่นพนันบ้าง (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)
- ☐ 1) เสียเวลาทำงาน/การเรียน ☐ 2) ขาดเงินใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน ☐ 3) เสื่อมเสียชื่อเสียง
- ☐ 4) เสียเพื่อน/ญาติ/ครอบครัว ☐ 5) สุขภาพเสื่อมโทรม ☐ 6) เจ้าหนี้ข่มขู่ ทำร้ายร่างกาย
- ☐ 7) ขายทรัพย์สิน หรือสิ่งมีค่าเพื่อเล่นพนัน/ใช้หนี้ ☐ 8) ครอบครัวหย่าร้าง ☐ 9) มีปากเสียงทะเลาะกับคนในครอบครัว
- ☐ 10) ทะเลาะถึงขั้นลงไม้ลงมือกับคนในครอบครัว ☐ 11) มีปัญหาเครียด/เสียสุขภาพจิต ☐ 12) มีความคิดจะทำร้ายตัวเอง
- ☐ 13) ทำสิ่งผิดกฎหมายเพื่อนำเงินเป็นทุนเล่นพนัน ☐ 14) ต้องโกหกบิดบังผู้อื่นเรื่องการเล่นพนัน
- ☐ 15) อื่นๆ ☐ 16) ไม่ได้รับผลกระทบ

9.13 เปรียบเทียบระหว่างช่วงก่อนแพร่ระบาดของโควิด-19 กับช่วงเวลาปัจจุบัน การเล่นพนันของท่านเป็นอย่างไร

9.13.1) ความถี่ในการเล่นพนัน ☐ 1) เล่นบ่อยขึ้น ☐ 2) เท่าเดิม ☐ 3) น้อยลง

9.13.2) ช่องทางที่เล่นพนันเปลี่ยนแปลงไปหรือไม่

☐ 1) ไม่เปลี่ยนแปลง

☐ 2) เปลี่ยนแปลง โดย

☐ เปลี่ยนจากออฟไลน์มาเล่นออนไลน์อย่างเดียว

☐ จากออฟไลน์มาเล่นออนไลน์เพิ่มอีก 1 ช่องทาง

☐ เปลี่ยนจากออนไลน์มาเล่นออฟไลน์อย่างเดียว

☐ จากออนไลน์มาเล่นออฟไลน์เพิ่มอีก 1 ช่องทาง

9.13.3) วงเงินที่ใช้เล่นพนัน ☐ 1) มากขึ้น ☐ 2) เท่าเดิม ☐ 3) น้อยลง

ตอนที่ 4 พฤติกรรมการเล่นพนันในรอบ 12 เดือน จำแนกตามประเภทการพนัน (ตอบเฉพาะผู้ที่เล่นพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา)

10. จากประเภทการพนันที่ท่านเล่นในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา ท่านเล่นพนันอย่างไร

ดูข้อมูลข้อ 9.5 สัมภาษณ์เฉพาะการพนันที่ผู้ตอบระบุว่าเล่นในรอบ 12 เดือน ส่วนประเภทอื่นให้ ✓ ในช่องไม่เล่นแล้วข้ามข้อถัดไป

10.1 สลากกินแบ่งรัฐบาล [] 1) ซื้อ [] 2) ไม่ซื้อ (ข้ามไป 10.2 หวยใต้ดิน)

10.1.1) ท่านเล่นมานานแล้วประมาณกี่ปี ระบุ ปี ☐ ไม่ถึงปี (เพิ่งเล่นในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา)

10.1.2) ท่านซื้อผ่านช่องทางใดบ้าง จำนวนเงินที่ซื้อเฉลี่ยต่องวดประมาณเท่าไร และซื้อบ่อยแค่ไหน

ช่องทางที่ซื้อ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)	จำนวนเงินที่ซื้อสลากกินแบ่ง (บาท)		ซื้อกี่งวด ใน 12 เดือนที่ผ่านมา	งวดล่าสุด (ก่อนการสัมภาษณ์) ซื้อผ่านช่องทางเดิมหรือไม่ ราคาเท่าไร
	เฉลี่ยต่องวด	สูงสุดที่เคยเล่น		
☐ แผงขายสลาก ☐ คนเร่ขาย				☐ ซื้อ เฉลี่ยฉบับละ บาท ☐ ไม่ได้ซื้อ
☐ โอน/แอปฯ ต่างๆ				☐ ซื้อ เฉลี่ยฉบับละ บาท ☐ ไม่ได้ซื้อ
☐ เฟซบุ๊ก/Tik Tok/ โซเชียลมีเดีย				☐ ซื้อ เฉลี่ยฉบับละ บาท ☐ ไม่ได้ซื้อ
☐ แอปฯ จำหน่ายสลาก ☐ เว็บไซต์				☐ ซื้อ เฉลี่ยฉบับละ บาท ☐ ไม่ได้ซื้อ

