CGS

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มคนรุ่นใหม่

_2566

โครงการศึกษา พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ในกลุ่มคนรุ่นใหม่

- เก็บรวบรวมข้อมูลกับคนรุ่นใหม่ที่มี อายุ 15-25 ปี ใน 19 จังหวัด ใช้การสัมภาษณ์แบบเผชิญหน้า Face to Face Interview ลงระดับครัวเรือน
- ประยุกต์ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่มเชิงชั้นภูมิหลายชั้น และกำหนดลักษณะตัวอย่างให้สอดคล้องกับประชากรเป้าหมายจริง รวมจำนวนทั้งสิ้น 5,010 ตัวอย่าง
- เก็บข้อมูลระหว่าง 20 มกราคม ถึง 24 กุมภาพันธ์ 2566

ดำเนินการสำรวจและประมวลผลข้อมูล โดย
ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ

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

#1

พฤติกรรม
การใช้สื่อออนไลน์
ของคนรุ่นใหม่

:// พฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตของคนรุ่นใหม่

คนรุ่นใหม่ 100%
ใช้งานอินเตอร์เน็ต

เฉลี่ยวันละ 10 ชั่วโมง

$$$

48.5% ซื้อไอเท็ม/สิ่งของในเกม ด้วยเงินจริงหรือเงินในเกม

37.7% เปิดกล่องสุ่มในเกม ด้วยเงินจริงหรือเงินในเกม

4.5% ใช้ไอเท็ม/สิ่งของในเกม ไปเล่นพนันในเว็บไซต์อื่น ๆ เช่น เว็บไซต์คาสิโนออนไลน์

{ ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมออนไลน์ จำแนกตามลักษณะการใช้เงินไปกับเกม }

กิจกรรมที่ทำผ่านอินเทอร์เน็ต

กิจกรรม	ร้อยละ
เล่นโซเชียลมีเดีย	100%
ติดต่อสื่อสาร โทรศัพท์	99.7%
ฟังเพลง ดูหนัง ดูคลิปวีดีโอ	99.0%
เล่นเกมออนไลน์	59.6%
ชม/เลือกซื้อ-ขายสินค้าออนไลน์	57.6%
เล่นพนันออนไลน์	31.8%

{ ร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามกิจกรรมที่ทำผ่านอินเตอร์เน็ต เลือกได้มากกว่า 1 กิจกรรม }

คนรุ่นใหม่เล่นพนันออนไลน์เฉลี่ยวันละ 1 ชั่วโมง

วันเรียน/วันทำงาน	31.7%	เล่นทุกช่วงที่มีเวลาว่าง
	30.3%	เล่นเฉพาะกลางคืน
วันหยุด	51.6%	เล่นทุกช่วงที่มีเวลาว่าง
	23.1%	เล่นเฉพาะกลางคืน

{ ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นพนันออนไลน์ จำแนกตามช่วงเวลาที่เล่น }

:// การพบเห็นโฆษณาชักชวนเล่นพนันออนไลน์

คนรุ่นใหม่
87.7%
พบเห็นโฆษณาหรือได้รับการชักชวนให้เล่นพนันออนไลน์

ความถี่ที่พบเห็น

34.6%	ทุกวัน เกือบทุกวัน
31.9%	1-4 ครั้ง/สัปดาห์
14.9%	1-3 ครั้ง/เดือน

50.9% พบผ่านช่องทางออฟไลน์

SMS	61.1%
เพื่อนบอกต่อ	54.3%
ป้ายโฆษณา	15.1%
โทรทัศน์	8.9%

99.5% พบผ่านช่องทางออนไลน์

Facebook	84.4%
TikTok	34.0%
LINE	27.0%
YouTube	26.5%
เว็บไซต์	23.2%

{ ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่พบเห็นโฆษณาหรือได้รับการชักชวนให้เล่นพนันออนไลน์
ด้านบน จำแนกตามความถี่ที่พบ
ด้านล่าง จำแนกตามช่องทางที่พบ
(เลือกได้มากกว่า 1 ช่องทาง) }

ประเภทการพนันที่พบเห็นโฆษณา

ไพ่พนัน	58.7%
สลอตแมชชีน/ตู้พนัน	55.3%
หวยใต้ดิน	33.0%
สลากกินแบ่งรัฐบาล	32.9%
โต๊ะเกมพนัน	23.2%
พนันฟุตบอล	18.4%
ไฮโล โปปั่น น้ำเต้าปูปลา	15.7%
รูเล็ต	13.7%

{ ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่พบเห็นโฆษณาหรือได้รับการชักชวนให้เล่นพนันออนไลน์
จำแนกตามประเภทการพนัน
(เลือกได้มากกว่า 1 ประเภท) }

:// โฆษณาพนันออนไลน์ _ ชวนเล่น ชวนแชร์

คนรุ่นใหม่ที่พบเห็นโฆษณาเล่นพนันออนไลน์

43.7% รู้สึกอยากลองเล่น

20.4%	อยากลองเล่นน้อย
15.7%	อยากลองเล่นปานกลาง
7.6%	อยากลองเล่นมากถึงมากที่สุด

7.4%
เปิดเผยว่า เคยแชร์เว็บหรือแอปพนันออนไลน์หรือแนะนำให้ผู้อื่นเล่น

50.3%
ระบุว่า มีรายได้จากการแชร์/แนะนำ

การตอบสนองเมื่อพบเห็นโฆษณาพนันออนไลน์

- **25.6%** ลองคลิก/เข้าไปดูตามโฆษณา
- **15.0%** กดบล็อก
- **13.8%** ลองเข้าไปเล่น
- **2.3%** รีพอร์ท แจ้งตำรวจ หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ช่องทางที่ใช้แชร์หรือแนะนำผู้อื่น

