

พนันออนไลน์ : ปัญหาสังคมและข้อเสนอเชิงนโยบาย

ONLINE GAMBLING: A SOCIAL PROBLEM AND POLICY PROPOSALS

พิชญะ แสงชาญชัย *

Pichaya Saengcharnchai *

พิชญานิน คลินิก

Pichayanin Clinic

*Corresponding Author E-mail: pichayamind@gmail.com

Received January 10, 2026; Revised April 1, 2026; Accepted April 7, 2026

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มุ่งศึกษาเกี่ยวกับพนันออนไลน์ซึ่งเป็นปัญหาสังคม การบังคับใช้กฎหมายเพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอและอาจก่อให้เกิดผลกระทบทางสังคมในระยะยาว ทั้งการผลักดันเข้าสู่ตลาดใต้ดิน การตีตราผู้มีปัญหา และการขาดระบบการเยียวยาอย่างเป็นรูปธรรม หลายประเทศจึงปรับกรอบนโยบาย โดยมองการพนันออนไลน์ไม่ใช่ความล้มเหลวทางศีลธรรมของปัจเจกบุคคล แต่เป็นผลลัพธ์จากสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อพฤติกรรมเสี่ยง การเข้าถึงได้ตลอด 24 ชั่วโมง การออกแบบแพลตฟอร์มที่กระตุ้นให้เล่นต่อเนื่อง และการโฆษณาเชิงจูงใจ จึงมีข้อเสนอเชิงนโยบายในการป้องกันและแก้ไขปัญหาพนันออนไลน์โดยถอดบทเรียนจากต่างประเทศ และปรับเป็นมาตรการที่สามารถดำเนินการได้จริงภายใต้บริบททางสังคม เศรษฐกิจ และโครงสร้างรัฐของประเทศไทย การจัดการปัญหาพนันออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพต้องอาศัยนโยบายที่เป็นรูปธรรมนำไปปฏิบัติจริง มีตัวชี้วัด ประเมินและติดตามผล ทบทวน และปรับเปลี่ยนให้ทันต่อสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดังนี้ 1. นโยบายเชิงกฎหมาย 2. นโยบายการควบคุมและกำกับดูแล 3. นโยบายการป้องกันปัญหาผู้เล่น และ 4. นโยบายการรักษาและฟื้นฟูผู้ได้รับผลกระทบ ทั้งนี้ นโยบายควรเป็นแบบบูรณาการที่เชื่อมโยงกรอบกฎหมาย การควบคุม การป้องกัน การรักษาและฟื้นฟูเข้าด้วยกัน การจัดการปัญหาเชิงระบบจึงต้องอาศัยนโยบายที่ให้ความสำคัญกับการคุ้มครองประชาชนและลดผลกระทบทางสังคมในระยะยาว โดยเปลี่ยนจากการปราบปรามเป็นการให้ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง ซึ่งจะช่วยป้องกันและแก้ไขปัญหาพนันออนไลน์ได้อย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: พนันออนไลน์, ปัญหาสังคม, ข้อเสนอเชิงนโยบาย

Abstract

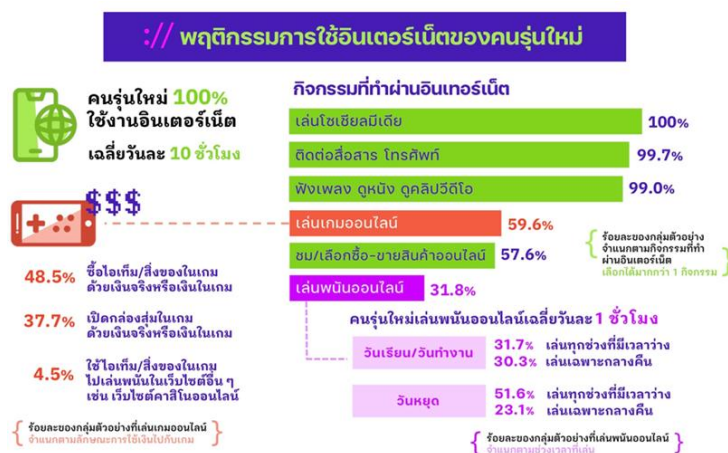
This academic article aimed to study online gambling as a social problem, for which law enforcement alone is insufficient. This can also lead to long-term social consequences, pushing offenders into the underground market, stigmatizing those with problems, and the lack of concrete remedies. As a result, many countries are adjusting their policy frameworks. Viewing online gambling not as a moral failure of individuals, but rather as a result of an environment conducive to risky behavior, 24 hours accessibility, is a viable option. The design of platforms that encourage continued play, and the use of persuasive advertising. Policy recommendations for addressing online gambling problems is offered by drawing lessons from other countries and adapted them into measures that can be practically implemented within

the social, economic, and state structure of Thailand. Effectively managing online gambling problems requires concrete policies that are practically implemented, with indicators, evaluation, and monitoring of results, as well as reviews and adjustments to keep pace with rapidly changing circumstances. This includes 1. Legal policies, 2. control and regulatory policies, 3. policies for preventing gambling problems, and 4. policies for treating and rehabilitating those affected. Furthermore, the policy should be integrated, linking legal frameworks, control, prevention, treatment, and rehabilitation. Therefore, addressing the problem systematically requires policies that prioritize public protection and minimize long-term social impacts, shifting from repression to education and providing accurate information. This approach will help prevent and resolve online gambling problems sustainably.