10.1.3) การที่ผู้ขาย/แอปสลากกินแบ่ง มีบริการโอนเงินหรือจ่ายเงินให้ผู้ถูกรางวัล โดยที่ท่านไม่ต้องไปขึ้นเงินรางวัลเอง มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสลากกินแบ่งของท่านหรือไม่ มากน้อยแค่ไหน

☐ 1) ไม่มีผลเลย ☐ 2) น้อย ☐ 3) ปานกลาง ☐ 4) มาก ☐ 5) มากที่สุด

10.1.4) (เฉพาะผู้ที่ซื้อผ่านแอป / เว็บไซต์)

หลังมีการจำหน่ายสลากฯ ผ่านแอป / เว็บไซต์ ท่านใช้เงินซื้อสลากฯ เฉลี่ยต่อเดือนเพิ่มขึ้นหรือลดลง

☐ 1) ลดลงประมาณ บาทต่อเดือน ☐ 2) เท่าเดิม ☐ 3) เพิ่มขึ้นประมาณ บาทต่อเดือน

10.2 หว่ยใต้ดิน [1) เล่น [2) ไม่เล่น (ข้ามไป 10.3 หว่ยอื่นๆ)

10.2.1) ท่านเล่นมานานแล้วประมาณกี่ปี ระบุ ปี ☐ ไม่ถึงปี (เพิ่งเล่นในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา)

10.2.2) ท่านเล่นผ่านช่องทางใดบ้าง จำนวนเงินที่ซื้อหว่ยใต้ดินเฉลี่ยต่องวดประมาณเท่าไร และเล่นบ่อยแค่ไหน

ช่องทางที่เล่น (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)	จำนวนเงินที่เล่นหว่ยใต้ดิน (บาท)		เล่นกี่งวด ใน 12 เดือนที่ผ่านมา
	เฉลี่ยต่องวด	สูงสุดที่เคยเล่น	
☐ เล่นกับเจ้ามือโดยตรง ☐ คนรับแทง/คนเดินโพย			☐ 1) ทุกงวด ☐ 2)งวดใน 12 เดือนที่ผ่านมา
☐ โลว์/แอปฯ ต่างๆ			☐ 1) ทุกงวด ☐ 2)งวดใน 12 เดือนที่ผ่านมา
☐ เฟซบุ๊ก/Tik Tok/โซเชียลมีเดีย			☐ 1) ทุกงวด ☐ 2)งวดใน 12 เดือนที่ผ่านมา
☐ เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/แอปพนัน			☐ 1) ทุกงวด ☐ 2)งวดใน 12 เดือนที่ผ่านมา

10.3 หว่ยอื่นๆ เช่น หว่ยหุ้น หว่ยต่างประเทศ จั๊ยยี่เกี หว่ยปิงปอง หว่ยสัตว์ ฯลฯ

[1) เล่น (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

[2) ไม่เล่น (ข้ามไป 10.4 พนันทายผลฟุตบอล)

10.3.1) ท่านเล่นมานานแล้วประมาณกี่ปี ระบุ ปี ☐ ไม่ถึงปี (เพิ่งเล่นในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา)

10.3.2) ท่านเล่นหว่ยอื่นๆ อะไรบ้าง เล่นผ่านช่องทางใด จำนวนเงินและจำนวนครั้งที่เล่นมากน้อยเพียงใด