- **51.2%** ผ่านไลน์
- **46.0%** ผ่านเฟซบุ๊ก
- **38.0%** บอก/ชวนต่อหน้า
- **9.0%** โทรชวน

{ ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่เคยพบเห็นโฆณษาหรือได้รับการชักชวนให้เล่นพนันออนไลน์ ที่ระบุว่า เคยแชร์เว็บ หรือแอปพนันออนไลน์ หรือแนะนำให้ผู้อื่นเล่น
จำแนกตามช่องทางที่ใช้ (เลือกได้มากกว่า 1 ช่องทาง) }

#2

ความคิดเห็นและสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนันออนไลน์

:// ความคิดเห็นของคนรุ่นใหม่ ต่อประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ #1

		เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย
# ช่องทางการเล่น	ถ้าต้องการเล่นพนันออนไลน์ สามารถหาช่องทางเล่นได้**ไม่ยาก**	81.8	13.7	4.5
	การเล่นพนันออนไลน์**สะดวก**กว่าการเล่นพนันแบบออฟไลน์	81.5	14.0	4.5
# ผลกระทบทางลบจากการเล่นพนันออนไลน์	พนันออนไลน์ ทำให้คนติดพนัน**ง่ายขึ้น**	75.9	19.9	4.2
	พนันออนไลน์ถ้าลองเล่นแล้ว มีโอกาสติด**ง่ายกว่า**พนันแบบออฟไลน์	73.2	22.2	4.6
	การเล่นพนันออนไลน์ มีโอกาสเสียเงินในจำนวนที่**สูงกว่า**การเล่นแบบออฟไลน์	69.1	24.7	6.2

{ ร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความคิดเห็นต่อประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ }

://ความคิดเห็นของคนรุ่นใหม่ต่อประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ #2

หมวด	ประเด็น	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย
# มาตรการป้องกัน	ควรมีกฎหมายควบคุมการเล่นพนันออนไลน์ที่รัดกุมขึ้น	73.6	23.7	2.7
	โฆษณาพนันออนไลน์เป็นเรื่องปกติ ไม่จำเป็นต้องบล็อกหรือแจ้งหน่วยงานใด	35.3	32.5	32.2
# ผลจากการใช้สื่อออนไลน์และการโฆษณา	การโฆษณาของเว็บไซต์พนันผ่านสื่อออนไลน์ มีผลทำให้คนเล่นพนันมากขึ้น	75.8	20.4	3.8
	สื่อออนไลน์ช่วยให้มีข้อมูลในการเล่นการพนันมากขึ้น	74.8	22.4	2.8
	การที่บุคคลที่มีชื่อเสียง (อินฟลูเอนเซอร์) มาชักชวน/โฆษณาพนันออนไลน์จะทำให้คนเล่นพนันมากขึ้น	65.0	28.8	6.2
	สื่อออนไลน์ทำให้เจอเพื่อนที่เล่นพนันด้วยกันได้ง่ายขึ้น	63.5	27.2	9.3

{ ร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความคิดเห็นต่อประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ }

:// ความคิดเห็นของคนรุ่นใหม่ ต่อประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ #3

		เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย
# เกมกับพนันออนไลน์	การเล่นพนันออนไลน์ไม่แตกต่างจากการเล่นเกมส์ออนไลน์มากนัก	58.8	25.5	15.7
	คนที่เล่นเกมส์ออนไลน์มีโอกาสลองเล่นพนันออนไลน์สูงกว่าคนที่ไม่เล่นเกมส์	54.6	27.8	17.6
# ทัศนคติต่อแพลตฟอร์มพนันออนไลน์	เว็บไซต์/แพลตฟอร์มรับเล่นพนันออนไลน์มีความน่าเชื่อถือ ไว้ใจได้	45.2	30.3	24.5
	การขายสลากกินแบ่งบนแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น แอปเป๋าตังค์ เว็บกองสลากพลัส ทำให้คนซื้อสลากกินแบ่งมากขึ้น	69.5	26.5	4.0

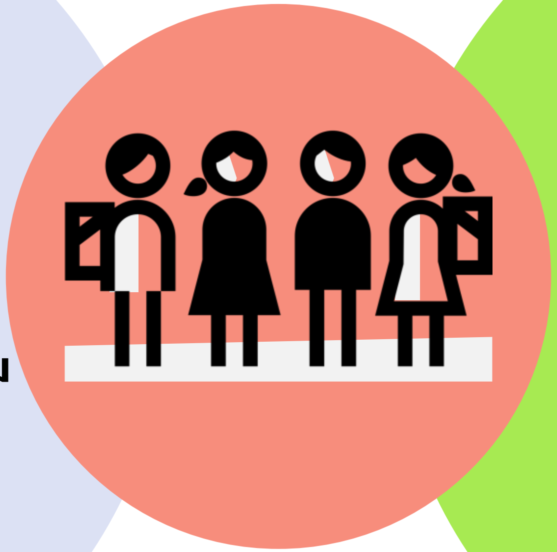
{ ร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความคิดเห็นต่อประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ }

:// สภาพ [การพนัน] แวดล้อมคนรุ่นใหม่

คนรุ่นใหม่ 96.7% เคยพบเห็นบุคคลแวดล้อมเล่นการพนัน

บุคคลแวดล้อม	ร้อยละ
พ่อ แม่	67.3%
เพื่อนสนิท	63.9%
ญาติ	56.0%
คนแถวบ้าน	51.3%
เพื่อน (ไม่สนิท)	43.6%
พี่ น้อง	34.9%
แฟน คนรัก	14.2%
ดารานักร้อง เน็ตไอดอล	13.8%

{ ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่ระบุว่ามีคนรู้จักที่เล่นการพนัน จำแนกตามกลุ่มคน (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) }



คนรุ่นใหม่ 92.5% ระบุว่ามีคนรู้จักเล่นการพนันออนไลน์

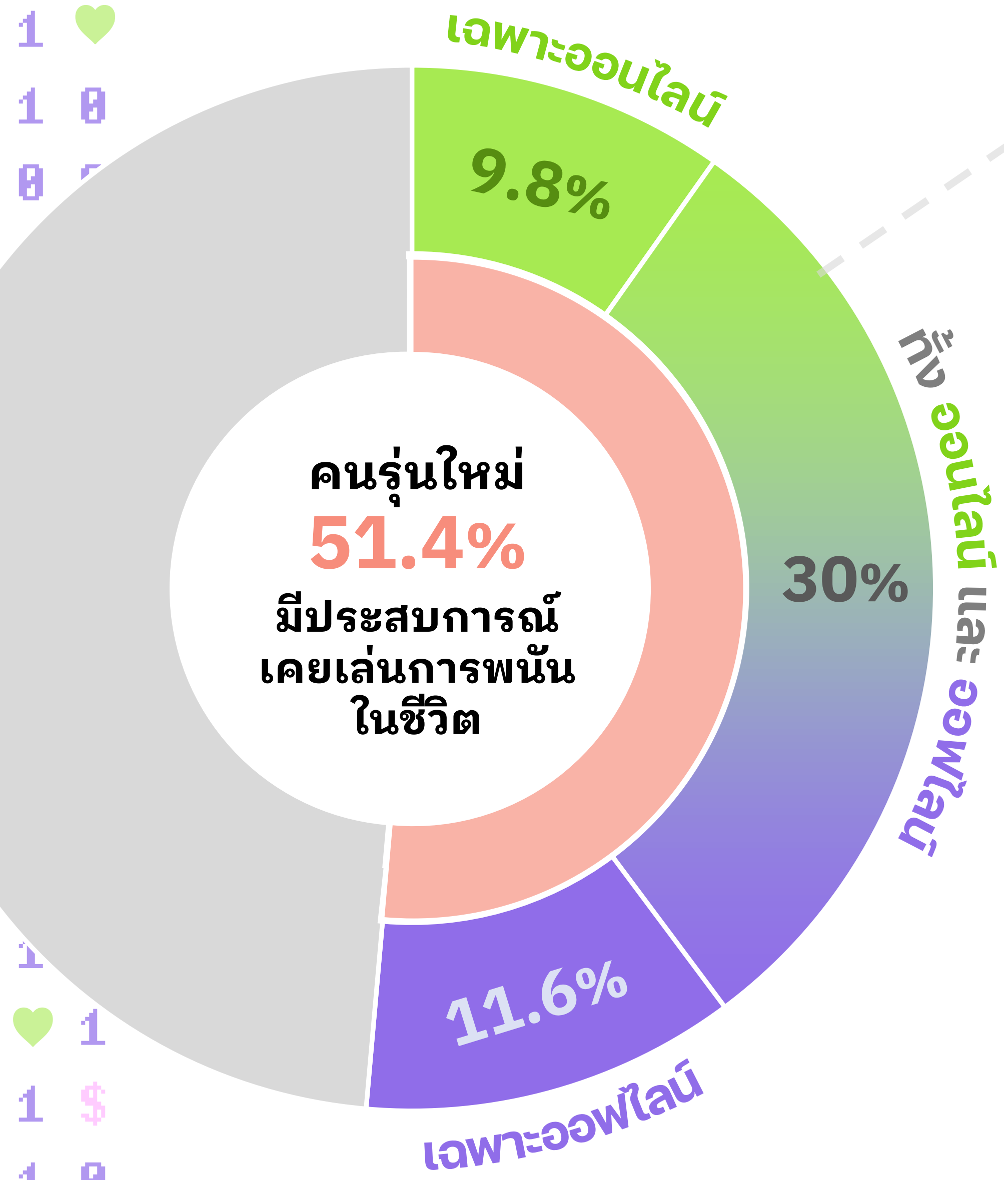
บุคคลแวดล้อม	ร้อยละ
เพื่อนสนิท	59.4%
เพื่อน (ไม่สนิท)	38.2%
คนแถวบ้าน	28.5%
ญาติ	22.4%
พี่ น้อง	17.7%
พ่อ แม่	15.2%
แฟน คนรัก	8.7%
ดารานักร้อง เน็ตไอดอล	5.6%

{ ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่ระบุว่ามีคนรู้จักที่เล่นการพนันออนไลน์ จำแนกตามกลุ่มคน (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) }

#3

ประสบการณ์และจุดเริ่มต้นสู่การเล่นพนันออนไลน์

:// คนรุ่นใหม่ เคยเล่นพนันทั้ง ออนไลน์ & ออฟไลน์



กลุ่มที่เล่นทั้ง ออนไลน์ และ ออฟไลน์

{ ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่
เคยเล่นพนันทั้งออนไลน์และออฟไลน์
จำแนกตามช่องทางที่เล่นบ่อย }

86.2% เริ่มเล่นพนันครั้งแรกจากออฟไลน์

- 53.5% เล่น ออนไลน์ บ่อยกว่า
- 23.2% เล่นเท่า ๆ กัน
- 21.9% เล่น ออฟไลน์ บ่อยกว่า
- 1.4% ไม่แน่ใจ