Keywords: Online Gambling, Social Problem, Policy Proposals

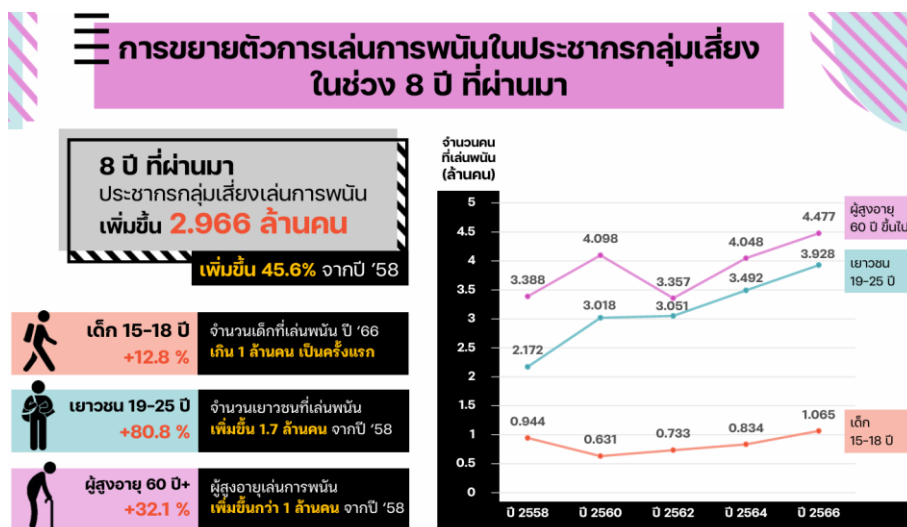
บทนำ

ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา เทคโนโลยีดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของคนทั่วโลก การพนันออนไลน์ (Online Gambling) ได้กลายเป็นกิจกรรมหนึ่งที่เกิดขึ้นง่าย สะดวก และขยายตัวอย่างรวดเร็ว ผ่านมือถือและแพลตฟอร์มดิจิทัล ทำให้กิจกรรมนี้ไม่จำกัดเฉพาะในบ่อนพนันแบบเดิมอีกต่อไป การพนันออนไลน์จึงระบาดหนักด้วยเทคโนโลยีที่ทำให้เข้าถึงง่ายและมีหลากหลายรูปแบบ ทั้งสลากกินแบ่งออนไลน์ พนันบอล หรือเกมออนไลน์อื่น ๆ อีกทั้งเด็กและเยาวชนมีการใช้สมาร์ทโฟนสูงขึ้นมาก ทำให้เด็กและเยาวชนตกเป็นเป้าหมายและเป็นกลุ่มเสี่ยงต่อการถูกชักจูงเข้าสู่การพนันออนไลน์ ซึ่งกระทบต่อการพัฒนาการของเด็กและเยาวชน และเป็นต้นเหตุของอาชญากรรมร้ายแรงหลายคดี การปราบปรามยังไม่ครอบคลุม แม้จะมีการปิดเว็บไซต์พนัน แต่ผู้กระทำผิดสามารถเปิดช่องทางใหม่ได้รวดเร็ว การแก้ปัญหาเฉพาะหน้าโดยการบังคับใช้กฎหมายเพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอและอาจก่อให้เกิดผลกระทบทางสังคมในระยะยาว ส่งผลให้ประเทศไทยกำลังเผชิญความท้าทายในการป้องกันปัญหาทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ การคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ที่ขยายตัวอย่างต่อเนื่อง ภายใต้บริบทที่ระบบกฎหมายและมาตรการของรัฐยังไม่ทันสมัย พร้อมรับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงนี้



ภาพที่ 1 พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของคนรุ่นใหม่
ที่มา: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (2566)

สถานการณ์พนันในสังคมไทย ปี 2566 โดยศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ เก็บข้อมูลประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป ใน 24 จังหวัด ระหว่างวันที่ 15 พฤศจิกายน - 27 ธันวาคม พ.ศ. 2566 รวม 7,131 ตัวอย่าง พบว่า คนไทย 99.3% มีบุคลครอบตัวเล่นการพนัน โดย 21% ของกลุ่มเด็ก และ 26% ของกลุ่มเยาวชน พบเห็นบุคลครอบตัวเล่นการพนันมีผลทำให้รู้สึกอยากเล่นพนันในระดับมากถึงมากที่สุด ที่น่าเป็นห่วงคือ มีคนไทยมากถึง 63.1% หรือประมาณ 34.51 ล้านคน เล่นการพนัน โดยพบเด็ก (อายุ 15-18 ปี) เล่นพนันทะลุหลักล้านคือมีมากถึง 1.065 ล้านคน เพิ่มขึ้นถึง 2.31 แสนคนเมื่อเปรียบเทียบกับปี 2564 และพบเยาวชน (อายุ 19-25 ปี) เล่นการพนัน 3.92 ล้านคน ผู้สูงวัย อายุ 60 ปีขึ้นไป เล่นการพนัน 4.47 ล้านคน ทั้งสองกลุ่มมีจำนวนคนเล่นพนันสูงกว่าปี 2564 กลุ่มละประมาณกว่า 4 แสนคน (ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2566)



ภาพที่ 2 การขยายตัวการเล่นการพนันในประชากรกลุ่มเสี่ยงในช่วง 8 ปีที่ผ่านมา
ที่มา: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (2566)

