

พฤติกรรม
การเสพติด
การพนันออนไลน์



แพทย์หญิงมธุรดา สุวรรณ โพธิ์
ผู้อำนวยการสถาบันราชานุกูล
30 กันยายน 2564

นิยาม'พนัน'

กิจกรรม การเล่น เสี่ยงได้ เสี่ยงเสีย โดยมี "เดิมพัน" และ "รางวัล" เป็นสิ่งแลกเปลี่ยนระหว่าง "เจ้ามือ" และ "ผู้เล่น" บน "ความน่าจะเป็นและโอกาส" ทางสถิติหรือโชค

- 1 เงินเดิมพัน
- 2 โอกาส
- 3 รางวัล

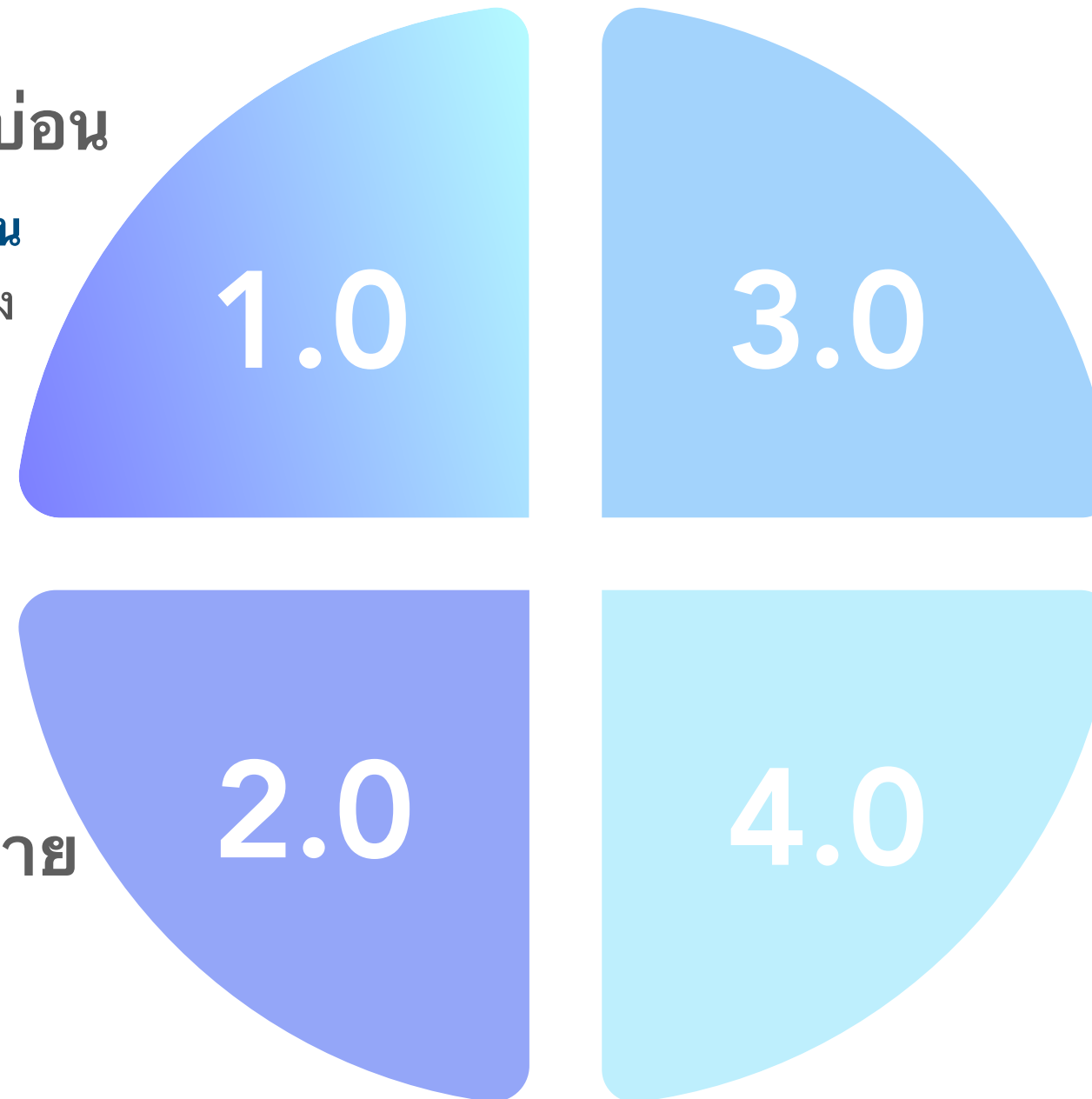


วิวัฒนาการของพนันในไทย

1.0

พนันเป็นกิจกรรมในเทศกาล/ชุมชน/บ่อน

พื้นที่กายภาพ กิจกรรมเชิงวัฒนธรรมและธุรกิจเถื่อน
การเล่นตามบ่อน งานบุญงานวัด งานเทศกาลรื่นเริง
หวย โต้ะบอลเถื่อน



2.0

พนันเป็นกิจกรรมที่รับรอง โดยกฎหมาย

ทั่วประเทศ สม่่าเสมอ
ตั๋ว สลากงานบุญกุศล สลากกินแบ่ง
สลากกาชาด สลากเอกชน

3.0

พนันเป็นกิจกรรมเสี่ยงโชค สินค้า
บริการ มหกรรมกีฬา

ทั่วประเทศ ตามเทศกาล

SMS ชิงโชค ร่วมลุ้นในรายการโทรทัศน์ หวยชาเขียว
ไปรษณีย์บัตรฟุตบอลโลก สินค้าร่วมสนุกชิงโชค

4.0

พนันเป็นโลกเสมือนจริง
ผ่านสื่อออนไลน์และมือถือ

ที่ใด เมื่อไร กับกับใครก็ได้

เล่นพนันผ่านบ่อนออนไลน์ คาสิโน
ออนไลน์

พนันออนไลน์ในยุค 4.0

Online AND Offline Gambling

เล่นได้ตลอด 24 ชั่วโมง
เว็บไซต์พนันออนไลน์จะเปิดให้บริการตลอดเวลา การเล่นเกมพนันทำให้เล่นได้ทุกที่ทุกเวลา

มีโค้ชส่วนตัว
สำหรับนักพนันหน้าใหม่การจะเริ่มเล่นนั้นเปรียบเสมือน Rookie จึงมีพนักงานคอยให้คำปรึกษาแบบตัวต่อตัวตลอดเวลาที่เราเล่น

เชื่อมต่อกับ E-Banking
การเชื่อมต่อกับบัญชีธนาคารของเราทำให้สะดวกเรื่องของการเบิก-ถอนเงิน ซึ่งทำได้ 24 ชม.