เหตุผลหลักที่เล่นพนัน ออนไลน์ บ่อยกว่า

#1	สะดวกกว่า เล่นได้ทุกที่ ทุกเวลา ไม่ต้องไปบ่อน	69.1%
#2	พนันออนไลน์ให้รางวัลสูง/ให้ราคาดีกว่าบ่อน	10.2%
#3	เล่นออนไลน์เสี่ยงถูกจับน้อยกว่าไปเล่นที่บ่อน	6.7%
#4	พนันออนไลน์ให้เครดิตวงเงินเล่นก่อน จ่ายทีหลัง	6.1%

{ ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นพนันทั้งออนไลน์และออฟไลน์
ที่ระบุว่าเล่นผ่านช่องทางออนไลน์บ่อยกว่า
จำแนกตามเหตุผลหลักที่เล่นออนไลน์บ่อยกว่า (เลือกได้เหตุผลเดียว) }

:// จุดเริ่มต้นสู่การเล่นพนันออนไลน์

คนรุ่นใหม่
เริ่มเล่นพนันออนไลน์
ครั้งแรกที่

อายุเฉลี่ย **19.5 ปี**

อายุต่ำสุด
ที่พบ คือ **12 ปี**

เด็ก 15-18 ปี
เริ่มเล่นที่อายุเฉลี่ย
16.4 ปี

เยาวชน 19-25 ปี
เริ่มเล่นที่อายุเฉลี่ย
20.1 ปี

{ คนรุ่นใหม่ **กว่า 1 ใน 3** เริ่มเล่นพนันออนไลน์
ตั้งแต่อยู่ในช่วงวัยเด็ก คือ **ไม่เกิน 18 ปี** }

{ ร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง
ที่เคยเล่นพนันออนไลน์
จำแนกตามประเภท
การพนันออนไลน์
ที่เริ่มเล่นเป็นครั้งแรก }

การพนันออนไลน์ที่เริ่มเล่นครั้งแรก

อันดับ	ประเภท	ร้อยละ
1st	สลอตแมชชีน/ตู้พนัน	26.8%
2nd	หวยใต้ดิน	21.9%
3rd	สลากกินแบ่งรัฐบาล	17.3%
4th	พนันไพ่	14.4%
5th	พนันฟุตบอล	7.7%

:// เหตุผลจูงใจให้คนรุ่นใหม่ --> เริ่มเล่นพนันออนไลน์

สะดวก ง่าย เล่นได้ทุกที่ ทุกเวลา
84.7 %

เพื่อนชวนให้เล่น
41.2 %

ฝาก-ถอนเงินจากระบบได้อย่างรวดเร็ว
41.1 %

ปกปิดเป็นความลับ มั่นใจว่าจะไม่ถูกจับได้
24.5 %

โปรโมชั่นจูงใจ
20.6 %

รางวัลสูง ให้ราคาดีกว่าบ่อนหรือโต๊ะพนันทั่วไป
19.7 %

มั่นใจว่ามีโอกาสชนะสูง
18.0 %

มีรูปแบบการแทงพนันที่หลากหลาย
16.2 %

มั่นใจว่าได้เงินครบแน่นอน หากชนะพนัน
13.7 %

เห็นโฆษณาเลยตามไปเล่น
8.4 %

ให้เครดิตวงเงินเล่นก่อน
5.9 %

คนโฆษณาเชิญชวนดูน่าเชื่อถือ
5.5 %

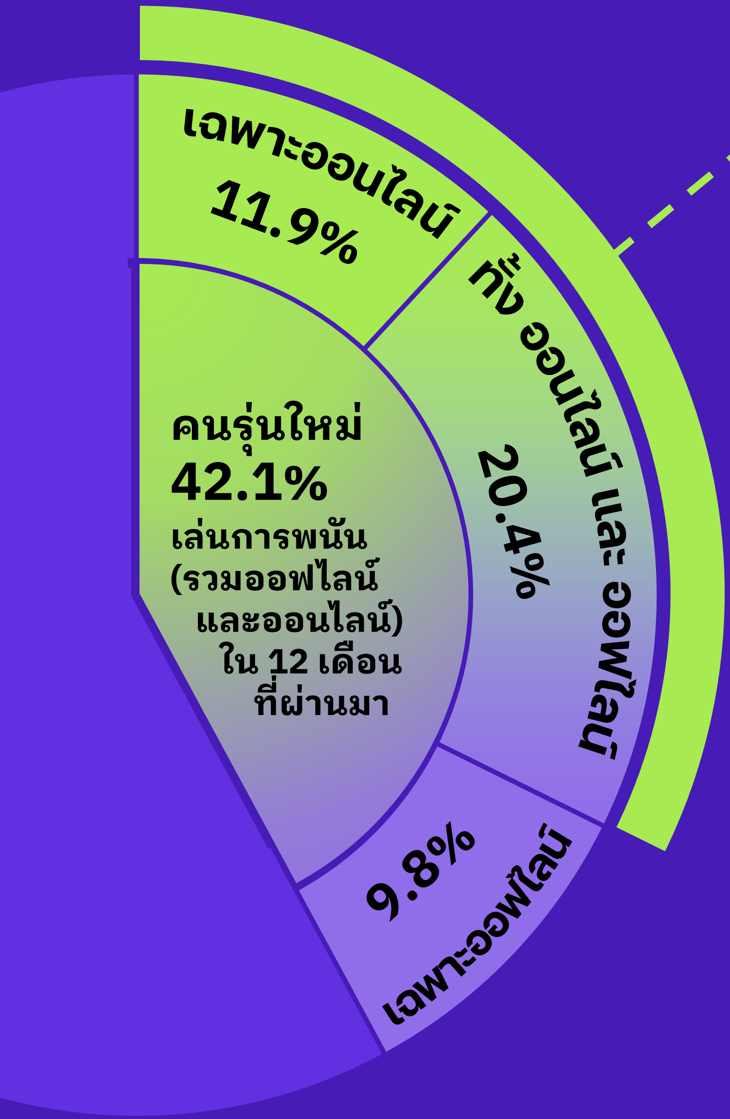
{ ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นพนันออนไลน์
จำแนกตามเหตุผลที่เริ่มเล่นพนันออนไลน์
(ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) }