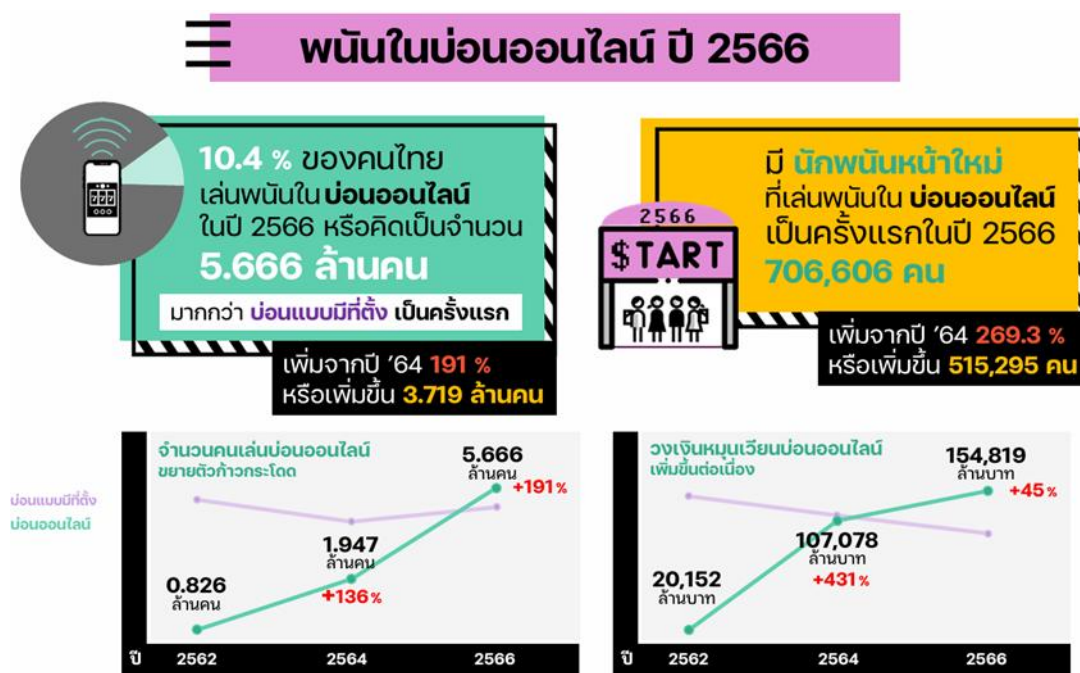
สถานการณ์การพนันออนไลน์ในประเทศไทย

สถานการณ์การพนันในประเทศไทยยังน่าเป็นห่วง โดยเฉพาะการพนันออนไลน์ที่รุนแรงขึ้น ในเวชปฏิบัติทางจิตเวชได้พบผู้ที่มีปัญหาเสพติดการพนันออนไลน์มากขึ้นในระยะหลัง เนื่องจากเป็นรูปแบบบ่อนที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้จากทุกที่และทุกเวลาผ่านการใช้สมาร์ทโฟน ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีธุรกรรมออนไลน์ทำให้การโอนเงินและการรับเงินที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนันสามารถทำได้อย่างรวดเร็ว จึงเปิดโอกาสที่ทำให้ผู้เล่นเกิดการเสพติดการพนันได้ง่ายขึ้น (พิชัย แสงชาญชัย, 2565) มีการเล่นผ่านแพลตฟอร์มที่เข้าถึงง่าย มีการใช้ผู้มีอิทธิพลทางความคิด (influencers) โฆษณาชวนเชื่อ ชักชวนเด็กและเยาวชนเข้าสู่ระบบมากขึ้น ปัญหานี้ยังเชื่อมโยงกับแก๊งคอลเซ็นเตอร์หรือสแกมเมอร์ที่ใช้ประเทศไทยเป็นฐานหรือหลอกลวงคนไทยโดยตรง นอกจากนี้ยังมีประเด็นการบังคับใช้กฎหมายที่ต้องเข้มงวดขึ้นและการแก้ไขปัญหาเชิงรุกที่ต้องทำควบคู่กันไป ทั้งการให้ความรู้ การบำบัด และการป้องกันการเข้าถึงสำหรับกลุ่มเสี่ยง โดยรวมแล้ว ปัญหาพนันยังคงเป็นวาระสำคัญที่สังคมต้องจับตามองต่อเนื่อง โดยเฉพาะในรูปแบบ “การพนันออนไลน์” ที่เข้าถึงง่ายและกระจายเป็นวงกว้างในกลุ่มเด็กและเยาวชน สรุปประเด็นสำคัญได้ ดังนี้

1. สถิติและกลุ่มเสี่ยง สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ร่วมกับสถาบันยุวทัศน์แห่งประเทศไทย เครือข่ายเด็กมีภูมิ Youth Club แลกผลผลการเฝ้าระวังเว็บไซต์พนัน ปี พ.ศ. 2567 ในหัวข้อ

“พนันออนไลน์สุดท้าย คือ หายนะ” เพราะมีเด็กและเยาวชนไทยเข้าสู่วงการพนันหน้าใหม่มากกว่า 700,000 คน โดยรวมมีเด็กและเยาวชนเกี่ยวข้องกับการพนันเกือบ 5 ล้านคน และคนไทยกว่า 99% มีบุคคลรอบตัวเล่นพนัน ในกลุ่มเด็กและเยาวชนอายุ 15-25 ปี เห็นบุคคลรอบตัวเล่นพนันแล้วทำให้รู้สึกอยากเล่นตามถึง 47% นอกจากนี้ ยังพบนักพนันหน้าใหม่ที่เล่นพนันออนไลน์เป็นครั้งแรกกว่า 7 แสนคน (ข่าวออนไลน์ 7HD, 2568)