หว่ยอื่นๆ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)	ช่องทางที่เล่น (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)	จำนวนเงินที่ซื้อ (บาท)		จำนวนครั้งที่เล่น (ครั้ง)	
		เฉลี่ยต่องวด	สูงสุดที่เคยเล่น	เฉลี่ย/สัปดาห์	สูงสุด/สัปดาห์
☐ 1) หว่ยหุ้น	☐ เล่นกับเจ้ามือโดยตรง				
	☐ คนรับแทง/คนเดินโพย				
	☐ โลว์/แอปฯ ต่างๆ				
	☐ เฟซบุ๊ก/Tik Tok/โซเชียลมีเดีย				
	☐ เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/แอปพนัน				
☐ 2) หว่ยต่างประเทศ	☐ เล่นกับเจ้ามือโดยตรง				
	☐ คนรับแทง/คนเดินโพย				
	☐ โลว์/แอปฯ ต่างๆ				
	☐ เฟซบุ๊ก/Tik Tok/โซเชียลมีเดีย				
	☐ เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/แอปพนัน				
☐ 3) หว่ยอื่นๆ เช่น จั๊ยยี่เกี หว่ยปิงปอง หว่ยสัตว์	☐ เล่นกับเจ้ามือโดยตรง				
	☐ คนรับแทง/คนเดินโพย				
	☐ โลว์/แอปฯ ต่างๆ				
	☐ เฟซบุ๊ก/Tik Tok/โซเชียลมีเดีย				
	☐ เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/แอปพนัน				

10.4 พนันทายผลฟุตบอล [1) เล่น [2) ไม่เล่น (ข้ามไป 10.5 เล่นพนันในบ่อน หรือคาสิโน)

10.4.1) ท่านเล่นมานานแล้วประมาณกี่ปี ระบุ ปี ☐ ไม่ถึงปี (เพิ่งเล่นในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา)

10.4.2) ท่านเล่นผ่านช่องทางใดบ้าง จำนวนที่เล่นพนันมาน้อยเพียงใด

ช่องทางที่เล่น (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)	จำนวนเงินที่เล่น (บาท)		จำนวนครั้งที่เล่น (ครั้ง)	
	เฉลี่ยต่อครั้ง (บาท)	สูงสุดที่เคยเล่น (บาท)	เฉลี่ย/เดือน (ครั้ง)	สูงสุด/เดือน (ครั้ง)
☐ เล่นกับโต๊ะบอลโดยตรง				
☐ คนรับแทง/คนเดินโพย				
☐ โลว์/แอปฯ ต่างๆ				
☐ เฟซบุ๊ก/Tik Tok/โซเชียลมีเดีย				
☐ เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/แอปพนัน				
☐ เล่นกันเอง				

10.4.3) ในการเล่นพนันทายผลฟุตบอล ท่านใช้ข้อมูลประกอบการพิจารณาจากช่องทางใดบ้าง (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ 1) เว็บไซต์/แอปไฮไลท์การแข่งขันฟุตบอล ☐ 2) เว็บไซต์/แอปรายงานสดผลบอล
☐ 3) เว็บไซต์/แอป สูตร โปรแกรมวิเคราะห์ผลบอล ☐ 4) ช่องกีฬาทางโทรทัศน์ ดิจิตอลทีวี ดาวเทียม เคเบิลทีวี
☐ 5) เว็บไซต์/แอปรับพนันทายผลฟุตบอล ☐ 6) สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ เกี่ยวกับฟุตบอล
☐ 7) การวิเคราะห์เกมผ่านโซเชียลมีเดียหรือไลฟ์สดจากคอลัมน์นิสต์/เซียนบอลต่างๆ
☐ 8) อื่นๆ ระบุ..... ☐ 9) คิดเองไม่ได้ใช้ข้อมูลจากช่องทางใดเลย

10.4.4) หากไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับอัตราต่อรอง การวิเคราะห์วิจารณ์ ฟันธง ฯลฯ จะมีผลอย่างไรในการต่อตัวท่าน

- ☐ 1) เลิกเล่น ☐ 2) เล่นน้อยลง ☐ 3) ไม่มีผลอะไรยังเล่นเท่าเดิม

10.4.5) รายการแข่งขันฟุตบอลใดบ้าง ที่ท่านเล่นพนันทายผลฟุตบอล (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ 1) พรีเมียร์ลีก ☐ 2) ลีกยุโรป ☐ 3) เจลีก ☐ 4) ไทยลีก ☐ 5) อื่นๆ ระบุ.....

10.5 พนันในบ่อน หรือคาสิโน (รวมบ่อนในชุมชน บ่อนวัง บ่อนงานศพ หรืองานต่างๆ แต่ไม่รวมพนันออนไลน์)

[1) เล่น [2) ไม่เล่น (ข้ามไป 10.6 คาสิโนออนไลน์)

10.5.1) ท่านเล่นกับบ่อนลักษณะใดบ้าง (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ 1) บ่อนในชุมชน ☐ 2) บ่อนวัง/บ่อนงานศพ ☐ 3) บ่อนใหญ่/บ่อนถาวรในประเทศ
☐ 4) บ่อนชายแดน (ประเทศเพื่อนบ้าน) ☐ 5) บ่อนต่างประเทศ (ไม่ติดชายแดน)

10.5.2) ท่านเล่นมานานแล้วประมาณกี่ปี ระบุ ปี ☐ ไม่ถึงปี (เพิ่งเล่นในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา)

10.5.3) ท่านเล่นพนันอะไรบ้างในบ่อน (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

* จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อครั้ง หมายถึง วงเงินโดยรวมที่ใช้เล่นทั้งหมด (รวมทุกตา หรือทุกรอบที่วางเงินพนัน)

พนันบ่อน/คาสีโน (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)	จำนวนเงินที่เล่น (บาท)		จำนวนครั้งที่เล่น	
	เฉลี่ยต่อครั้ง	สูงสุดที่เคยเล่นต่อครั้ง	เฉลี่ยต่อเดือน	สูงสุดต่อเดือน
☐ 1) สล็อตแมชชีน/เกม				
☐ 2) เสือมังกร				
☐ 3) บาคาร่า/โป๊กเกอร์				
☐ 4) โป๊กเกอร์				
☐ 5) เกมไพ่อื่นๆ เช่น ผสมสิบ				
☐ 6) รูเล็ต				
☐ 7) ไฮโล/โปปิ่น/น้ำเต้าปูปลา				
☐ 8) กำถั่ว/ถั่วแยก				
☐ 9) หอยต่างๆ				
☐ 10) อื่นๆ ระบุ.....				

10.6 บ่อนออนไลน์ / คาสีโนออนไลน์ (รวมเกมพนันทางออนไลน์ต่างๆ ทั้งไฟ ไฮโล สล็อตแมชชีน)

[1] เล่น ได้แก่

[2] ไม่เล่น (ข้ามไป 10.7 พนันที่บ้าน/พนันงานบุญประเพณี)

10.6.1) ท่านเล่นพนันบ่อนออนไลน์ / คาสีโนออนไลน์อะไรบ้าง เล่นผ่านช่องทางใด จำนวนเงินและจำนวนครั้งที่เล่นมากน้อยเพียงใด

พนันบ่อน/คาสีโนออนไลน์ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)	จำนวนเงินที่เล่น (บาท)		จำนวนครั้งที่เล่น	
	เฉลี่ยต่อครั้ง	สูงสุดที่เคยเล่นต่อครั้ง	เฉลี่ยต่อเดือน	สูงสุดต่อเดือน
☐ 1) สล็อตแมชชีน/เกม				
☐ 2) เสือมังกร				
☐ 3) บาคาร่า/โป๊กเกอร์				
☐ 4) โป๊กเกอร์				
☐ 5) เกมไพ่อื่นๆ เช่น ผสมสิบ				
☐ 6) รูเล็ต				
☐ 7) ไฮโล/โปปิ่น/น้ำเต้าปูปลา				
☐ 8) กำถั่ว/ถั่วแยก				
☐ 9) หอยต่างๆ				
☐ 10) อื่นๆ ระบุ.....				

10.6.2) เหตุผลที่ทำให้ท่านเล่นพนันบ่อนออนไลน์ / คาสีโนออนไลน์ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | |
|--|--|
| ☐ 1) สะดวก ง่าย เล่นได้ทุกที่ ทุกเวลา | ☐ 2) ปกปิดเป็นความลับ/มั่นใจว่าจะไม่ถูกจับได้ |
| ☐ 3) มั่นใจว่าได้เงินครบแน่นอนจนหากชนะพนัน | ☐ 4) รางวัลสูง/ให้ราคาดีกว่าบ่อนหรือโต๊ะพนันทั่วไป |
| ☐ 5) โปรโมชันจูงใจ | ☐ 6) มีรูปแบบการแทงพนันที่หลากหลาย |
| ☐ 7) ฝาก-ถอนเงินจากระบบได้อย่างรวดเร็ว | ☐ 8) เห็นโฆษณาเลยตามไปเล่น |
| ☐ 9) เพื่อนชวน | ☐ 10) ให้เครดิตวงเงินเล่นก่อน |
| ☐ 11) ไม่มีเงื่อนไข เช่นอายุ วงเงินขั้นต่ำ | ☐ 12) อื่นๆ ระบุ..... |

10.6.3) ท่านเล่นมานานแล้วประมาณกี่ปี ระบุ ปี [] ไม่ถึงปี (เพิ่งเล่นในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา)

10.6.4) ท่านเล่นผ่านอุปกรณ์ใด (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ 1) มือถือ ☐ 2) แท็บเล็ต ☐ 3) คอมพิวเตอร์ PC/โน้ตบุ๊ก หรือแล็ปท็อป

10.6.5) ท่านเล่นพนันลักษณะใด

- ☐ 1) เล่นกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ☐ 2) เล่นกับคนรับแทงพนันแบบไลฟ์สด ☐ 3) ทั้งสองอย่าง

10.7 พนันที่บ้าน เช่น ไพ่ โกะชิ วัวชน/พนันงานบุญประเพณี เช่น บั้งไฟ แข่งเรือ ฯลฯ

- [] 1) เล่น [] 2) ไม่เล่น (ข้ามไปข้อ 11)

10.7.1) ท่านเล่นมานานแล้วประมาณกี่ปี ระบุ ปี ☐ ไม่ถึงปี (เพิ่งเล่นในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา)

10.7.2) ท่านเล่นพนันที่บ้านอะไรบ้าง เล่นผ่านช่องทางใด จำนวนเงินและจำนวนครั้งที่เล่นมากน้อยเพียงใด

พนันที่บ้าน (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)	ช่องทางที่เล่น (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)	จำนวนเงินที่เล่น (บาท)		จำนวนครั้งที่เล่น	
		เฉลี่ยต่อคู่	สูงสุดที่เคยเล่นต่อคู่	เฉลี่ยต่อเดือน	สูงสุดต่อเดือน
☐ 1) ไพ่	☐ เล่นที่บ่อนหรือสนามแข่งขัน				
	☐ เล่นผ่านไลน์/แอปฯต่างๆ				
	☐ เล่นผ่านโซเชียลมีเดีย				
	☐ เว็บ/แอปพนัน				
☐ 2) วัวชน	☐ เล่นที่บ่อนหรือสนามแข่งขัน				
	☐ เล่นผ่านไลน์/แอปฯต่างๆ				
	☐ เล่นผ่านโซเชียลมีเดีย				
	☐ เว็บ/แอปพนัน				
☐ 3) อื่นๆ เช่น บั้งไฟ แข่งเรือ	☐ เล่นที่บ่อนหรือสนามแข่งขัน				
	☐ เล่นผ่านไลน์/แอปฯต่างๆ				
	☐ เล่นผ่านโซเชียลมีเดีย				
	☐ เว็บ/แอปพนัน				

11. ในการเล่นการพนันท่านมีประสบการณ์ลักษณะใดบ้างต่อไปนี้

ประสบการณ์การเล่นพนัน	ไม่เคย	บางครั้ง	บ่อยครั้ง	เกือบ/ตลอดเวลา
1) บ่อยแค่ไหน ที่ท่านเล่นพนันด้วยเงินจำนวนมากกว่าที่มีจ่าย				
2) บ่อยแค่ไหน ที่ท่านต้องเพิ่มจำนวนเงินพนัน เพื่อให้ได้ความรู้สึกตื่นเต้น เร้าใจ หรือได้ลุ้นเหมือนเดิม				
3) บ่อยแค่ไหน ที่ท่านหวนกลับไปเล่นพนันแก้มือ เพื่อหวังจะได้เงินที่เสียไปคืนมา				
4) บ่อยแค่ไหน ที่ท่านต้องหยิบยืมเงินผู้อื่น หรือขายสิ่งต่างๆ เพื่อให้ได้เงินมาเล่นพนัน				
5) บ่อยแค่ไหน ที่ท่านรู้สึกว่ามีปัญหาจากการเล่นพนัน				
6) บ่อยแค่ไหน ที่มีคนวิพากษ์วิจารณ์ หรือบอกว่า ท่านมีปัญหาจากการเล่นพนัน ซึ่งท่านอาจคิดว่าจริงหรือไม่จริงก็ได้				
7) บ่อยแค่ไหน ที่ท่านรู้สึกผิดกับการเล่นพนัน หรือผลที่ตามมา จากการเล่นพนัน				
8) บ่อยแค่ไหน ที่ท่านมีปัญหาสุขภาพ ความเครียดหรือวิตกกังวลจากการเล่นพนัน				
9) บ่อยแค่ไหน ที่การพนันทำให้ท่าน หรือคนในครอบครัวเกิดปัญหาทางการเงิน				

12. ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา ท่านดื่มเหล้า/เบียร์ หรือไม่ มากน้อยแค่ไหน
- [] 1) ไม่ได้ดื่ม [] 2) นานๆ ครั้ง (ปีละ 2-3 ครั้ง) [] 3) ดื่ม 2-3 เดือนครั้ง [] 4) ดื่มทุกเดือน (เดือนละครั้ง)
- [] 5) ดื่ม 2-3 สัปดาห์ครั้ง [] 6) ดื่มทุกสัปดาห์ (1-3 ครั้ง) [] 7) ดื่มเป็นประจำ (4-7 วันต่อสัปดาห์)
13. ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา ท่านสูบบุหรี่ / บุหรี่ไฟฟ้า หรือไม่
- [] 1) ไม่ได้สูบ [] 2) สูบ
14. เมื่อเกิดปัญหาจากการเล่นพนัน คนที่ท่านขอคำปรึกษาหรือความช่วยเหลือคือใครบ้าง (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)
- [] 1) แฟน/คนรัก สามเณร/ภรรยา [] 2) พ่อ แม่ [] 3) พี่ น้อง [] 4) ลูก [] 5)ญาติ [] 6) เพื่อน
- [] 7) ครู อาจารย์ [] 8) โปสท์เฟซบุ๊ก/ทวิตเตอร์/ไลน์ [] 9) ตั้งเป็นกระตุกข้อความเห็นตามเว็บไซต์ต่างๆ เช่น ฟันทิป สนุก
- [] 10) พูดคุยกับเพื่อนที่ไม่รู้จักผ่านทางแชท [] 11) สายด่วนหยุดพนัน 1323 [] 12) สายด่วนให้คำปรึกษาอื่นๆ
- [] 13) ดีเจวิทยุ [] 14) อื่นๆ คือ.....
- ☞ ผู้ที่ท่านมักขอคำปรึกษา หรือความช่วยเหลือเป็นอันดับแรก คือ..... (เลือกจากตัวเลือกข้างต้น 1-14 เพียงข้อเดียว)
- [] 15) ไม่เคยขอคำปรึกษาใคร [] 16) ยังไม่เคยมีปัญหาจากการเล่นพนัน
15. ท่านคิดว่าภาครัฐหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีมาตรการหรือบริการเพื่อให้ความช่วยเหลือ “ผู้ที่เล่นหรือติดพนัน” อะไรบ้าง
- 1)
- 2)
- 3)

ตอนที่ 5 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ [] 1) ชาย [] 2) หญิง
2. อายุ.....ปี
3. สถานภาพสมรส [] 1) โสด [] 2) สมรส [] 3) หม้าย [] 4) หย่าร้าง [] 5) อื่นๆ
4. การมีบุตร [] 1) มีบุตร [] 2) ไม่มีบุตร
5. ระดับการศึกษาที่สำเร็จขั้นสูงสุด
- [] 1) ไม่ได้เรียน [] 2) ประถมศึกษา [] 3) มัธยมศึกษาตอนต้น [] 4) มัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช.
- [] 5) อนุปริญญา/ปวส./ปวท. [] 6) ปริญญาตรี [] 7) ปริญญาโท [] 8) ปริญญาเอก
6. อาชีพ
- [] 1) ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ [] 2) พนักงานบริษัทเอกชน [] 3) ค้าขายรายย่อย/บริการรายย่อย
- [] 4) ธุรกิจส่วนตัว/ผู้ประกอบการ [] 5) ผู้ใช้แรงงาน/รับจ้างทั่วไป [] 6) นักเรียน/นักศึกษา
- [] 7) เกษียณอายุ [] 8) เกษตรกร/ประมง [] 9) วิชาชีพอิสระ อาทิ ทนายความ สถาปนิก
- [] 10) พ่อบ้าน/แม่บ้าน [] 11) อาชีพอิสระ เช่น ไรเดอร์ ขายของออนไลน์
- [] 12) อื่นๆ คือ [] 13)ว่างงาน
7. รายได้ส่วนบุคคลเฉลี่ยต่อเดือน
- [] 1) ไม่เกิน 5,000 บาท [] 2) 5,001 - 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 บาท
8. เขตที่พักอาศัย [] 1) กรุงเทพมหานคร [] 2) ในเขตเทศบาล [] 3) นอกเขตเทศบาล

สำหรับเจ้าหน้าที่ ชื่อพนักงานสัมภาษณ์ วันเก็บข้อมูล / /
พื้นที่ตำบล/แขวง อำเภอ/เขต จังหวัด.....