#4

{ การเล่นพนันออนไลน์ของคนรุ่นใหม่ ในรอบ 12 เดือน }

'65->66

:// การเล่นพนันออนไลน์ของคนรุ่นใหม่ในรอบ 12 เดือน `65->66



คนรุ่นใหม่ **32.3%** หรือ
ประมาณ **2.996 ล้านคน**
เล่นพนันออนไลน์ในรอบปี 2566

เด็ก 15-18 ปี
0.466 ล้านคน

เยาวชน 19-25 ปี
2.530 ล้านคน

เพศชาย
1.765 ล้านคน

เพศหญิง
1.231 ล้านคน

65-66 $TART

ประมาณ 1 ใน 4 เป็น
นักพนันออนไลน์หน้าใหม่
ที่เพิ่งเริ่มเล่นครั้งแรกในปีที่ผ่านมา
หรือคิดเป็นจำนวน **0.739 ล้านคน**

ภูมิภาค	ร้อยละ / จำนวน
ภาคเหนือ	31.2 % 0.474 ล้านคน
ภาคอีสาน	37.2 % 1.159 ล้านคน
ภาคกลาง	27.2 % 0.513 ล้านคน
กรุงเทพฯ และปริมณฑล	29.5 % 0.368 ล้านคน
ภาคใต้	32.8 % 0.481 ล้านคน

{ ร้อยละและประมาณการจำนวนคนรุ่นใหม่ที่เล่นพนันออนไลน์ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา จำแนกตามภูมิภาค }

:// การพนันออนไลน์ยอดนิยม _ ประเภท & ช่องทางการเล่น

#	ประเภทการพนัน	จำนวนผู้เล่น	ช่องทางที่ใช้เล่น			
			ไลน์	เฟซบุ๊ก	เว็บไซต์	Apps
1	สลอตแมชชีน/ตู้พนัน	1,140,071 คน	10.7 %	7.9 %	97.1 %	1.9 %
2	หวยใต้ดิน	1,033,674 คน	30.1 %	10.9 %	74.2 %	2.8 %
3	สลากกินแบ่งรัฐบาล	983,791 คน	13.8 %	8.2 %	8.8 %	90.5 %
4	ไพ่พนัน	591,933 คน	15.6 %	5.9 %	93.1 %	2.2 %
5	พนันฟุตบอล	449,673 คน	15.7 %	9.1 %	92.1 %	4.5 %
6	หวยต่างประเทศ	271,113 คน	23.1 %	2.0 %	88.4 %	1.4 %
7	พนันอีสปอร์ต	151,242 คน	16.0 %	19.8 %	66.7 %	1.2 %
8	โต๊ะเกมพนัน	132,174 คน	5.6 %	22.2 %	87.5 %	5.6 %
9	ไฮโล/โปปั่น/น้ำเต้าปูปลา	126,314 คน	7.2 %	13.0 %	88.4 %	4.3 %

{ ประมาณการจำนวนคนรุ่นใหม่ที่เล่นพนันออนไลน์ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา จำแนกตามประเภทการพนันที่เล่น (เลือกได้มากกว่า 1 ประเภท) }

{ ร้อยละของคนรุ่นใหม่ที่เล่นพนันออนไลน์ประเภทต่าง ๆ ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา จำแนกตามช่องทางที่เล่น (เลือกได้มากกว่า 1 ช่องทาง) }

98.7%
เล่นผ่านมือถือ

คนรุ่นใหม่
อายุ 15-19 ปี
(ต่ำกว่าที่กฎหมายกำหนด)
เล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลออนไลน์

จำนวน
133,551 คน

* คนรุ่นใหม่เล่นพนันออนไลน์
เฉลี่ยคนละ 2 ประเภท
สูงสุดคนละ 9 ประเภท

:// $ เงินหมุนเวียน $ จากการเล่นพนันออนไลน์ในรอบปี 2566

ประมาณการ
เงินหมุนเวียนต่อปี
จากการเล่นพนันออนไลน์
กลุ่มคนรุ่นใหม่

58,675 ล้านบาท

* จำนวนเงินที่ใช้
เล่นพนันออนไลน์
เฉลี่ยคนละ

1,633 บาท/เดือน

ต่ำสุด 10 บาท/เดือน
สูงสุด 91,260 บาท/เดือน

#	ประเภทการพนัน	วงเงินหมุนเวียนต่อปี	จำนวนเงินที่ใช้เล่นพนัน เฉลี่ยต่อเดือน (บาท)	จำนวนเงินที่ใช้เล่นพนัน ต่ำสุด - สูงสุด (บาท)
1	สลอตแมชชีน/ตู้พนัน	20,728 ล้านบาท	1,529	10 – 30,000
2	หวยใต้ดิน	9,013 ล้านบาท	725	20 – 12,000
3	ไพ่พนัน	6,536 ล้านบาท	914	30 – 20,000
4	ฟุตบอล	5,194 ล้านบาท	965	50 – 10,000
5	สลากกินแบ่งรัฐบาล	4,676 ล้านบาท	395	50 – 2,000
6	หวยต่างประเทศ	2,251 ล้านบาท	690	50 – 3,000
7	รูเล็ต	1,909 ล้านบาท	1,810	100 – 50,000
8	อีสปอร์ต	1,589 ล้านบาท	880	50 – 5,000
9	โต๊ะเกมพนัน	1,275 ล้านบาท	810	100 – 5,000
10	ไฮโล/โปปั่น/น้ำเต้าปูปลา	1,216 ล้านบาท	806	50 – 10,000