ลงทุนต่ำ
บางเว็บไซต์เปิดโอกาสให้ลองเล่นแบบลงทุนขั้นต่ำ 10 - 100 บาท ซึ่งเหมาะกับเด็กและเยาวชน ตั้งขึ้นมีบางเว็บไซต์เปิดให้เล่นฟรีครั้งแรกแบบไม่เสียค่าใช้จ่าย

บ่อนไม่เปิด 24 ชั่วโมง
บ่อนการพนันย่อมมีค่าใช้จ่ายในการเปิดแต่ละครั้งรวมถึงความเสี่ยงอีกด้วย ส่งผลให้ไม่สามารถเปิด 24 ชม. ได้

เสียเวลา เสียค่าใช้จ่าย
ในเรื่องของการเดินทางเป็นเรื่องที่ยุ่งยากเป็นอย่างมาก เสียเวลา เสียค่าเดินทาง และบ่อนไม่ได้เปิด 24 ชั่วโมง

ไม่มีโค้ชส่วนตัว
เมื่อเกิดปัญหาระหว่างเล่นจะไม่มีพนักงานที่สามารถให้คำตอบเราได้โดยทันที ทำให้เรานั้นก็เสียโอกาสในการเล่นครั้งนั้นไป

เงินน้อยก็ลาท่อน
การเล่นพนันที่บ่อนนั้นมีข้อเสียมากมาย จึงทำให้ในปัจจุบันนี้ไม่ค่อยเป็นที่นิยมมากนัก หากเรามีทุนน้อยก็ไม่สามารถเล่นการพนันได้เลย

4 รูปแบบการพนันออนไลน์

1



การเล่นเกมนินแบบคาสิโน เช่น บาคาร่าออนไลน์ รูเล็ตออนไลน์ แบล็กแจ็ก หรือเกมไพ่ประเภทต่าง ๆ

2



การทายผลการแข่งขันกีฬา เช่น การแข่งม้า การแข่งขันฟุตบอล

3



การออกล็อตเตอรี่ ที่ผู้ต้องการซื้อสามารถสั่งซื้อและเล่นผ่านเว็บไซต์ขององค์กรหรือบริษัทเอกชนที่ได้รับอนุญาตจากรัฐให้ดำเนินการธุรกิจนี้

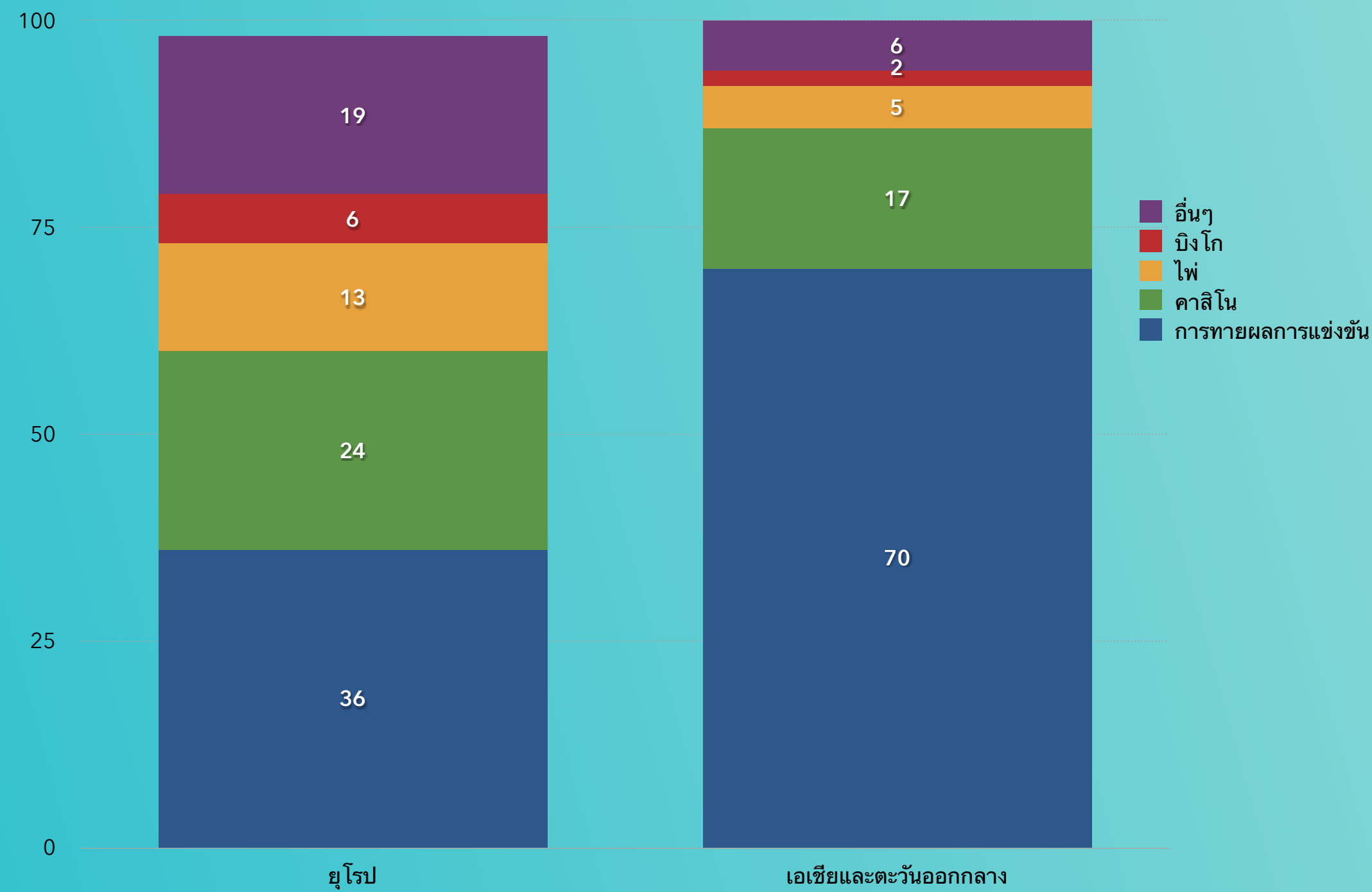
4



การพนันอื่น ๆ เช่น การพนันหรือการทายผลที่เป็นความเสี่ยงโชคที่นิยมเล่นในประเทศนั้น ๆ

ตลาดพนันออนไลน์ แยกตามผลิตภัณฑ์ 2015

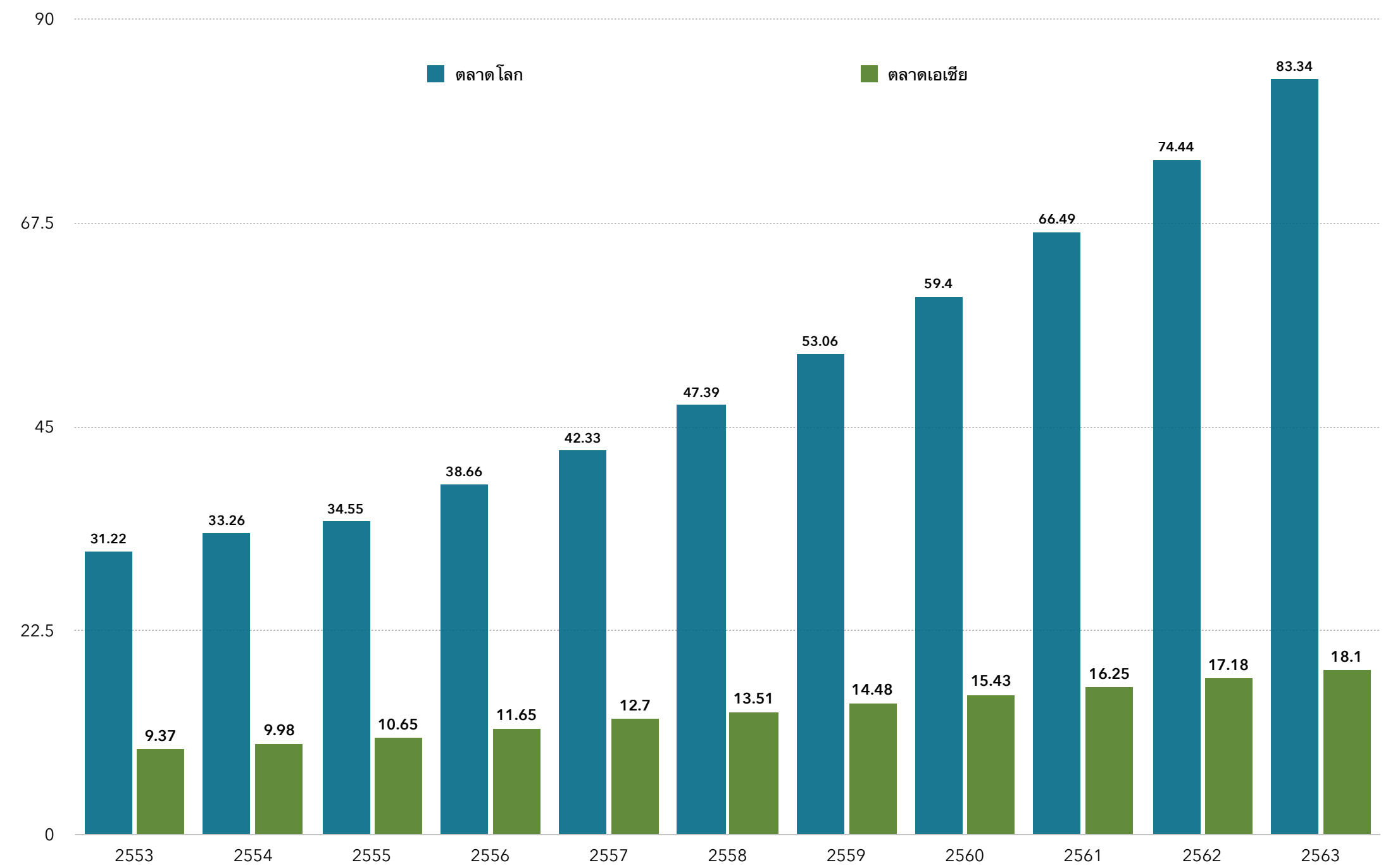
รูปที่ 3 ตลาดพนันออนไลน์จำแนกตามผลิตภัณฑ์ ปี พ.ศ. 2558



ตลาดพนันออนไลน์

มูลค่าตลาดการพนันออนไลน์ ปี 2002-2012

รูปที่ 1 มูลค่าตลาดการพนันออนไลน์ ปี พ.ศ. 2553-2563

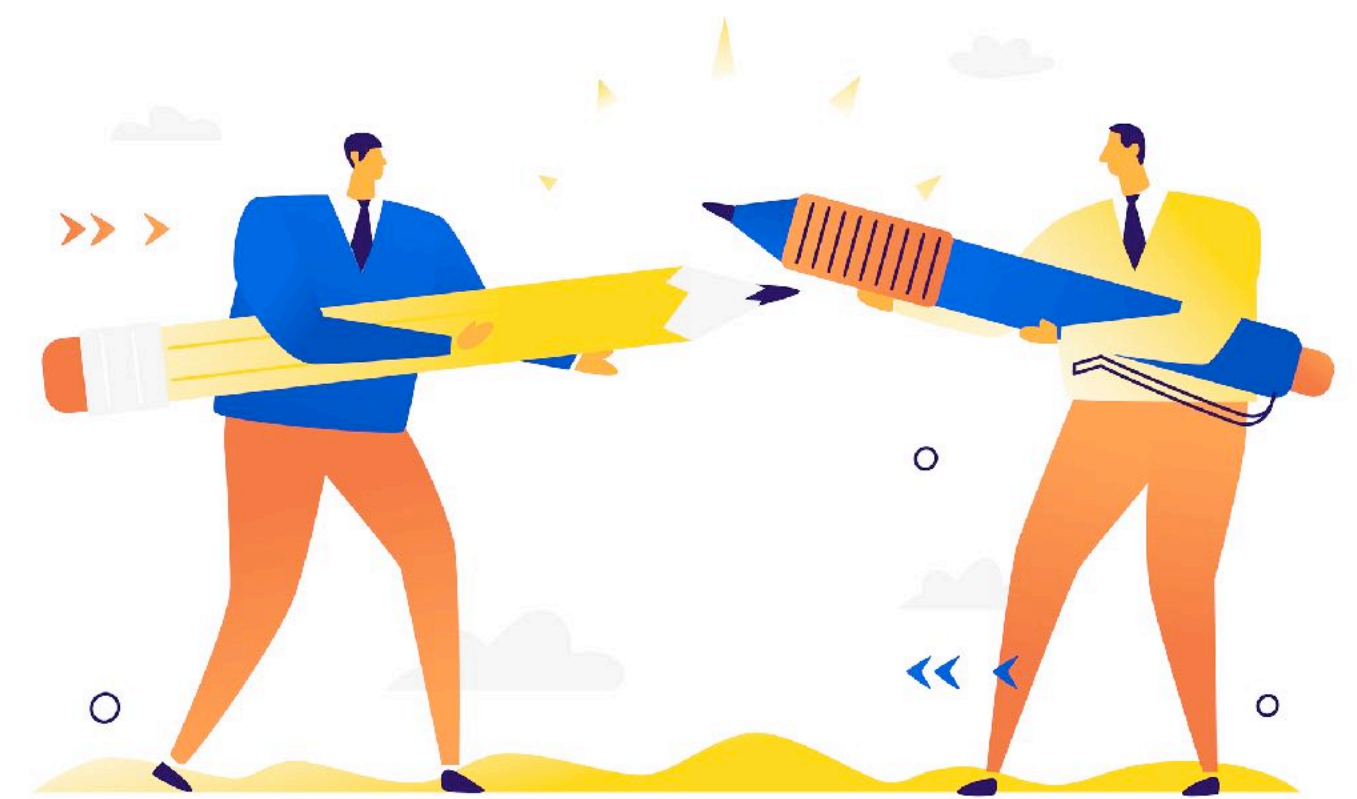


ที่มา : Global Online Gambling Market: Trends & Opportunities ,2012.

ระบบเศรษฐกิจอีสปอร์ต/E-SPORT ECOSYSTEM



ระบบธุรกิจอีสปอร์ต และธุรกิจพนัน



กลยุทธ์การสื่อสารของพนันออนไลน์

ที่มา: วิษณุ ติลาณ้อย กลยุทธ์การสื่อสารของเว็บไซต์การพนันฟุตบอลออนไลน์ ,2560

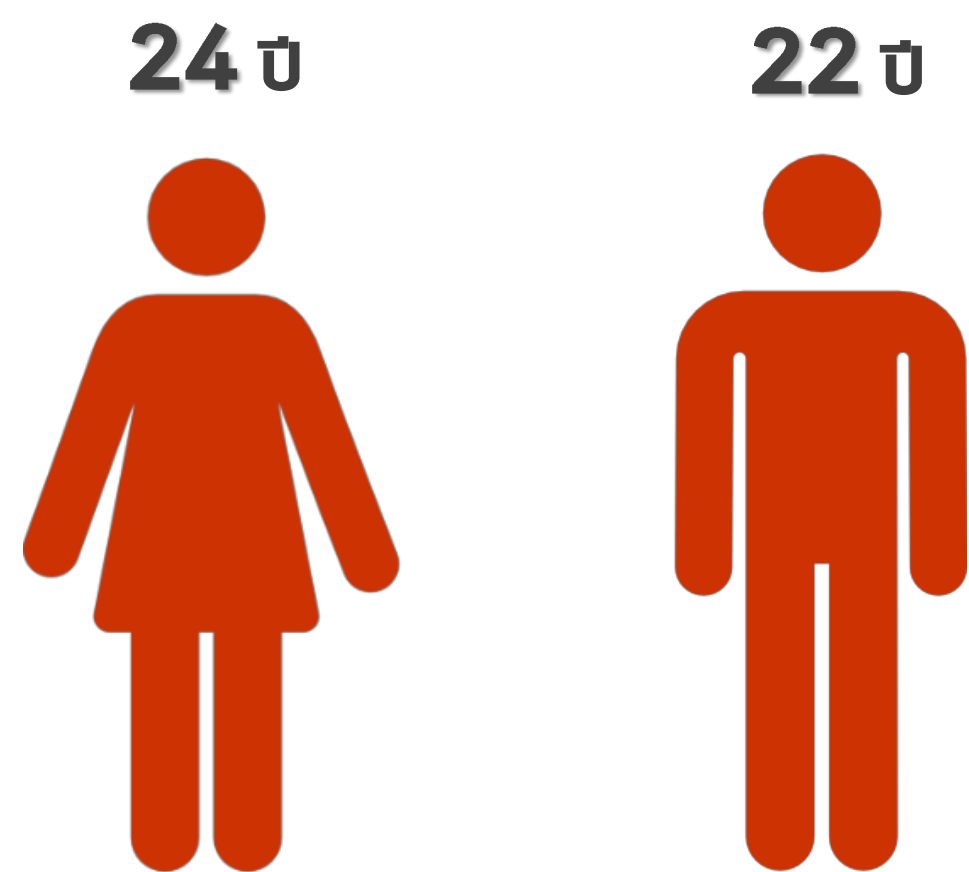


เมื่อเริ่มเล่นพนันครั้งแรก

ที่มา: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, โครงการศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2562

เริ่มเล่นการพนันครั้งแรก
อายุต่ำสุด **7** ปี สูงสุด **62** ปี

50.2 % เริ่มเล่นพนันครั้งแรก
ก่อนอายุ **20** ปี



อายุเฉลี่ยที่เริ่มเล่นพนันครั้งแรก
จำแนกตามเพศ

เสี่ยงโชค / อยากลอง **25.6 %**

อยากได้เงิน **22.7 %**

เพื่อความตื่นเต้นเพลิดเพลิน **14.7 %**

เล่นตามคนใกล้ชิด **13.5 %**

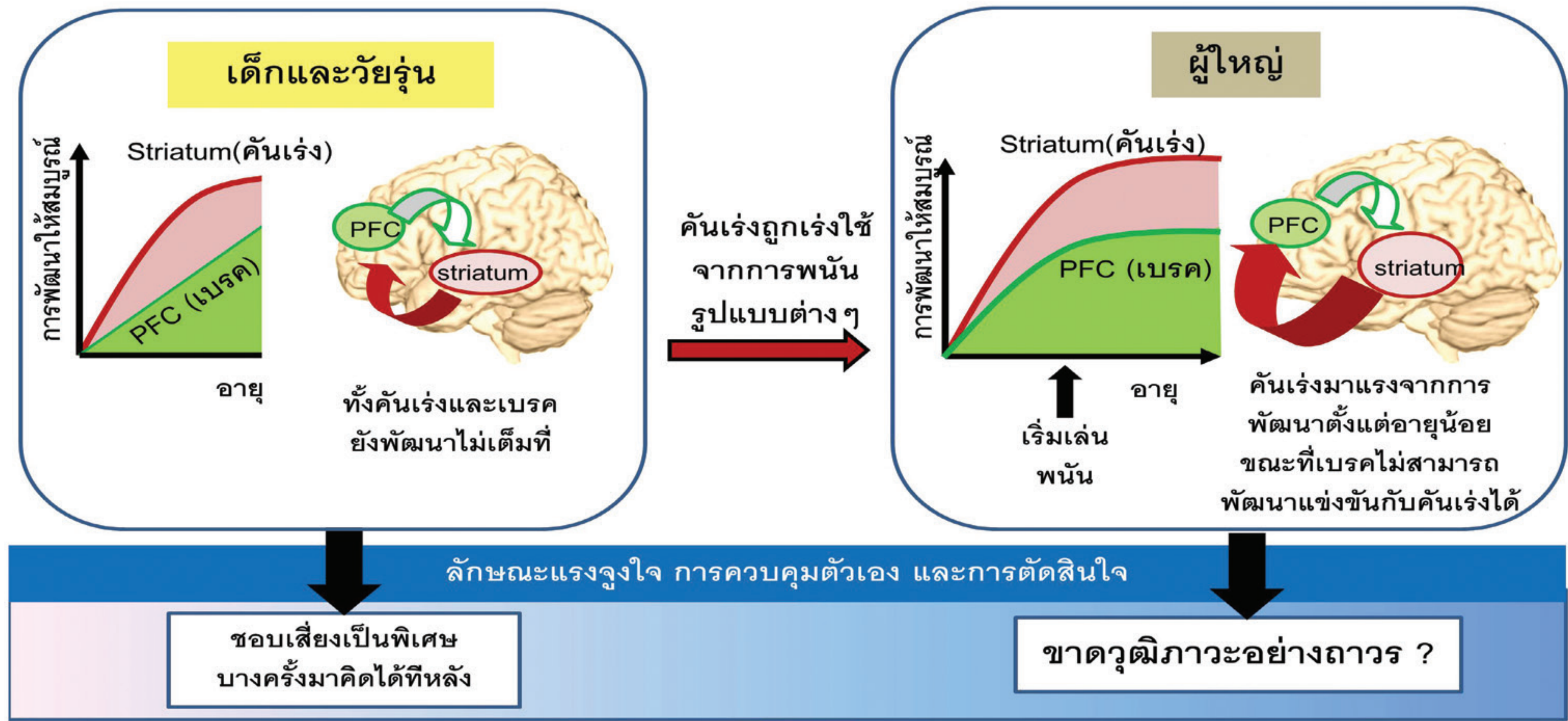
มีคนชักชวน **11.2 %**

คิดว่าจะมีโอกาส
ชนะมาก **5.2 %**

มีแหล่งที่เล่น
อยู่ใกล้ๆ **4.5 %**

ร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง
ที่มีประสบการณ์เคยเล่นพนัน
จำแนกตามเหตุผล
ของการเล่นพนันครั้งแรก

สมมุติฐานผลของการเล่นพนันตั้งแต่เด็กต่อพัฒนาโครงสร้างสมอง



ที่มา :พรจิรา ปรีวัชรากุล. แกะรอยหยักสมองมองผลกระทบของการพนัน,2559



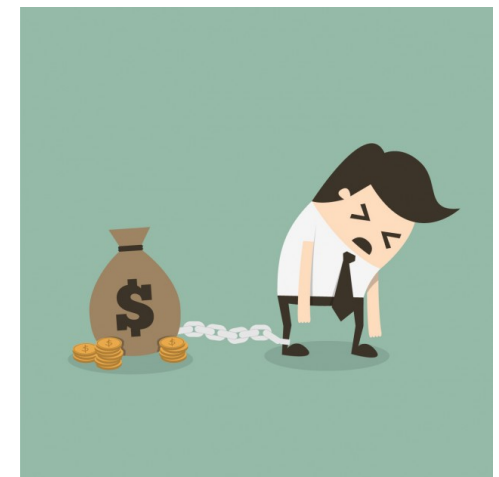
32.1%

ชนะแล้วกลับเล่นซ้ำ



28.6%

อดใจไม่ไหว



24.1%

แพ้แล้วแก้มือ



23.2%

ละอายใจ

ที่มา : ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน , 2561

การขาดความยับยั้งชั่งใจ

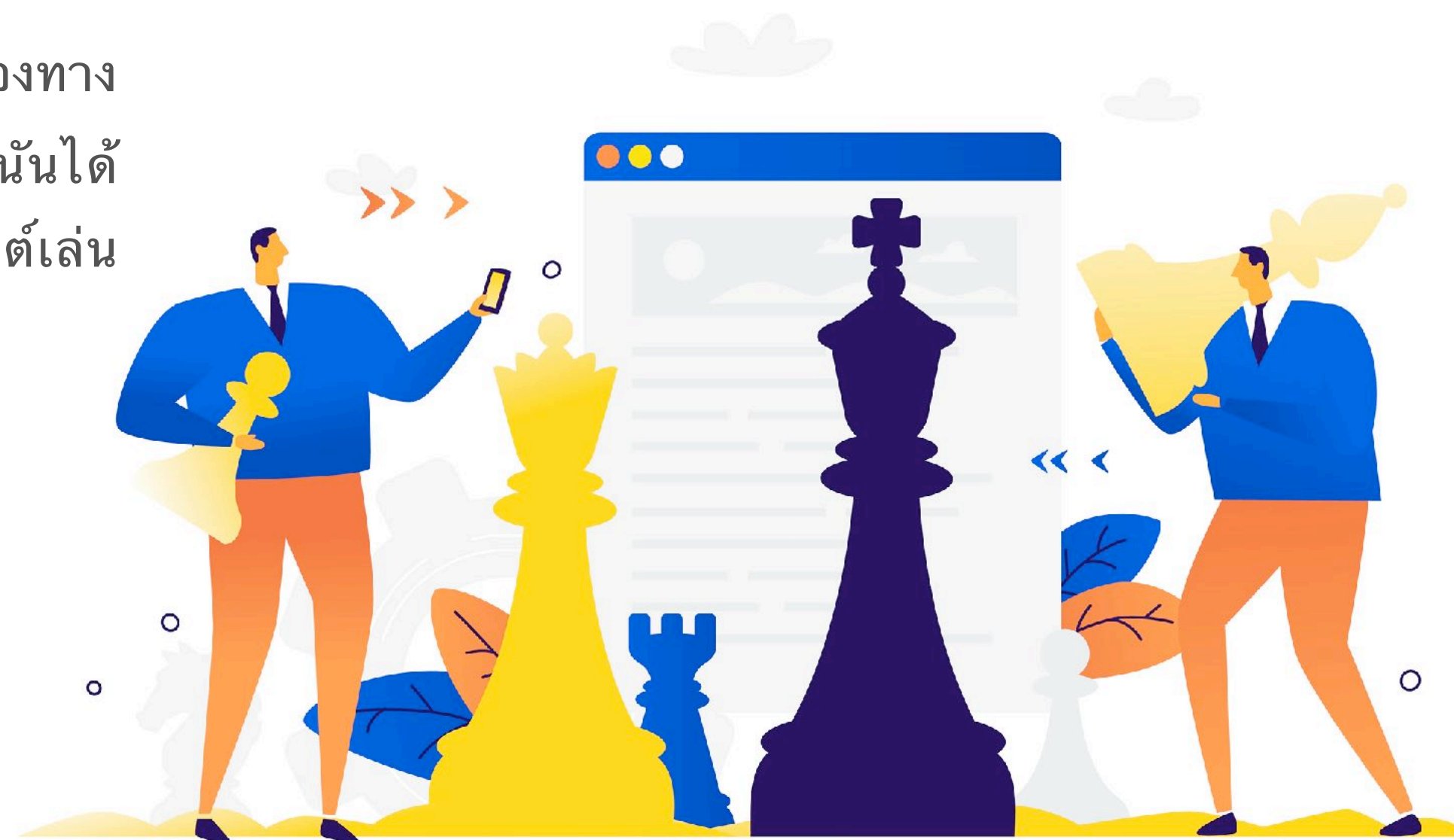
- การเกิดปัญหาติดการพนันในคนหนึ่งๆ สามารถแบ่งได้เป็น3 ช่วง ดังนี้
- 1.ระยะแรก เป็นช่วงที่ผู้พนันชนะรางวัลใหญ่ หรือชนะติดต่อกันหลายครั้ง
 - 2.ระยะกลาง ผู้เล่นพนันจะคุยโม้โอ้อวดเกี่ยวกับการที่ไปชนะพนันบ่อยครั้ง และเริ่มที่จะเล่นพนันเองคนเดียว เริ่มคิดเกี่ยวกับพนันอยู่ตลอดเวลาและอาจยืมเงินครอบครัว เพื่อนฝูง หรือทำสิ่งผิดกฎหมายเพื่อให้ได้เงินมาใช้พนัน
 3. ระยะสุดท้ายเป็นช่วงที่เพิ่มการใช้เวลาไปกับการพนันอย่างมาก โดยอาจมีความรู้สึกร่วมไปกับความรู้สึกผิด

สถานการณ์พนันออนไลน์ของไทย



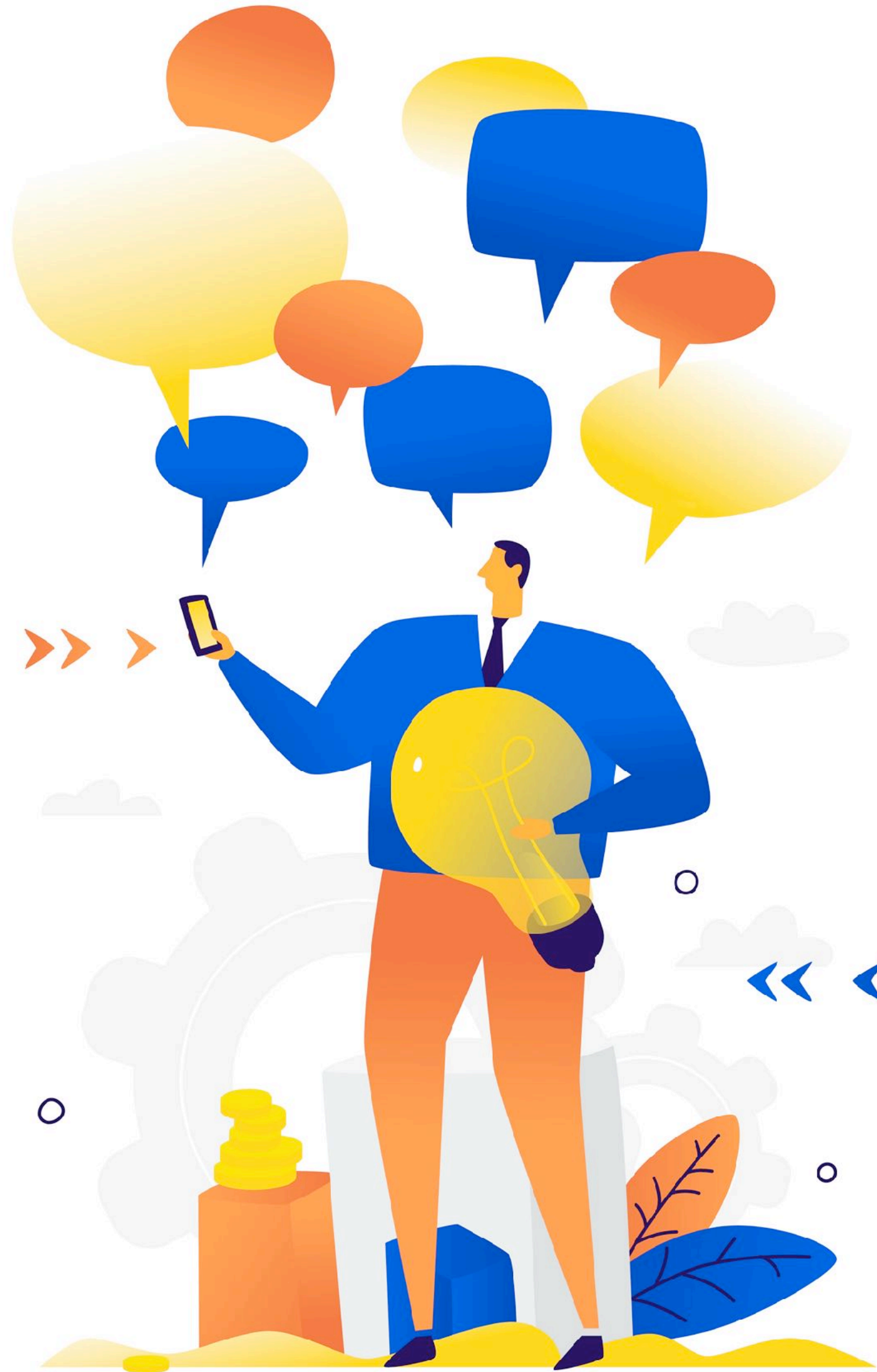
แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11

มีปัญหาการแพร่ระบาดของยาเสพติดและการเพิ่มขึ้นของการพนัน โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน และพบว่าช่องทางออนไลน์เป็นช่องทางที่เข้าถึงการพนันได้มากขึ้น ดังเห็นได้จากตัวเลขเว็บไซต์เล่นพนันออนไลน์



ตัวเลขเว็บไซต์เล่นพนันออนไลน์

ในรอบหนึ่งปี (พฤษภาคม 2558-พฤษภาคม 2559) ถึง 213,000 เว็บไซต์ นอกจากนี้ปัจจัยแวดล้อมที่เอื้อให้การเล่นพนันออนไลน์ง่ายผ่านช่องทางต่างๆ โดยใช้เทคโนโลยีการสื่อสาร เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ เป็นต้น



แบบประเมินพนัน 9 ข้อ

The Problem Gambling Severity Index - PGSI

ในการเล่นการพนัน ท่านมีประสบการณ์ในลักษณะใดต่อไปนี้	ไม่เคย	บางครั้ง	บ่อยครั้ง	แทบทุกครั้ง
1. บ่อยแค่ไหน ที่เล่นพนันด้วยเงินจำนวนมากกว่าที่สามารถจ่ายได้จริง	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. บ่อยแค่ไหน ที่ต้องเพิ่มจำนวนเงินพนันเพื่อให้ได้ความรู้สึกตื่นเต้น เร้าใจ หรือได้ลุ้นเหมือนเดิม	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. บ่อยแค่ไหน ที่หวนกลับไปเล่นพนันแก้มือเพื่อหวังจะได้เงินที่เสียไปคืนมา	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. บ่อยแค่ไหน ที่ต้องหยิบยืมเงินผู้อื่น หรือขายสิ่งต่างๆ เพื่อให้ได้เงินมาเล่นพนัน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. บ่อยแค่ไหน ที่รู้สึกว่า อาจมีปัญหาจากการเล่นพนัน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. บ่อยแค่ไหน ที่ถูกคนวิพากษ์วิจารณ์ หรือบอกว่ามีปัญหาจากการเล่นพนัน ซึ่งอาจคิดว่าจริงหรือไม่จริงก็ได้	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. บ่อยแค่ไหน ที่รู้สึกผิดกับการเล่นพนัน หรือผลที่ตามมา จากการเล่นพนัน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. บ่อยแค่ไหน ที่มีปัญหาสุขภาพ ความเครียด หรือวิตกกังวลจากการเล่นพนัน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. บ่อยแค่ไหน ที่การพนันทำให้ตัวเอง หรือคนในครอบครัวเกิดปัญหาทางการเงิน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

รวมคะแนนจากช่อง **บ่อยครั้ง** หรือ **แทบทุกครั้ง**

ผลการประเมิน

1 - 2 มีความเสี่ยงต่ำ

3 - 7 มีความเสี่ยงจะเป็นนักพนันที่มีปัญหา

8 - 9 มีความเสี่ยงสูง หรือเป็นนักพนันที่มีปัญหา

การเล่นพนันที่เป็นปัญหา

ที่มา: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, โครงการศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2562

คนไทยที่เล่นการพนันในปี 2562
มีพฤติกรรมที่เข้าข่ายว่าจะเป็น
นักพนันที่มีปัญหา 210,090 คน

อีกประมาณ 3.703 ล้านคน
มีพฤติกรรมที่
เสี่ยงจะกลายเป็นนักพนันที่มีปัญหา



นักพนัน
ที่มีปัญหา

เยาวชน 15-25 ปี
38,953 คน

วัยทำงาน 26-59 ปี
146,212 คน

ผู้สูงอายุ 60 ปี ขึ้นไป
24,925 คน

นักพนัน
เสี่ยงมีปัญหา

เสี่ยงมีปัญหา
430,569 คน

เสี่ยงมีปัญหา
2,886,190 คน

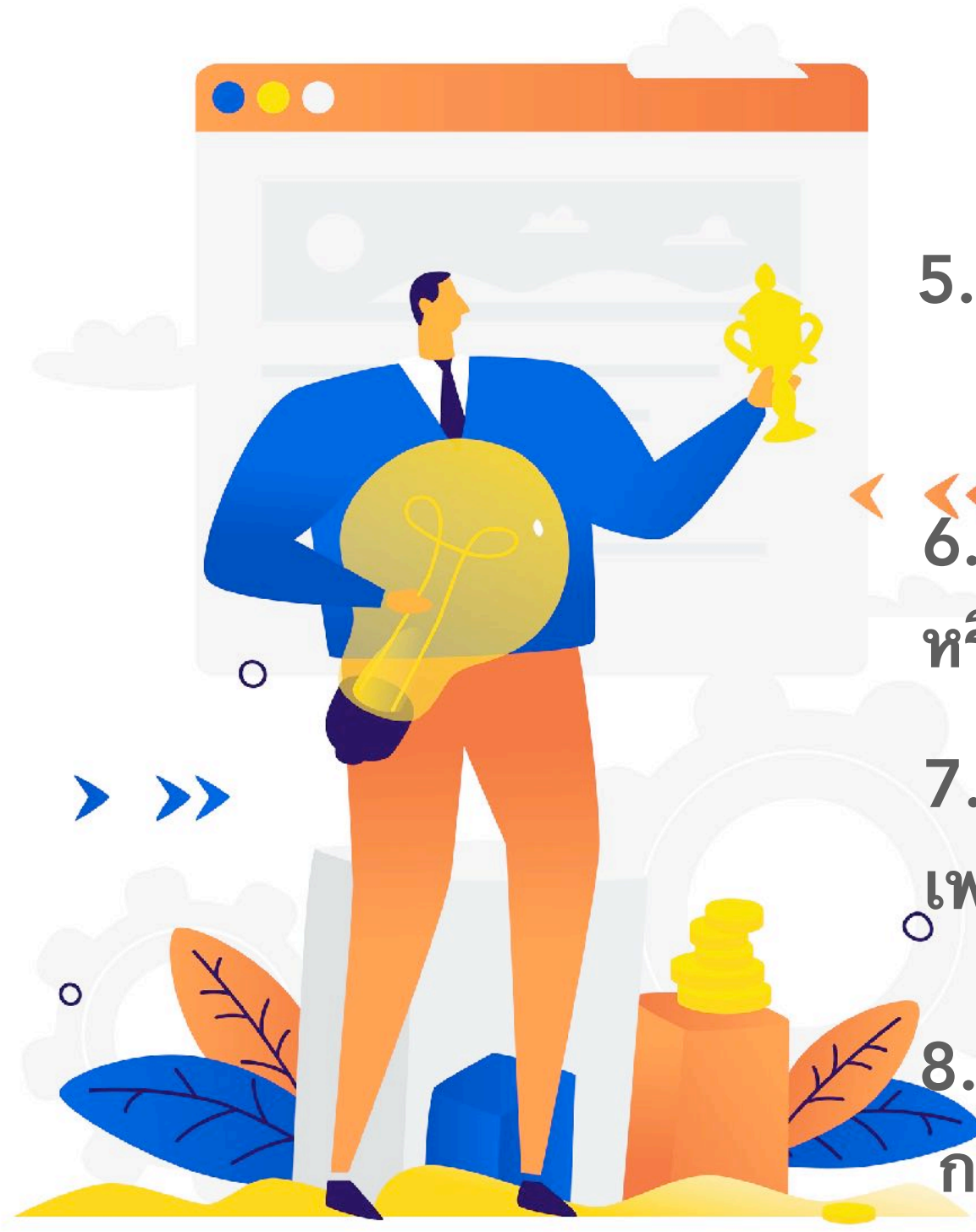
เสี่ยงมีปัญหา
386,113 คน

ติดพนัน = ติดยา



มีอาการอย่างน้อย 4 ข้อ
เป็นระยะเวลา 1 ปี

- 1. มักหมกมุ่นอยู่กับการเล่นพนัน
- 2. อยากเล่นมากขึ้นเรื่อย ๆ
จนอาจไม่สามารถหักห้ามใจหรือหยุดการเล่นได้
- 3. มีอาการหงุดหงิดหากต้องหยุดเล่นหรือไม่ได้เล่น
- 4. เมื่อมีความไม่สบายใจจะไปเล่นการพนัน



- 5. เมื่อเสียพนันก็อยากเล่นอีกเพื่อให้ได้เงินคืน
- 6. โทกหกคน ใกล้ชิดหรือแพทย์เรื่องการไปเล่นพนัน
หรือจำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นพนัน
- 7. ต้องพึ่งพาผู้อื่นเรื่องเงิน
เพราะมีปัญหาการเงินจากการพนัน
- 8. มีความเสื่อมถอยในหน้าที่การงาน
การเรียนหรือความสัมพันธ์กับคนรอบข้างเนื่องจากการพนัน

การวินิจฉัยโรคติดพนัน

ภาวะโรคและอันตรายของพนันเชิงเปรียบเทียบ

HARM FROM GAMBLING



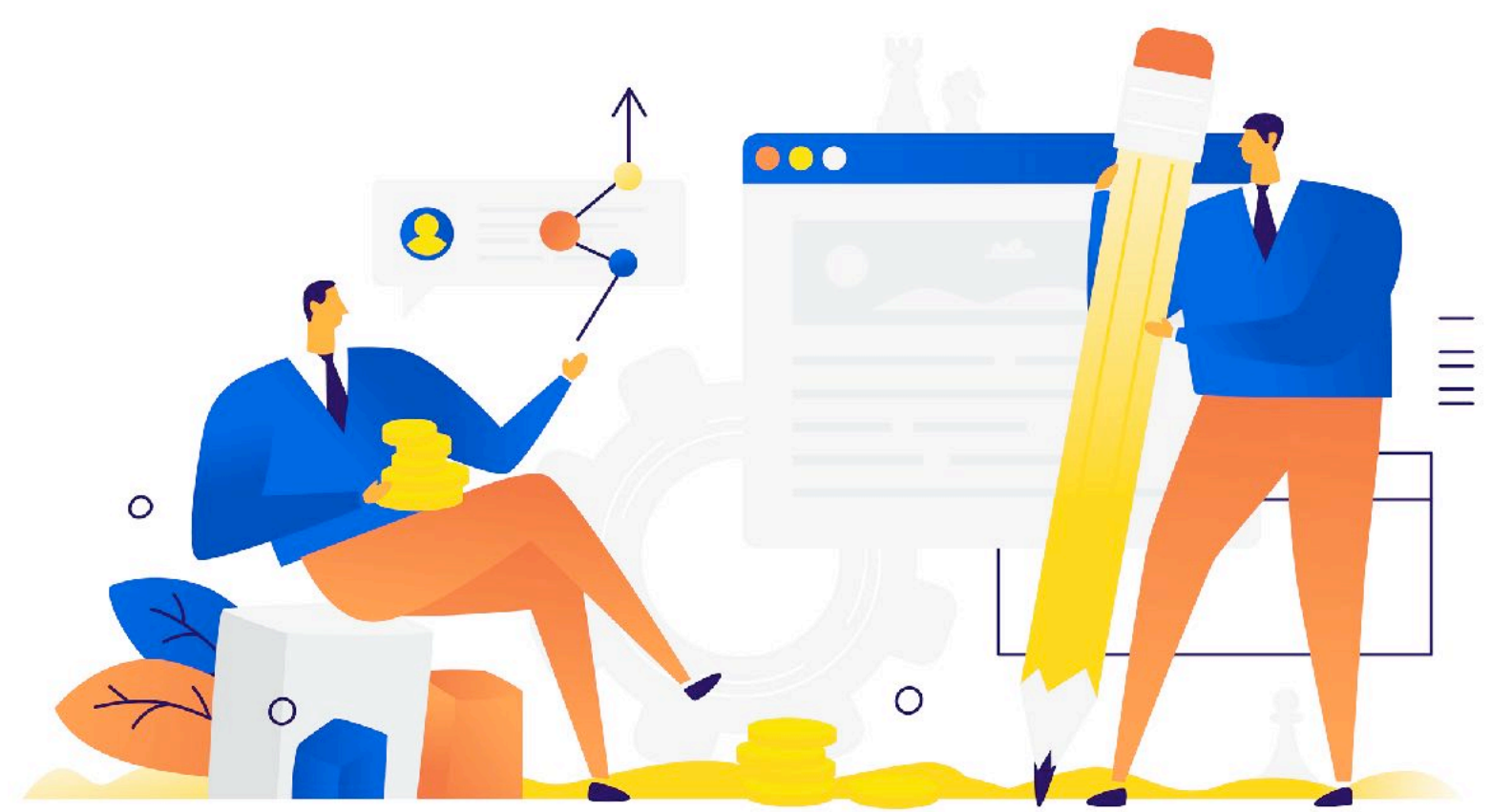
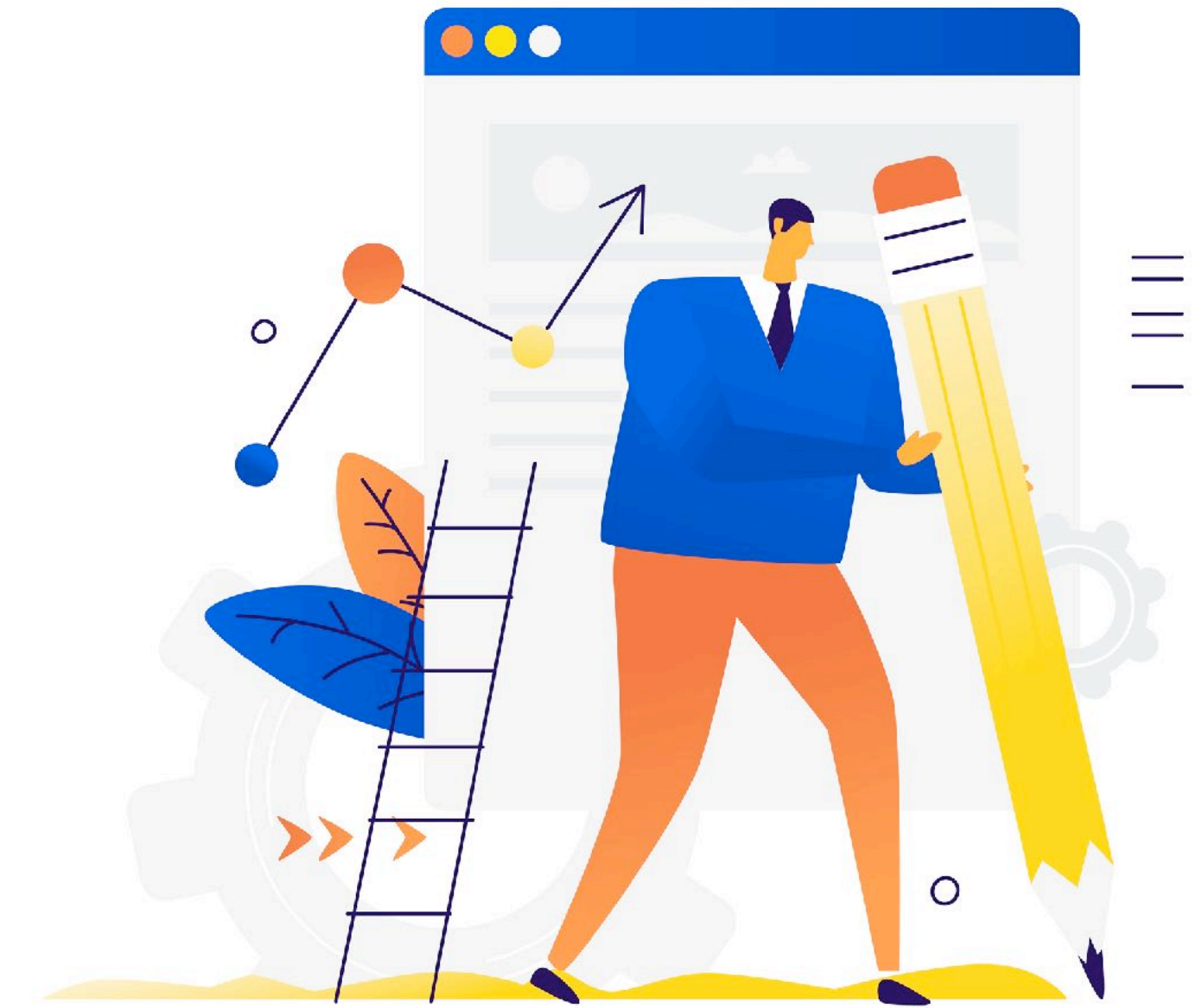
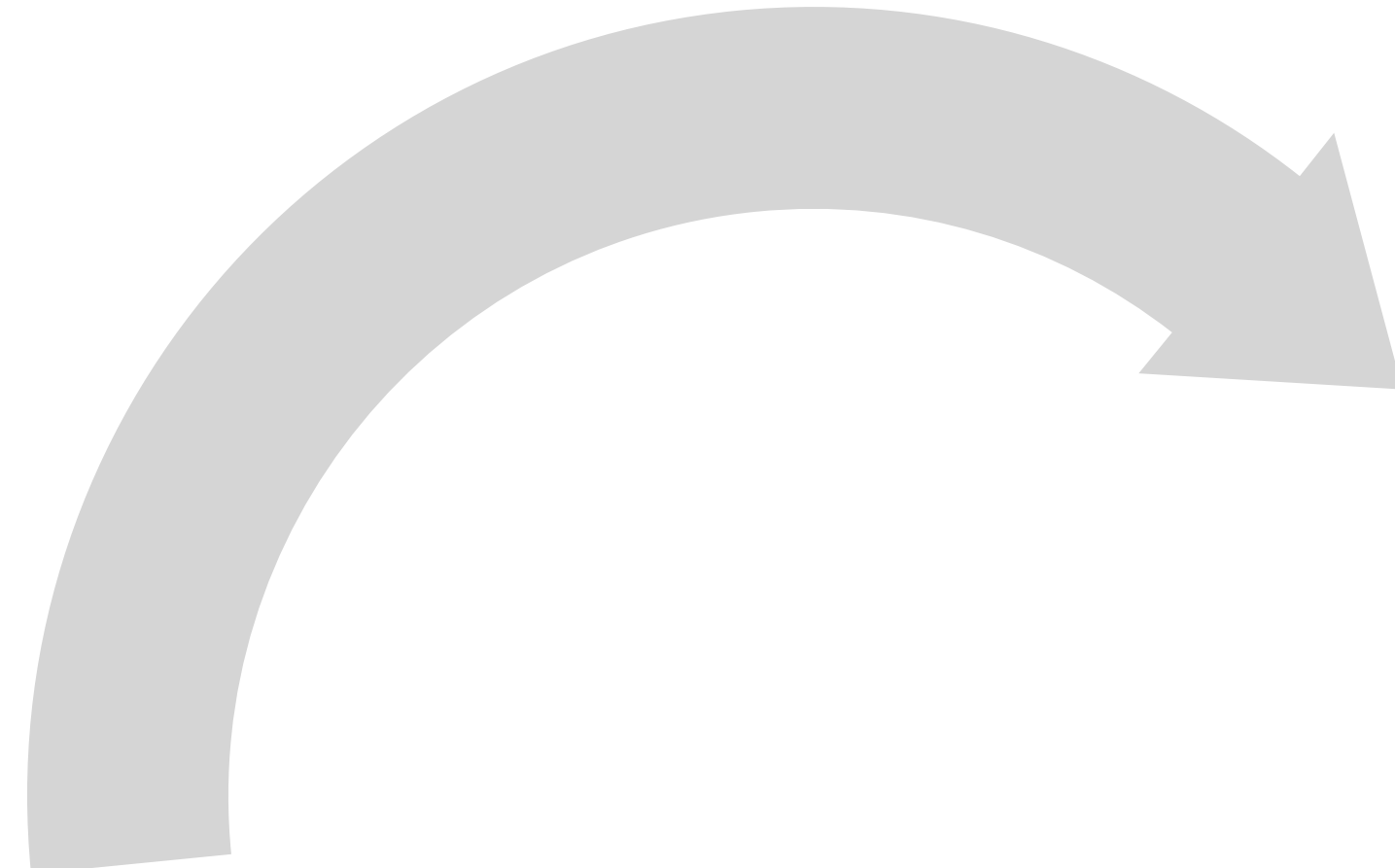
ที่มา : Central Queensland University, 2017

พนันร้ายทำลายสมอง



การรับมือ

คล้ายคลึงกับปัญหาสารเสพติด ด้วยการลดผลกระทบหรืออันตรายให้เกิดน้อยที่สุด(Harm-minimisation)



มาตรการหลัก ได้แก่ การกำหนดอายุขั้นต่ำ และการบำบัดระยะสั้น
มาตรการรอง ได้แก่ การอนุญาตและการผูกขาด การจำกัดเวลาและจำนวนผลิตภัณฑ์ การกำหนดราคาและการเก็บภาษี

มาตรการ



“ธุรกิจพนันเติบโตเพิ่ม ร้อยละ 12.5
สวนทางกับอุตสาหกรรมอื่น”

ทิศทางพนันออนไลน์ยุค โควิด -19

ตลาดพนันออนไลน์
เติบโตมากกว่าตลาด
พนันแบบดั้งเดิม

FINGERLAKES1.COM, 2020

รายได้พนันออนไลน์รัฐนิวเจอร์ซีย์เพิ่มขึ้นในเดือน
มีนาคม 65 % แตกต่างกับรายได้จากคาสีโน
แบบดั้งเดิมที่ลดลง 55% เมื่อเทียบกับปีก่อน

เล่นพนันครั้งแรกผ่าน
คาสีโนออนไลน์

BUSINESSWIRE.COM, 2020

Golden Nugget ให้ข้อมูลว่าเฉพาะกลุ่มผู้เล่นที่
เพิ่งเข้ามาสมัครใหม่เพิ่มขึ้น ในปี 2020
ร้อยละ 20 ในห้วงเดือนเดียวหลังมาตรการ
ปิดคาสีโน

การพนันกีฬาแบบ
อีสปอร์ตขยายพื้นที่

EURONEWS.COM, 2020

เว็บไซต์รับพนันอีสปอร์ตของบัลแกเรีย (<https://ultraplay.co>) ได้รับความนิยมจากผู้เล่นเพิ่มขึ้น
อย่างรวดเร็ว ในช่วงที่รัฐบาลมีมาตรการคุมเข้ม
การระบาดโควิด-19

ตลาดพนันออนไลน์
วิถีใหม่

BUSINESSWIRE.COM, 2020

ลาสเวกัสร้อยละ 93 ยังคงเล่นการพนันแบบ
ออนไลน์ต่อไปแม้จะสิ้นสุดคำสั่งให้ stay-at-
home ลงแล้ว



**Thank you for
Listening**

Doctorjajaa@gmail.com