2. แนวโน้มและประเด็นสำคัญที่สะท้อนสถานการณ์ของปัญหา การเติบโตของธุรกิจพนันออนไลน์ในประเทศไทยส่งผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะนักเรียนในระบบการศึกษา รายงานล่าสุดพบปัจจัยหลักที่ดึงดูดเด็กและเยาวชนเข้าสู่วงการพนัน ได้แก่ ความอยากได้เงินทางลัด การชักชวนจากเพื่อนและรุ่นพี่ รวมถึงการโฆษณาเครดิตฟรีที่สร้างความเข้าใจผิดว่าเป็นโอกาสในการสร้างรายได้โดยไม่มีความเสี่ยง จุดเริ่มต้นของการติดพนันมักเกิดจากปัจจัยภายในตัวบุคคล ได้แก่ ความต้องการเงิน ความอยากรู้อยากลอง และความสนุกตื่นเต้น ซึ่งเมื่อเล่นครั้งแรกและได้รับเงินจะเกิดความรู้สึกว่าการพนันเป็นวิธีการหาเงินที่ง่ายและรวดเร็ว นอกจากนี้ ปัจจัยแวดล้อมยังมีส่วนสำคัญ โดยครอบครัวที่มีคนเล่นพนันจะทำให้มีต้นแบบและมองว่า การเล่นพนันเป็นเรื่องปกติ ซ้ำยังมีการโฆษณาเครดิตฟรีที่ดึงดูดให้เยาวชนทดลองเล่นโดยไม่ต้องลงทุน (กรุงเทพธุรกิจ, 2568) อีกทั้งเทคโนโลยีทำให้การพนันพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์ ทั้งเชิญชวนและกระตุ้นความสนใจให้เข้าถึงได้ตลอด 24 ชั่วโมง ผ่านสื่อต่าง ๆ หลากหลายช่องทาง และมีการใช้กลยุทธ์จูงใจรวมถึงใช้ผู้มีอิทธิพลทางความคิด (influencers) โฆษณาชวนเล่นพนัน เช่น เสนอให้เล่นฟรี โบนัสรายวัน หลอกว่า ไม่ใช่เกมพนัน หลอกว่าเป็นเว็บไซต์พนันถูกกฎหมาย จูงใจให้เล่นต่อเนื่องด้วยโบนัสเช็กอินรายวัน จึงทำให้เยาวชนและคนรุ่นใหม่ตกเป็นเป้าหมายหลัก (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2568)

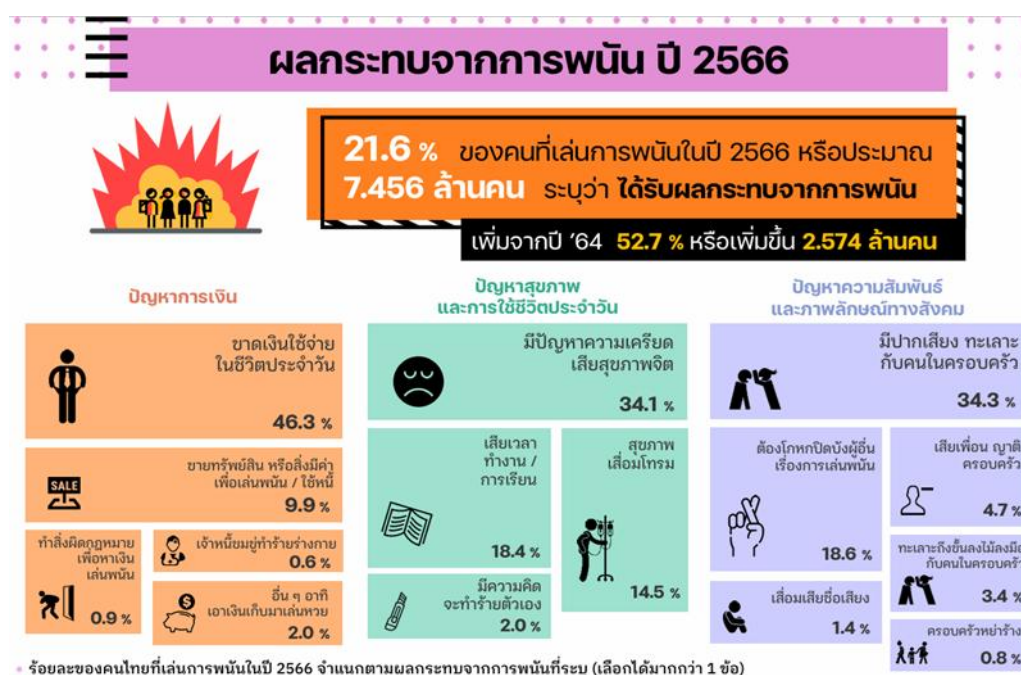


ภาพที่ 3 พนันในบ่อนออนไลน์ ปี 2566
ที่มา: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (2566)

3. ผลกระทบทางสังคมและข้อกักรว ในยุคความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ผู้ประกอบการพนันออนไลน์ปรับกลยุทธ์อย่างรวดเร็ว มีการโฆษณาชักชวนของเว็บไซต์พนัน ดึงดูดนักพนันหน้าเก่าและหน้าใหม่เข้าสู่วงจรติดการพนัน ถือว่าเป็น “การพนันอย่างเข้ม” ที่เปิดโอกาสให้แก่มือได้ทันที เล่นได้ทุกที่ทุกเวลาและเพิ่มเงินเดิมพันให้สูงขึ้นเรื่อย ๆ เสี่ยงเป็นโรคติดพนัน โรคทางจิตเวชเหมือนการติดสารเสพติด นำไปสู่ปัญหาต่าง ๆ ในสังคมไทย เช่น อาชญากรรม การฟอกเงิน การติดหนี้รกรบ ความเครียด ความรุนแรง การก่ออาชญากรรม รวมถึงปัญหาสุขภาพจิตซึมเศร้า หรือฆ่าตัวตาย (สำนักข่าว Hfocus เจาะลึกระบบสุขภาพ, 2567)

ผลกระทบของการพนันออนไลน์

การพนันออนไลน์ไม่เพียงก่อผลเสียกระทบต่อผู้เล่นเองเท่านั้น แต่ยังส่งผลไปถึง ครอบครัว ชุมชน ระบบสาธารณสุข และเศรษฐกิจของประเทศและระดับโลก ดังนี้



ภาพที่ 4 กระทบจากการพนัน ปี 2566

ที่มา: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (2566)

1. ผลกระทบต่อบุคคลและครอบครัว ปัญหาการติดการพนัน (Problem Gambling) ส่งผลเสียต่อสุขภาพจิตและความสัมพันธ์ในครอบครัว เช่น ความเครียด หนี้สิน ความวิตกกังวล ซึมเศร้า ฆ่าตัวตาย (Wardle et al., 2024)

2. ผลกระทบต่อสังคม การเพิ่มขึ้นของพฤติกรรมผิดกฎหมาย เช่น มิจฉาชีพ ยืมเงิน การโกงเงินเพื่อหาเงินเล่นพนัน (พยัคฆ์น้อย, 2566)

ผลกระทบในระดับโลก: องค์การอนามัยโลก (WHO) ระบุว่า การพนันรวมถึงพนันออนไลน์เป็นปัญหาสุขภาพจิต ความเครียดทางการเงิน ปัญหาความสัมพันธ์ ปัญหาทางอาชีพ/การเรียนได้ ส่งผลกระทบถึงระดับการฆ่าตัวตาย (World Health Organization, 2024)

นโยบายประเทศต่าง ๆ ในการป้องกันปัญหาพนันออนไลน์

นโยบายประเทศต่าง ๆ เช่น ฟินแลนด์ นอร์เวย์ เยอรมนี สวิตเซอร์แลนด์ สหราชอาณาจักร (United Kingdom) ฯลฯ มีนโยบาย Limit-Setting, Pre-commitment, GamStop, และ Self-Exclusion โดยการลงทะเบียนยกเว้นตนเองจากการพนันออนไลน์ ก่อนที่จะเข้าระบบจะมีการกำหนดข้อจำกัด การสมัครใจหรือข้อผูกพันให้ผู้เล่นตั้งขีดจำกัดเงินเดิมพัน, กำหนดเวลาเล่น (Marionneau et al., 2025) เพื่อป้องกันปัญหา “การเล่นพนันลุกลามอย่างรวดเร็ว” (Anderson, 2025) และมีการตรวจสอบพฤติกรรมผู้เล่นเพื่อเข้าแทรกแซง เป็น “กรอบกำกับดูแลเชิงรุก” ในการเฝ้าระวังและแทรกแซงผู้ที่อาจมีปัญหา (World Casino News, 2025)

ทั้งนี้ หนึ่งในโมเดลที่หลายประเทศอ้างอิงถึงคือนโยบายของประเทศสิงคโปร์ ซึ่งการพนันทุกประเภทรวมทั้งพนันออนไลน์ถือว่าผิดกฎหมาย เว้นแต่จะได้รับใบอนุญาตหรือยกเว้นตามกฎหมายเท่านั้น (Gambling Regulatory Authority, 2025) โดยหน่วยงานหลักที่กำกับดูแลคือ National Council on Problem Gambling (NCPG) ดำเนินงานด้านความเสี่ยงและปัญหาการพนัน รวมถึงแพลตฟอร์มออนไลน์ โดยมีบทบาทในการรณรงค์สร้างความตระหนักด้านปัญหาการพนัน ให้บริการช่วยเหลือและให้คำปรึกษาแก่ผู้มีปัญหาผ่าน National Problem Gambling Helpline และดำเนินมาตรการ Self-Exclusion, Family Exclusion, และ Visit Limits สำหรับผู้ที่ต้องการจำกัดการเข้าถึงบริการการพนัน ขณะที่ Gambling Regulatory Authority (GRA) มีหน้าที่กำกับดูแลการออกใบอนุญาต การบังคับใช้และนโยบายเพื่อลดอันตรายจากการพนัน นอกจากนี้ยังมีมาตรการสำคัญเพื่อป้องกันปัญหาการพนันออนไลน์ เช่น

- อนุญาตเฉพาะผู้ให้บริการที่ได้รับใบอนุญาต เช่น Singapore Pools สำหรับการเดิมพันกีฬาและหวยออนไลน์

- ห้ามเว็บไซต์พนันออนไลน์ที่ไม่ได้รับอนุญาต และบล็อกเว็บไซต์นั้นจากอินเทอร์เน็ต
- กำหนดอายุขั้นต่ำ และระบบยืนยันตัวตน
- ธนาคารและช่องทางการชำระเงินถูกควบคุมเพื่อจำกัดการโอนเงินไปยังเว็บพนันที่ผิดกฎหมาย
- ระบบ Pre-Commitment ให้ผู้เล่นกำหนดขีดจำกัดการเล่นและใช้จ่าย
- การฝึกอบรมพนักงานผู้ให้บริการให้สังเกตอาการของปัญหาพนัน
- จัดวางข้อมูลและการช่วยเหลือด้านปัญหาการพนันแก่ผู้เข้าร่วม
- การควบคุม การโฆษณา ของการพนันให้เหมาะสมและไม่เข้าถึงกลุ่มเปราะบาง
- ผู้เล่นที่เข้าร่วมบริการผิดกฎหมายจะมีโทษทั้งปรับและจำคุก
- มีระบบเฝ้าระวังและบังคับปรับปรุงมาตรการอย่างต่อเนื่องเพื่อตอบสนองภัยใหม่ ๆ.

- แนวทางนี้ “Zero Tolerance” ทำให้โครงสร้างทั้งซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์อยู่ภายใต้การควบคุมของรัฐอย่างเข้มแข็ง

- มาตรการเสริมเพื่อป้องกันปัญหาพนัน โดยการห้ามเยาวชนอายุต่ำกว่า 21 ปีเข้าร่วมการพนัน และเข้าถึงแพลตฟอร์มที่ผิดกฎหมาย (รวมกรณีออนไลน์) และการร่วมมือระหว่าง Ministry of Home Affairs และ Ministry of Social and Family Development เพื่อคุ้มครองกลุ่มเปราะบางและเยาวชนจากการถูกชักชวนเข้าสู่การพนันออนไลน์ผิดกฎหมาย (Ministry of Home Affairs (Singapore), 2025)

ข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อป้องกันปัญหานั่นออนไลน์

เพื่อป้องกันและลดผลกระทบของการพนันออนไลน์ต่อสังคมโดยการถอดบทเรียนจากต่างประเทศ และปรับเป็นมาตรการที่สามารถดำเนินการได้จริงภายใต้บริบททางสังคม เศรษฐกิจ และโครงสร้างรัฐของประเทศไทย จำเป็นต้องมีการพัฒนากฎหมายและมาตรการ ดังนี้

1. ปรับปรุงกรอบกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ประเทศไทยควรเร่งปรับปรุงพระราชบัญญัติการพนันให้ทันสมัย รองรับนิยามและมาตรการควบคุมการพนันออนไลน์อย่างชัดเจน พร้อมระบบบังคับใช้ที่เข้มแข็ง ป้องกัน การเข้าถึงของเด็กและเยาวชน ลดช่องโหว่ในระบบออนไลน์ เพราะกฎหมายภายในของประเทศไทยบางมาตรา ได้กำหนดโทษไว้สูงกว่า แต่กลับไม่นิยามถึงการกระทำความผิดในประเด็นการพนันออนไลน์ ดังนั้น ควรกำหนด คำนิยามคำว่า การพนันให้รวมถึงการพนันในรูปแบบออนไลน์ และรัฐควรออกแนวปฏิบัติควบคุมผู้ให้บริการ ที่ใช้อินเทอร์เน็ต ทุกหน่วยงานต้องมีการจำกัดการเข้าถึงข้อมูลที่เข้มงวด และมีบทลงโทษรวมไปถึงการปฏิบัติ ต่อผู้เล่นการพนัน นอกจากจะลงโทษบุคคลเหล่านี้ตามกฎหมายแล้วนั้น ควรที่จะต้องทำการให้คนกลุ่มนี้ได้รับการ บำบัดรักษาทางร่างกายและจิตใจด้วย (Duangsawat et al., 2023)

2. นโยบายการควบคุมและกำกับดูแล การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อควบคุมและกำกับดูแล รวมทั้ง หน่วยงานด้านกฎหมายเพื่อช่วยลดช่องว่างของการใช้กฎหมายในต่างประเทศและยับยั้งเว็บไซต์พนัน ผิดกฎหมายข้ามพรมแดน กลไกการรายงานและการวิจัยอย่างต่อเนื่อง ภาครัฐควรจัดตั้งระบบรายงานข้อมูล การเล่นพนันออนไลน์และผลกระทบเชิงสังคม ตลอดจนสนับสนุนงานวิจัยเพื่อประเมินผลมาตรการที่นำไปใช้ เพื่อให้เกิดการพัฒนา นโยบายตามข้อมูลจริง เพราะมาตรการควบคุมเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอ หากขาดการ กำกับดูแลเชิงนโยบายที่มีความต่อเนื่องและโปร่งใส การกำกับดูแลผู้ประกอบการให้มีการติดตามพฤติกรรมผู้ เล่นอย่างต่อเนื่อง โดยมีหน้าที่ในการแทรกแซงเมื่อพบพฤติกรรมเสี่ยง (กรุงเทพธุรกิจ, 2568) ดังนี้

- บล็อกเว็บไซต์และแอปอย่างเป็นระบบ ทำงานร่วมคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการ โทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ ธนาคารแห่งประเทศไทย และผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต ใช้ AI และฐานข้อมูลกลางแทนการบล็อกแบบราย URL

- ตัดวงจรการเงิน ให้ธนาคารและ e-wallet ตรวจสอบธุรกรรมเสี่ยงพนัน และสร้าง “บัญชีดำธุรกรรมพนัน” คล้ายระบบป้องกันการฟอกเงิน

- ควบคุมการโฆษณาและอินฟลูเอนเซอร์ ห้ามโฆษณาแฝง เช่น รีวิว แจกเครดิตฟรี ชวนเล่นในโซเชียล และเพิ่มโทษต่อผู้มีชื่อเสียงที่ส่งเสริมพนันออนไลน์

- การควบคุมโฆษณาและการตลาด ต้องมีกฎหมายควบคุมการโฆษณาพนันออนไลน์บนแพลตฟอร์ม โซเชียลมีเดีย ที่ห้ามการส่งเสริมไปยังกลุ่มเด็กและเยาวชนที่เป็นกลุ่มเสี่ยง เพื่อไม่ให้เนื้อหาการเล่นพนัน มีอิทธิพลต่อนักเรียนและคนรุ่นใหม่

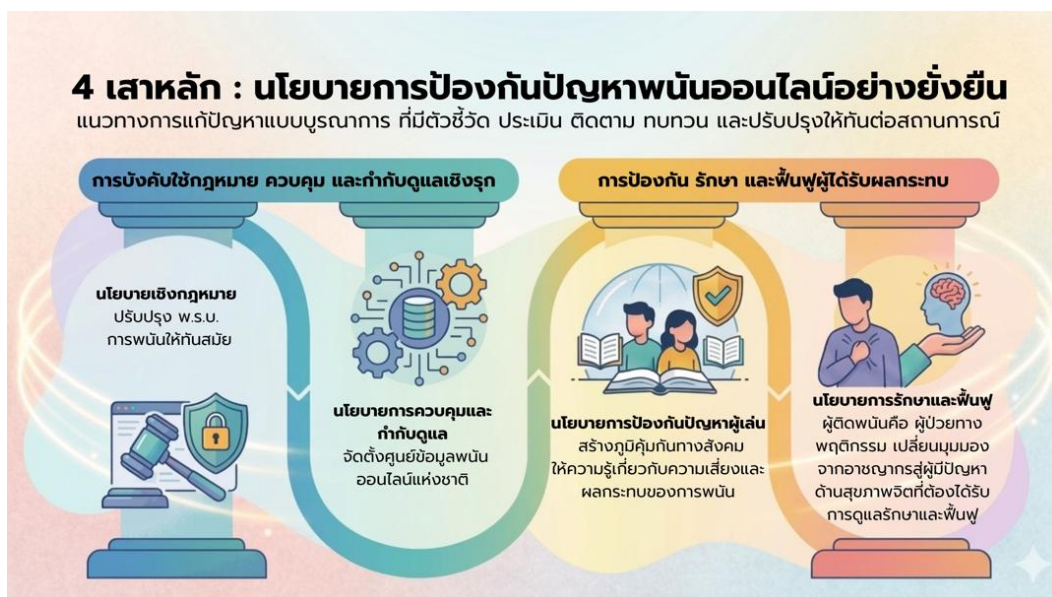
3. นโยบายการศึกษาและส่งเสริมภูมิคุ้มกันสังคม ระบบการศึกษาควรมีหลักสูตรรู้เท่าทันการพนัน ออนไลน์ตั้งแต่ระดับมัธยม เพื่อให้เด็กและเยาวชนมีความเข้าใจในความเสี่ยงและผลเสีย เพื่อเสริมสร้าง ภูมิคุ้มกันทางสังคมต่อพฤติกรรมเสี่ยงนี้อย่างยั่งยืน การบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับทักษะชีวิตและการรู้เท่าทัน สื่อดิจิทัลในระบบการศึกษา รวมถึงการส่งเสริมบทบาทของครอบครัว ชุมชน และสื่อมวลชนในการเฝ้าระวัง และป้องกันพฤติกรรมเสี่ยง ควบคุม “การเข้าถึง” แทนการเน้นจับกุมผู้เล่นรายย่อย (สำนักข่าว Hfocus เจาะลึกระบบสุขภาพ, 2567) ดังนี้

- จัดตั้งระบบ “ห้ามตัวเองเล่นพนัน (Self-Exclusion)” เพื่อขอระงับการเข้าเล่นแบบชั่วคราวหรือ ถาวรได้

- จำกัดการเข้าถึงและเงื่อนไขการเล่น การกำหนดอายุ (Age Verification) เพื่อป้องกันเด็กและเยาวชนเข้าถึงเกมออนไลน์ได้ง่าย
 - การตั้งข้อตกลงกับตนเองล่วงหน้าก่อนเริ่มเล่น (Pre-Commitment) เพื่อป้องกันการตัดสินใจตามอารมณ์ เช่น เลือกลงเงินและเวลาเล่นก่อนสมัคร มีการตั้งระบบการพักเล่น (Cool-off Period) หากใช้เงินครบกำหนดจะถูกล็อกบัญชี 24 ชั่วโมง และจะไม่สามารถเพิ่มวงเงินในช่วงเวลาที่กำหนดได้
 - การตั้งค่าขีดจำกัด (Limit-Setting) ให้ผู้เล่นต้องระบุเพดานทุนก่อนเล่นจริง เช่น วงเงินเล่นสูงสุด 500 บาท เล่นไม่เกิน 30 นาทีต่อวัน มีการเปิดระบบการแจ้งเตือนเมื่อใช้เงินหรือเวลาใกล้ถึงขีดจำกัด
4. การสนับสนุนบริการบำบัดและฟื้นฟู รัฐควรที่จะต้องพัฒนาระบบการรักษาและฟื้นฟูที่ “เข้าถึงง่าย ไม่ตีตรา” ครอบคลุมการให้คำปรึกษา การบำบัดทางจิตสังคม การฟื้นฟูด้านอาชีพและความสัมพันธ์ทางสังคม เพื่อป้องกันการกลับไปกระทำซ้ำ เช่น สายด่วนเฉพาะด้านการพนัน (แยกจากยาเสพติด) คลินิกปรึกษาออนไลน์แบบไม่เปิดเผยตัวตน กลุ่มบำบัดออนไลน์ ฯลฯ ควรพัฒนาบริการช่วยเหลือผู้ที่มีปัญหาการพนัน รวมถึงบริการปรึกษาฟรี ผ่านสายด่วนหรือแพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อให้การช่วยเหลือเข้าถึงง่ายและปลอดภัย

องค์ความรู้ใหม่

จากการศึกษาข้อมูลและได้รวบรวมข้อเสนอเชิงนโยบายจากนักวิชาการ รวมทั้งความคิดเห็นของผู้มีบทบาทความนี้ในมุมมองด้านรัฐประศาสนศาสตร์นั้น นโยบายในการป้องกันและแก้ไขปัญหานี้จะต้องเป็นรูปธรรมนำไปปฏิบัติจริง มีตัวชี้วัด ประเมินและติดตามผล ทบทวนและปรับเปลี่ยนให้ทันต่อสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดังนี้



ภาพที่ 5 องค์ความรู้เรื่อง 4 เสาหลัก : นโยบายการป้องกันปัญหานี้บนออนไลน์อย่างยั่งยืน

1.นโยบายเชิงกฎหมาย เร่งปรับปรุงพระราชบัญญัติการพนันให้ทันสมัย รองรับนิยามและมาตรการควบคุมการพนันออนไลน์อย่างชัดเจน พร้อมระบบบังคับใช้ที่เข้มแข็ง และกำหนดบทลงโทษที่เหมาะสม เพื่อแก้ไขปัญหานี้บนออนไลน์อย่างเป็นระบบและยั่งยืน

2. นโยบายการควบคุมและกำกับดูแล โดยจัดตั้ง “ศูนย์ข้อมูลพนันออนไลน์แห่งชาติ” มุ่งเน้นไปที่การส่งเสริมความร่วมมือระหว่างหน่วยงานกำกับดูแลทั่วโลกในการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างประเทศและการบูรณาการการทำงานของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งด้านเทคโนโลยี การเงิน และการบังคับใช้กฎหมาย อาทิ การควบคุมช่องทางการชำระเงิน การปิดกั้นเว็บไซต์ผิดกฎหมาย และการใช้ระบบติดตามธุรกรรมทางการเงิน

3. นโยบายการป้องกันปัญหาผู้เล่น ควรให้ความสำคัญกับการสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม โดยเฉพาะการให้ความรู้แก่เด็กและเยาวชนเกี่ยวกับความเสี่ยงและผลกระทบของการพนัน

4. นโยบายการรักษาและฟื้นฟูผู้ได้รับผลกระทบ ผู้ติดพนันคือ “ผู้ป่วยทางพฤติกรรม” ไม่ใช่อาชญากร ควรได้รับการดูแลในฐานะผู้มีปัญหาด้านสุขภาพจิตและสังคมมากกว่าการถูกมองเป็นเพียงผู้กระทำผิด

สรุป

พนันออนไลน์เป็นปัญหาสังคมจำเป็นต้องอาศัยนโยบายแบบบูรณาการที่เป็นรูปธรรมนำไปปฏิบัติจริง มีตัวชี้วัด ประเมินและติดตามผล ทบทวนและปรับเปลี่ยนให้ทันต่อสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดังนี้ 1. นโยบายเชิงกฎหมาย 2. นโยบายการควบคุมและกำกับดูแล 3. นโยบายการป้องกันปัญหาผู้เล่น และ 4. นโยบายการรักษาและฟื้นฟูผู้ได้รับผลกระทบ ทั้งนี้ นโยบายควรเป็นแบบบูรณาการที่เชื่อมโยงกรอบกฎหมาย การควบคุม การป้องกัน การรักษาและฟื้นฟูเข้าด้วยกัน การจัดการปัญหาเชิงระบบจึงต้องอาศัยนโยบายที่ให้ความสำคัญกับการคุ้มครองประชาชนและลดผลกระทบทางสังคมในระยะยาวโดยเปลี่ยนจากการปราบปรามเป็นการให้ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง ซึ่งจะช่วยป้องกันและแก้ไขปัญหานี้ได้อย่างยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

- กรุงเทพธุรกิจ. (2568). เยาวชนเสี่ยงติดพนันสูง โฆษณาให้เครดิตฟรี “หลุมพราง” เล่นออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 6 มกราคม 2569 จาก <https://www.bangkokbiznews.com/news/news-update/1176588>.
- ข่าวออนไลน์7HD. (2568). สสส.พบเยาวชนเป็นนักพนันหน้าใหม่กว่า 7 แสนคน. สืบค้นเมื่อ 6 มกราคม 2569 จาก <https://news.ch7.com/detail/783288>.
- พยัคฆ์น้อย. (2566). “พนันออนไลน์” ทำลายสังคม. สืบค้นเมื่อ 7 มกราคม 2569 จาก <https://shorturl.asia/Wp9dy>.
- พิชัย แสงชาญชัย. (2565). คู่มือจิตเวชศาสตร์การเสพติด ชุมรจิตเวชศาสตร์การเสพติดแห่งประเทศไทย. กรุงเทพฯ: บริษัท ธนอรุณการพิมพ์ จำกัด.
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2566). พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มคนรุ่นใหม่ 2566. สืบค้นเมื่อ 6 มกราคม 2569 จาก https://www.gamblingstudy-th.org/document_book/175/2/3/cgs-online-gambling-youth-survey-2566/.
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2566). สถานการณ์การพนันในสังคมไทย ปี 2566. สืบค้นเมื่อ 6 มกราคม 2569 จาก https://www.gamblingstudy-th.org/document_book/185/1/3/cgs-national-survey-66-presentation/.
- สำนักข่าว Hfocus เจาะลึกระบบสุขภาพ. (2567). เปิดข้อมูลปี 66 เด็กไทย 15-18 ปี เล่นพนัน 1.06 ล้านคน เกิดหนี้สิน เครียด เสียสุขภาพจิต. สืบค้นเมื่อ 6 มกราคม 2569 จาก <https://shorturl.asia/f2uas>.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ. (2568). สังคมเสี่ยงพนัน เดิมพันอนาคต จะเป็นอย่างไรหากประเทศไทยไม่เหมือนเดิม?. สืบค้นเมื่อ 6 มกราคม 2569 จาก <https://shorturl.asia/p7i6v>.

- Anderson, J. (2025). One in Four Gamstop Reports Surge in Self-Exclusion Amongst Under-25s. Retrieved January 6, 2026, from <https://www.thesun.co.uk/betting/33292181/gamstop-self-exclusion-scheme-online-gambling/>.
- Duangawat, Y. et al. (2023). Current Causes and Legal Measures for Regulating Online Gambling. Retrieved January 6, 2026, from <https://shorturl.asia/6QFO5>.
- Gambling Regulatory Authority. (2025). Unlawful Remote Gambling Activities. Retrieved January 8, 2026, from <https://www.gra.gov.sg/harm-minimisation/unlawful-remote-gambling-activities>.
- Marionneau, V. et al. (2025). Limit-Setting in Online Gambling: A Comparative Policy Review of European Approaches. Retrieved January 5, 2026, from <https://shorturl.asia/YdowD>.
- Ministry of Home Affairs (Singapore). (2025). Regulating Casino and Gambling Industry. Retrieved January 8, 2026, from <https://shorturl.asia/L5f96>.
- Wardle, H. et al. (2024). The Lancet Public Health Commission on Gambling. The Lancet Public Health Commissions, 9(11), E950-E994.
- World Casino News. (2025). How Switzerland Is Setting a New Standard for Responsible Online Gambling. Retrieved January 6, 2026, from <https://news.worldcasinodirectory.com/how-switzerland-is-setting-a-new-standard-for-responsible-online-gambling-118062>.
- World Health Organization. (2024). Gambling. Retrieved January 8, 2026, from <https://shorturl.asia/qjwCd>.