{ ซ้าย ประมาณการเงินหมุนเวียน ขวา จำนวนเงินที่ใช้เล่นพนันออนไลน์
กลุ่มคนรุ่นใหม่ที่เล่นพนันออนไลน์ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา จำแนกตามประเภทการพนัน }

:// สถานการณ์การพนันออนไลน์ _ เด็ก 15-18 ปี

เด็ก 15-18 ปี
14.6 %
เล่นพนันออนไลน์
ในรอบปี 2566
หรือคิดเป็นจำนวน
0.466 ล้านคน

เด็กชาย
0.296 ล้านคน

เด็กหญิง
0.169 ล้านคน

ใช้เงินเล่นพนันออนไลน์
เฉลี่ยคนละ **1,146** บาท/เดือน

ประมาณการ
เงินหมุนเวียนต่อปี
จากการเล่นพนันออนไลน์

6,427 ล้านบาท

65-66 $TART

กว่าครึ่ง เป็น **นักพนันออนไลน์หน้าใหม่**

ที่เพิ่งเริ่มเล่นครั้งแรกในปีที่ผ่านมา
หรือคิดเป็นจำนวน
0.274 ล้านคน

พนันออนไลน์ยอดนิยม เด็ก 15-18 ปี

	พนันออนไลน์ยอดนิยม	เพศชาย	เพศหญิง
1st	สลอตแมชชีน ตู้พนัน	190,064	55,164
2nd	หวยใต้ดิน	26,858	73,912
3rd	ไพ่พนัน	75,408	22,260
4th	สลากกินแบ่งรัฐบาล	40,267	42,213
5th	พนันฟุตบอล	69,853	9,192

(หน่วย: คน)

* เล่นพนันออนไลน์
เฉลี่ยคนละ 2 ประเภท
สูงสุดคนละ 6 ประเภท

{ ประมาณการจำนวนเด็ก อายุ 15-18 ปี ที่เล่นพนันออนไลน์ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา จำแนกตามประเภทการพนันที่เล่น (เล่นได้มากกว่า 1 ประเภท) }

:// สถานการณ์การพนันออนไลน์ _ เยาวชน 19-25 ปี

เยาวชน 19-25 ปี
41.6 %
เล่นพนันออนไลน์
ในรอบปี 2566
หรือคิดเป็นจำนวน
2.530 ล้านคน

เยาวชนชาย
1.469
ล้านคน

เยาวชนหญิง
1.061
ล้านคน

ใช้เงินเล่นพนันออนไลน์
เฉลี่ยคนละ **1,719** บาท/เดือน

ประมาณการ
เงินหมุนเวียนต่อปี
จากการเล่นพนันออนไลน์

52,248 ล้านบาท

65-66
$TART

เกือบ 1 ใน 5
เป็น
นักพนันออนไลน์หน้าใหม่

ที่เพิ่งเริ่มเล่นครั้งแรกในปีที่ผ่านมา
หรือคิดเป็นจำนวน
0.465 ล้านคน

พนันออนไลน์ยอดนิยม เยาวชน 19-25 ปี

อันดับ	ประเภท	เพศชาย	เพศหญิง
1st	หวยใต้ดิน	426,483	506,421
2nd	สลากกินแบ่งรัฐบาล	416,684	484,627
3rd	สลอตแมชชีน ตู้พนัน	620,296	274,546
4th	ไพ่พนัน	343,309	150,957
5th	พนันฟุตบอล	334,481	36,147

(หน่วย: คน)

* เล่นพนันออนไลน์
เฉลี่ยคนละ 2 ประเภท
สูงสุดคนละ 9 ประเภท

{ ประมาณการจำนวนเยาวชน อายุ 19-25 ปี
ที่เล่นพนันออนไลน์ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา
จำแนกตามประเภทการพนันที่เล่น
(เล่นได้มากกว่า 1 ประเภท) }

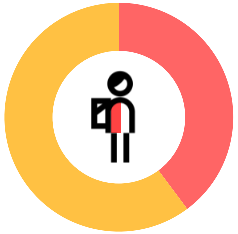
#5

ผลกระทบ จากการเล่น พนันออนไลน์

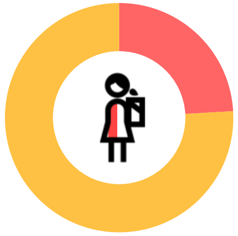
:// ! ผลกระทบ ! จากการเล่นพนันออนไลน์ ในรอบปี 2566

33.5% ของคนรุ่นใหม่
ที่เล่นพนันออนไลน์
ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา
หรือประมาณ **1.004 ล้านคน**
ระบุว่าตนเอง **ได้รับผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์**

เด็ก 15-18 ปี
ได้รับผลกระทบ
ประมาณ
0.159 ล้านคน

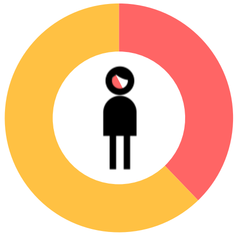


เด็กชาย ได้รับ ผลกระทบ
39.8%
118,048 คน

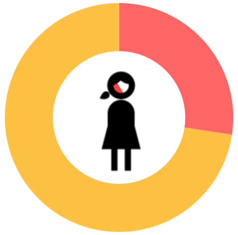


เด็กหญิง ได้รับ ผลกระทบ
24.1%
40,772 คน

เยาวชน 19-25 ปี
ได้รับผลกระทบ
ประมาณ
0.845 ล้านคน



เยาวชนชาย ได้รับ ผลกระทบ
37.8%
555,103 คน



เยาวชนหญิง ได้รับ ผลกระทบ
27.4%
290,460 คน

สัดส่วนของคนที่ได้รับผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ โดยเปรียบเทียบกับคนที่เล่นการพนันออนไลน์ในกลุ่มอายุและเพศนั้น ๆ

ลักษณะผลกระทบ
จากการเล่นพนันออนไลน์

- ขาดเงินใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน **23.9%**
- มีปัญหาความเครียด เสียสุขภาพจิต **18.1%**
- เสียเวลาทำงาน / การเรียน **11.1%**
- สุขภาพเสื่อมโทรม **9.1%**
- มีปากเสียงทะเลาะกับคนในครอบครัว **5.0%**
- SALE ขายทรัพย์สินหรือสิ่งมีค่าเพื่อเล่นพนัน/ ใช้หนี้ **2.9%**

{ ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นพนันออนไลน์ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา ที่ระบุว่าได้รับผลกระทบจากการเล่นพนัน จำแนกตามลักษณะผลกระทบ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) }

:// $ หนี้สิน $ จากการเล่นพนันออนไลน์ ในรอบปี 2566

คนรุ่นใหม่ที่เล่นพนันออนไลน์
ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา
82,128 คน
มีหนี้สินที่เกิดจากการพนัน

ประมาณการ
มูลค่าหนี้สินจากการเล่นพนัน
ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา

772.804 ล้านบาท

เฉลี่ย 9,833 บาท/คน
สูงสุด 200,000 บาท/คน

เด็ก 15-18 ปี
21,000 คน
มีหนี้สินจากการพนัน

ประมาณการมูลค่า
หนี้สินจากการเล่นพนัน
กลุ่มเด็ก

86.389 ล้านบาท

เฉลี่ย 4,488 บาท/คน
สูงสุด 20,000 บาท/คน

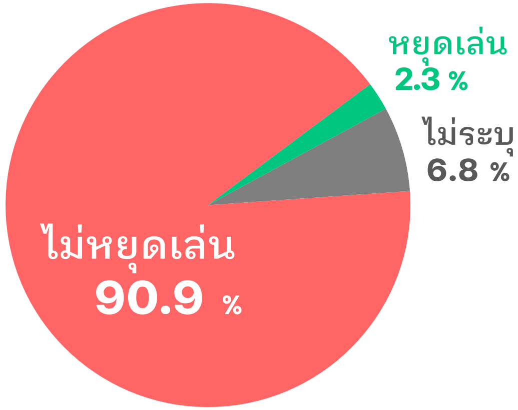
เยาวชน 19-25 ปี
61,128 คน
มีหนี้สินจากการพนัน

ประมาณการมูลค่า
หนี้สินจากการเล่นพนัน
กลุ่มเยาวชน

686.415 ล้านบาท

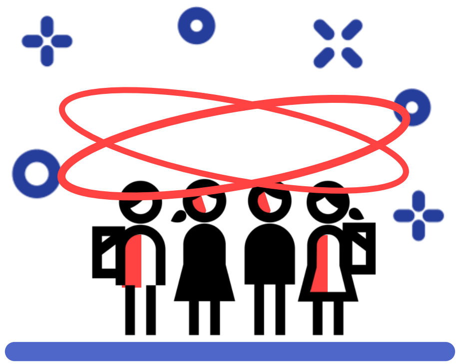
เฉลี่ย 11,567 บาท/คน
สูงสุด 200,000 บาท/คน

กรณีที่เป็นหนี้จากการพนัน
จะ หยุดเล่นพนันหรือไม่ ?



{ ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นการพนันออนไลน์
ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมาและเป็นหนี้พนัน
ที่ระบุการหยุดเล่นพนันกรณีเป็นหนี้ }

:// คนรุ่นใหม่ที่ยอมรับว่าตนเอง ❓ติดพนัน❓



กลุ่มคนรุ่นใหม่ที่เล่นพนันออนไลน์ในรอบปี 2566

14.8% หรือประมาณ
0.442 ล้านคน
ระบุว่าตนเอง ติดพนัน

30.5% หรือประมาณ
0.915 ล้านคน
รู้สึก ไม่แน่ใจว่าติดพนัน

เพศชาย ติดพนัน
0.289 ล้านคน

เพศหญิง ติดพนัน
0.153 ล้านคน

เด็ก 15-18 ปี ติดพนัน
0.054 ล้านคน

เยาวชน 19-25 ปี ติดพนัน
0.388 ล้านคน

ผลกระทบที่พบ 5 อันดับแรก

		ติดพนัน	ไม่แน่ใจ
1st	ขาดเงินใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน	51.9%	35.7%
2nd	มีปัญหาความเครียด/เสียสุขภาพจิต	38.5%	19.0%
3rd	เสียเวลาทำงาน/การเรียน	32.2%	13.5%
4th	สุขภาพเสื่อมโทรม	20.1%	11.7%
5th	มีปากเสียงทะเลาะกับคนในครอบครัว	12.1%	4.8%

{ ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่ระบุว่าตนเองติดพนันและที่ไม่แน่ใจว่าตนเองติดพนัน
จำแนกตามลักษณะผลกระทบที่ได้รับ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) }

The Problem Gambling Severity Index - PGSI

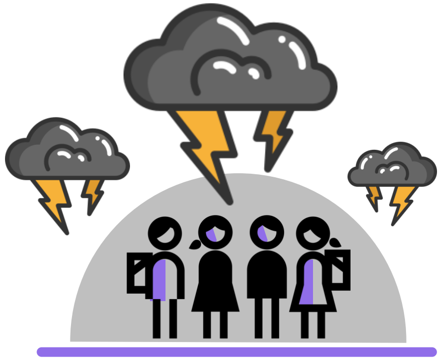
ในการเล่นการพนัน ท่านมีประสบการณ์ในลักษณะใดต่อไปนี้	ไม่เคย 0 คะแนน	บางครั้ง 1 คะแนน	บ่อยครั้ง 2 คะแนน	แทบทุกครั้ง 3 คะแนน
1. **บ่อยแค่ไหน** ที่เล่นพนันด้วยเงินจำนวนมากกว่าที่สามารถจ่ายได้จริง				✓
2. **บ่อยแค่ไหน** ที่ต้องเพิ่มจำนวนเงินพนัน เพื่อให้ได้ความรู้สึกตื่นเต้น เร้าใจ หรือได้ลุ้นหมือนเดิม		✓		
3. **บ่อยแค่ไหน** ที่หวนกลับไปเล่นพนันแก้มือ เพื่อหวังจะได้เงินที่เสียไปคืนมา			✓	
4. **บ่อยแค่ไหน** ที่ต้องหยิบยืมเงินผู้อื่น หรือขายสิ่งต่างๆ เพื่อให้ได้เงินมาเล่นพนัน	✓			
5. **บ่อยแค่ไหน** ที่รู้สึกว่า อาจมีปัญหาจากการเล่นพนัน			✓	
6. **บ่อยแค่ไหน** ที่ถูกคนวิพากษ์วิจารณ์ หรือบอกว่ามีปัญหาจากการเล่นพนัน ซึ่งอาจคิดว่าจริงหรือ ไม่จริงก็ได้		✓		
7. **บ่อยแค่ไหน** ที่รู้สึกผิดกับการเล่นพนัน หรือผลที่ตามมา จากการเล่นพนัน	✓			
8. **บ่อยแค่ไหน** ที่มีปัญหาสุขภาพ ความเครียดหรือวิตกกังวลจากการเล่นพนัน				
9. **บ่อยแค่ไหน** ที่การพนันทำให้ตัวเอง หรือคนในครอบครัวเกิดปัญหาทางการเงิน	✓			

รวมคะแนน

คะแนนรวม	ผลการประเมิน
0	ไม่มีความเสี่ยง
1 - 2	มีความเสี่ยงต่ำ
3 - 7	มีความเสี่ยงปานกลาง จะเป็นนักพนันที่เป็นปัญหา
8 ขึ้นไป	มีความเสี่ยงสูง หรือ เป็น **นักพนันที่เป็นปัญหา**

(คะแนนสูงสุดที่เป็นไปได้ คือ 27 คะแนน)

:// นักพนันที่เป็นปัญหา & สัญญาณเสี่ยง



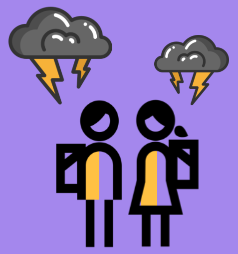
กลุ่มคนรุ่นใหม่ที่เล่นพนันออนไลน์ในรอบปี 2566

23% หรือประมาณ 0.689 ล้านคน เข้าข่ายเป็นนักพนันที่เป็นปัญหา

48% หรือประมาณ 1.437 ล้านคน มีความเสี่ยงที่จะกลายเป็นนักพนันที่เป็นปัญหา

นักพนันที่เป็นปัญหา
เพศชาย
0.442 ล้านคน

นักพนันที่เป็นปัญหา
เพศหญิง
0.247 ล้านคน



นักพนันที่เป็นปัญหา
เด็ก 15-18 ปี
0.112 ล้านคน

นักพนันที่เป็นปัญหา
เยาวชน 19-25 ปี
0.577 ล้านคน

สัญญาณบ่งชี้พฤติกรรมการเล่นพนันที่เป็นปัญหา 5 อันดับแรก

{ร้อยละของคนรุ่นใหม่ที่เล่นพนันออนไลน์ในรอบ 12 เดือน จำแนกตามพฤติกรรมเสี่ยงที่พบ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)}

1st	ต้อง เพิ่มจำนวนเงินพนัน เพื่อให้ได้ความรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจ หรือได้ลุ้นเหมือนเดิม	74.8%
2nd	หวน กลับไปเล่นพนันแก้มือ เพื่อหวังจะได้เงินที่เสียไปคืนมา	70.4%
3rd	เล่นพนันด้วยเงินจำนวน มากกว่าที่มีจ่าย	53.4%
4th	รู้สึกผิด กับการเล่นพนัน หรือผลที่ตามมาจากการเล่นพนัน	35.5%
5th	รู้สึกว่าอาจมีปัญหา จากการเล่นพนัน	32.1%

จบการนำเสนอ

พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มคนรุ่นใหม่

_2566

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน