



## บทที่ 2

### ทฤษฎีการพนัน

การพนันเป็นพฤติกรรมของมนุษย์เพียงไม่กี่ประเภทที่ขจัดอุปสรรคของการเข้าถึงทั้งในด้านเชื้อชาติ ชนชั้นและวัฒนธรรม (Griffiths, 1995) จนอาจกล่าวได้ว่า การพนันเป็นปรากฏการณ์ทั่วไปของสังคมมนุษย์ โดยเมื่อพิจารณาถึงทัศนคติของคนในสังคมที่มีต่อการพนัน จะพบว่าในอดีตการพนันถูกพิจารณาว่าเป็นปัจจัยสำคัญในการทำลายสังคม วัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่ดีงาม เกี่ยวข้องกับอาชญากรรมและการคอร์รัปชัน ทุกสังคมได้บัญญัติให้การพนันเป็นพฤติกรรมที่ผิดกฎหมายเทียบเท่ากับอบายมุขร้ายแรงประเภทอื่น เช่น สิ่งเสพติดหรือการข่มขืนกระทำชำเรา เป็นต้น แต่ถึงแม้จะมีข้อกฎหมายที่ดีที่สุดออกมาบังคับใช้ ก็ไม่อาจหยุดยั้งพฤติกรรมการเล่นพนันของมนุษยชาติได้ เราจึงพบเห็นผู้คนมากมาย หมกมุ่นอยู่กับการเล่นพนันแม้ว่าจะเป็นพฤติกรรมที่ผิดกฎหมายก็ตาม

ต่อมาเมื่อระยะเวลาและมิติทางสังคมเปลี่ยนแปลงไป แนวความคิดและทัศนคติของคนในสังคมที่มีต่อการพนันก็ได้เปลี่ยนไปด้วย โดยในปัจจุบัน “การพนัน” ถูกจัดเป็นกิจกรรมเพื่อความบันเทิง (Entertainment) และเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ (Recreation) ประเภทหนึ่ง เป็นพฤติกรรมที่มีเหตุผล (Rational Behavior) อยู่ในกรอบของสิทธิและเสรีภาพส่วนบุคคลที่ได้รับการยอมรับจากสังคมมากขึ้น นอกจากนี้ การพนันยังได้ก้าวเข้าไปเกี่ยวข้องกับระบบเศรษฐกิจของประเทศอีกด้วย เนื่องจากภายใต้ระบบเศรษฐกิจแบบตลาดได้มีการสร้างเงื่อนไขที่อนุญาตให้ปัจเจกชน กลุ่มบุคคลหรือองค์กรธุรกิจสามารถแสวงหากำไรจากกิจกรรมการพนันได้ หลายประเทศจึงกำหนดให้การพนันเป็นธุรกิจที่ถูกกฎหมายภายใต้การดำเนินงานของรัฐบาล เพื่อประโยชน์ในการหารายได้และควบคุมการเล่นพนันของประชาชน ดังจะเห็นได้จากหลายๆ ประเทศไม่ว่าจะเป็นอังกฤษ ออสเตรเลีย หรือสหรัฐอเมริกา ต่างสามารถสร้างรายได้จากการทำธุรกิจการพนันประเภทต่างๆ ได้อย่างมหาศาลเพื่อประโยชน์ในการบำรุงและพัฒนาประเทศ นอกจากนี้ การพนันที่ถูกกฎหมายยังทำให้ภาครัฐสามารถจำกัดกลุ่มบุคคลที่จะเข้ามาเกี่ยวข้องกับการพนันได้เป็นอย่างดี ทำให้ในระยะเวลาไม่กี่ทศวรรษที่ผ่านมา “การพนัน” ได้ทวีความสำคัญขึ้นอย่างต่อเนื่อง กระตุ้นความสนใจของนักวิชาการในการศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นพนันของมนุษยชาติเพิ่มมากขึ้น และเพื่อให้เข้าใจถึงจุดเริ่มต้นของพฤติกรรมการเล่นพนัน จึงต้องเริ่มจากคำถามที่ว่า เพราะเหตุใดมนุษย์จึงเข้าไปเล่นการพนัน

ความคิดแรกเมื่อถูกตั้งคำถามนี้ คนส่วนใหญ่มักจะคิดว่า คนที่เล่นการพนันโดยพื้นฐานแล้วต้องการที่จะร่ำรวย จะมีทางใดที่จะให้โอกาสแก่มนุษย์ในการมีเงินร้อยล้านหรือมากกว่านั้น ด้วยเงินลงทุนเพียงเล็กน้อย โดยไม่ต้องแลกเปลี่ยนด้วยความเหนื่อยยากจากการทำงาน ถึงแม้โอกาสที่จะได้เงินจำนวนนี้จะมีเพียงน้อยนิดก็ตาม แต่ในความเป็นจริงคำตอบของคำถามนี้ซับซ้อนกว่านั้น แต่ละคนให้เหตุผลของการเล่นพนันที่แตกต่างกัน (Brenner, 1990) ซึ่งหากต้องการที่จะเข้าใจถึงพฤติกรรมเกี่ยวกับ

การพนันอย่างลึกซึ้งซึ่งจะต้องใช้เวลาศึกษานานพอควร เพื่อที่จะให้ได้คำตอบต่อคำถามที่ว่า เหตุใดมนุษย์จึงเข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนัน และทำไมคนบางกลุ่มจึงมีแนวโน้มที่จะเข้าไปเล่นพนันมากกว่าคนกลุ่มอื่น ซึ่งการศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นพนันนั้น ไม่สามารถอธิบายพฤติกรรมที่เกิดขึ้นได้จากทฤษฎีใดเพียงทฤษฎีเดียว ผู้ศึกษาต้องทำความเข้าใจถึงรากฐานการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพนันในหลายแขนง เพื่อให้มีการมองภาพในหลายมิติ (Multidimensional) มากขึ้น (Brown) โดยในบทนี้ ผู้วิจัยจะได้กล่าวถึงแนวคิดในแขนงวิชาเศรษฐศาสตร์ สังคมศาสตร์และจิตวิทยา ที่เกี่ยวข้องและได้แยกกล่าวหรือมีกระบวนการศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นพนันที่สำคัญ โดยสังเขปดังนี้

### แนวคิดของนักเศรษฐศาสตร์

ในอดีตมุมมองของนักเศรษฐศาสตร์ที่มีต่อการพนันไม่ได้แตกต่างจากนักวิชาการในแขนงอื่นๆ มากนัก กล่าวคือ นักเศรษฐศาสตร์จำนวนหนึ่งพิจารณาว่าการพนันทุกชนิดเป็นพฤติกรรมที่ผิดต่อหลักศีลธรรมและศาสนา เป็นอันตรายต่อระบบการผลิตของสังคม เป็นกิจกรรมที่ลดทอนเวลาการทำงาน ของแรงงานและถ่ายโอนทรัพยากรออกไปจากระบบ แต่เมื่อระยะเวลาและสถานการณ์เปลี่ยนแปลงไป ทำให้ปัจจุบัน การพนันได้ถูกพิจารณาว่าเป็นเสมือนสินค้าประเภทหนึ่ง เป็นหนึ่งในกิจกรรมการพักผ่อนที่ผู้บริโภคคนนอกจากจะได้รับอรรถประโยชน์ (Utility) ในรูปของความบันเทิง ความตื่นเต้นและความเพลิดเพลินแล้ว ยังเป็นการเพิ่มโอกาสในการหาเงินได้อีกด้วย (Eadington, 1995)

นักวิชาการบางกลุ่มมีแนวคิดว่า “การพนัน” เป็นกิจกรรมที่สามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์ในทางจิตวิทยาและสังคมวิทยาเช่นเดียวกับกิจกรรมการพักผ่อนประเภทอื่น อาทิ การชมภาพยนตร์ ดูโทรทัศน์ ฟังเพลงหรืออ่านนวนิยายที่มีชื่อเสียงได้ แต่เมื่อพิจารณาอย่างถ่องแท้แล้วจะพบว่า การพนันกับการพักผ่อนประเภทอื่นมีความแตกต่างกันอยู่เล็กน้อย กล่าวคือการพนันเป็นกิจกรรมที่จะให้อรรถประโยชน์ต่อผู้บริโภค ก็ต่อเมื่อผู้บริโภคได้เข้าไปเล่นหรือเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับการพนันชนิดนั้นๆ โดยต้องปฏิบัติตามกฎเกณฑ์หรือเงื่อนไขที่เจ้ามือได้วางไว้ ในขณะที่กิจกรรมการพักผ่อนประเภทอื่นไม่จำเป็นที่ผู้บริโภคต้องเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์โดยตรง ผู้บริโภคอาจจะได้รับอรรถประโยชน์จากการเป็นผู้รับฝ่ายเดียว ที่เรียกว่า Passive Enjoy เช่น การชมภาพยนตร์ ดูโทรทัศน์และฟังเพลง หรืออาจจะได้รับอรรถประโยชน์จากการเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์โดยตรง หรือเรียกว่า Active Enjoy แต่ไม่จำเป็นต้องทำตามกฎระเบียบข้อบังคับแต่อย่างใด เช่น การทำสวน การออกกำลังกาย เป็นต้น และเมื่อพิจารณาในแง่ของประวัติศาสตร์ จะพบว่าการเล่นพนันกับรูปแบบความบันเทิงประเภทอื่น มีประวัติศาสตร์และต้นกำเนิดที่แตกต่างกัน จากงาน “Gambling and Speculation: A Theory and a Future of Some Human Decision” ของ Brenner with Brenner (1990) ได้กล่าวถึงพัฒนาการของการพนันในการเข้ามาเป็นสินค้าที่ทดแทนในอุตสาหกรรมบันเทิงในประเทศอังกฤษ ตั้งแต่ช่วงต้นศตวรรษที่ 18 ดังนี้

“วัฒนธรรมของมนุษย์ในช่วงต้นศตวรรษที่ 18 ขณะนั้นเป็นยุคของสังคมเกษตรกรรม การผลิตและการทำงานเป็นไปตามฤดูกาล วิถีชีวิตของมนุษย์ในขณะนั้นไม่สามารถแยกกิจกรรมการทำงานและการพักผ่อนออกจากกันได้ กิจกรรมการล่าสัตว์และการตกปลาของผู้ชาย หรือการรวมตัวกันปั่นด้าย เย็บผ้าของแม่บ้านพร้อมๆ กับการพูดคุยอย่างสนุกสนาน กิจกรรมเหล่านี้นอกจากจะก่อให้เกิดผลผลิตทางเศรษฐกิจแล้วยังเป็นกิจกรรมที่เป็นการพักผ่อนไปในตัว ไม่มีการกำหนดกรอบระยะเวลาในการทำงานอย่างชัดเจน ระยะเวลาที่เหลือจากการทำงานจะถูกใช้ไปกับการเฉลิมฉลอง งานรื่นเริง พิธีกรรมทางศาสนา การแข่งขันกีฬา รวมถึงมีการเล่นการพนันด้วย ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวสามารถตอบสนองความต้องการการพักผ่อนและความบันเทิงของผู้คนในขณะนั้นได้อย่างเพียงพอ สิ่งเหล่านี้ได้กลายเป็นวิถีชีวิตธรรมดาสามัญของคนในสังคมเกษตรกรรมขณะนั้น ต่อมาในช่วงศตวรรษที่ 18 ถึง 19 มีการเติบโตของความเป็นเมือง มีการเพิ่มขึ้นของจำนวนประชากร สังคมเกษตรกรรมถูกแทนที่ด้วยสังคมอุตสาหกรรม วิธีการผลิตและการทำงานของมนุษย์ได้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมอย่างเห็นได้ชัด มีการจัดสรรเวลาการทำงานอย่างเป็นระบบ มีการกำหนดชั่วโมงการทำงานอย่างชัดเจน (เช่น แรงงานต้องทำงาน 10 ชั่วโมงต่อวัน และพักทานอาหารกลางวัน 2 ชั่วโมง) วันหยุดเนื่องด้วยวันสำคัญประจำปี มีแนวโน้มลดลง เช่น ในช่วงต้นศตวรรษที่ 18 พนักงานธนาคารมีวันหยุดถึง 42 วันต่อปี ต่อมาในปี ค.ศ.1830 พนักงานได้รับวันหยุด 18 วันต่อปี และในปี ค.ศ.1834 แรงงานได้รับอนุญาตให้หยุดในวันคริสตมาสและวันขอบคุณพระเจ้าเท่านั้น ด้วยเหตุผลของนายจ้างที่อ้างว่าเพื่อให้การดำเนินธุรกิจเป็นไปอย่างสะดวก ทำให้เริ่มมีการแบ่งแยกกิจกรรมการพักผ่อนและการทำงานออกจากกันอย่างเด่นชัด

เมื่อการทำงานแต่ละวันเต็มไปด้วยความเครียดและความเบื่อหน่าย แรงงานจึงเริ่มหาทางระบายความกดดันเหล่านี้ด้วยรูปแบบการพักผ่อนที่หลากหลาย เช่น การพบปะสังสรรค์กินและดื่ม เครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ในสถานบันเทิงต่างๆ อาทิ ผับ การเข้าชมกีฬาที่มีความรุนแรงหรือกีฬาของเลือด (Blood Sport) อาทิ การชนไก่ การล่อวัวกระทิง การกีดสุนัข เป็นต้น (ซึ่งเป็นที่ต่อต้านของคนชั้นกระฎุมพี) ซึ่งกีฬาเหล่านี้เป็นไปเพื่อความบันเทิงของกลุ่มคนจนชนชั้นแรงงาน โดยมีการเล่นพนันแฝงอยู่ในกิจกรรมเหล่านี้ด้วย

จากนั้นการพนันก็ได้รับการพัฒนาและได้รับการตอบรับที่ดีจากประชาชนในทุกชนชั้น (ถึงแม้ขณะนั้นจะเป็นกิจกรรมที่ผิดกฎหมายก็ตาม) ทำให้ท้ายที่สุดมีการพัฒนารูปแบบการพนันให้มีความหลากหลายขึ้น และมีการสร้างโอกาสทางธุรกิจตามมา เกิดการก่อตัวของธุรกิจการพนันในหลายประเทศ ซึ่งธุรกิจการพนันที่เกิดขึ้นนี้ได้สร้างผลประโยชน์แก่กลุ่มผู้มีอำนาจอย่างมหาศาล เป็นกิจกรรมหลักในการหารายได้ของกลุ่มผู้มีอำนาจทางการเมือง ตัวอย่างของการทำงานของธุรกิจการพนันในเชิงเศรษฐกิจการเมืองที่เห็นได้อย่างชัดเจน คือการจำหน่ายลอตเตอรี่ในช่วงศตวรรษที่ 18 ในสมัยพระเจ้าจอร์จส์ (George) ที่ใช้ลอตเตอรี่เป็นเครื่องมือยกระดับรายได้ที่นิยมกันมาก แม้ว่าก่อนหน้านี้จะมีการใช้ลอตเตอรี่เป็นเครื่องมือยกระดับรายได้ ผ่านโครงการพิเศษของรัฐมาตั้งแต่สมัยพระราชินี

เอลิซาเบธ โดยให้ราชวงศ์ที่ปกครองอังกฤษเป็นผู้ได้รับรางวัลจากการออกลอตเตอรี่ ซึ่งถือได้ว่าเป็น การขูดรีดซ้ำเติมจากการเก็บภาษีที่มีอยู่อย่างปกติ เพราะถึงแม้รางวัลที่ได้จากการถูกลอตเตอรี่จะสูงจน น่าตกใจ แต่เมื่อเทียบกับรายได้สุทธิของการออกลอตเตอรี่กลับพบว่ามีส่วนที่น้อยมาก” (Brenner with Brenner, 1990: 64-67)

ปัจจุบันธุรกิจการพนันได้ก้าวเข้ามาเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่สำคัญ มีอัตราการเติบโตอย่างรวดเร็วพร้อมๆ กับการเปลี่ยนแปลงไปสู่สังคมยุคใหม่ ยุคที่ความสะดวกรวดเร็วในการติดต่อสื่อสาร เร่งเร้าธุรกิจการพนันให้ขยายวงกว้างขึ้น การพนันได้กลายเป็นกลไกส่วนหนึ่งในการหารายได้ของ รัฐบาล ไม่ว่าจะเป็นอังกฤษ สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย หรือแม้แต่ประเทศไทยเอง

สำหรับคำถามที่ว่าเพราะเหตุใดมนุษย์จึงเล่นการพนันนั้น โดยพื้นฐานการวิเคราะห์ในเชิง เศรษฐศาสตร์ การตัดสินใจในการบริโภคสินค้าและบริการโดยทั่วไป (ซึ่งในที่นี้นักเศรษฐศาสตร์ พิจารณาว่าการพนันเป็นเหมือนสินค้าประเภทหนึ่ง) ขึ้นอยู่กับอรรถประโยชน์ (Utility)<sup>1</sup> ที่ผู้บริโภคจะ ได้รับเป็นสำคัญ ทฤษฎีผู้บริโภค (Consumer Theory) โดยทั่วไปกล่าวว่า ผู้บริโภคที่มีเหตุผลจะเลือก บริโภคสินค้าและบริการที่ทำให้เขาได้รับอรรถประโยชน์สูงสุดภายใต้รายได้หรืองบประมาณ (Budget) อันจำกัด ซึ่งในกรณีดังกล่าวพิจารณาเฉพาะทางเลือกของการบริโภคที่ผู้บริโภคทราบผลลัพธ์ (Outcome) ที่แน่นอน แต่ในการเล่นพนันไม่ได้เป็นเช่นนั้น ผลลัพธ์ของการเล่นพนันตั้งอยู่บนพื้นฐาน ของความเสี่ยง (Risk) หรือความไม่แน่นอน (Uncertainty) กล่าวคือ ผู้บริโภคไม่สามารถทราบถึง ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นอย่างแท้จริงได้ อรรถประโยชน์ภายใต้สถานการณ์เช่นนี้ จะขึ้นอยู่กับความน่าจะเป็น (Probability) ที่เหตุการณ์แต่ละเหตุการณ์จะเกิดขึ้น ซึ่งแตกต่างจากอรรถประโยชน์ที่ได้รับจากการ บริโภคสินค้าทั่วไป เช่น ผู้บริโภคมีเงินจำนวน 100 บาท กำลังพิจารณาซื้อลอตเตอรี่ หมายเลข 13 เจื่อนใจคือถ้าซื้อลอตเตอรี่แล้วถูกรางวัลเขาจะได้รับเงินจำนวน 200 บาท โดยลอตเตอรี่นั้นมีราคา 10 บาท ผลลัพธ์ของเหตุการณ์สามารถเกิดได้สองแบบ คือ ถูกรางวัลและไม่ถูกรางวัล ซึ่งการได้มาซึ่ง ผลลัพธ์ทั้งสองประเภทเกิดขึ้นด้วยความน่าจะเป็นที่แตกต่างกัน ถ้าในท้ายที่สุดผู้บริโภคไม่ได้ซื้อ ลอตเตอรี่ เขาก็จะมีเงิน 100 บาทเท่าเดิมไม่ว่าเลข 13 จะถูกรางวัลหรือไม่ก็ตาม แต่ถ้าเขาตัดสินใจซื้อ ลอตเตอรี่ราคา 10 บาทนั้น ผู้บริโภคจะประสบกับความไม่แน่นอน คือมีโอกาสที่จะถูกรางวัลได้เงิน เพิ่มขึ้นเป็น 290 บาทด้วยความน่าจะเป็นค่าหนึ่ง หรือไม่ถูกรางวัลแล้วเหลือเงิน 90 บาท ด้วยความ น่าจะเป็นอีกค่าหนึ่ง ซึ่งผู้บริโภคแต่ละคนจะเลือกแนวทางการบริโภคแบบใดก็ขึ้นกับฟังก์ชัน อรรถประโยชน์ที่เขาคาดว่าจะได้รับนั่นเอง

สมมติฐานที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้ เป็นการอธิบายอรรถประโยชน์ในรูปแบบต่างๆ ที่นัก เศรษฐศาสตร์หลายท่านได้อธิบายไว้ว่า ทำไมบุคคลถึงเข้าไปอยู่ในสถานการณ์ที่ประกอบไปด้วยความ

<sup>1</sup> อรรถประโยชน์ หมายถึง ความสามารถของสินค้าหรือบริการชนิดใดชนิดหนึ่งในอันที่จะบำบัดความต้องการของ มนุษย์ (Utility is The ability of Goods or a Service to satisfy human want)

เสี่ยง เช่น การพนัน โดยมีพื้นฐานการศึกษาจากสมมติฐานอรรถประโยชน์คาดหวัง (The Expected Utility Hypothesis) ของ Von Neumann และ Morgenstern ดังนี้

### 1 The Expected Utility Hypothesis

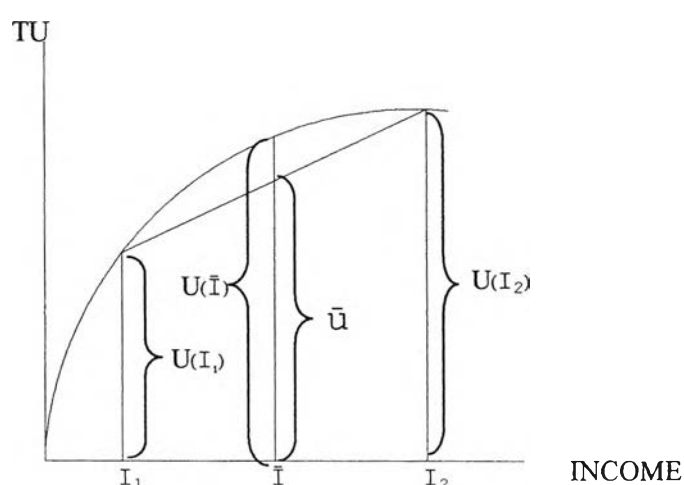
Von Neumann และ Morgenstern เสนอสมมติฐานที่เกี่ยวข้องกับเหตุผลที่บุคคลเต็มใจเข้าไปสู่ความเสี่ยง (Risk) ซึ่งสมมติฐานนี้กล่าวว่า ทางเลือกต่างๆ ที่ผู้บริโภคระสับไม่ว่าจะมีความเสี่ยงเกี่ยวข้องอยู่ด้วยหรือไม่ก็ตาม ผู้บริโภคจะพยายามตั้งอรรถประโยชน์คาดหวัง (Expected Utility) ไว้สูงสุดเสมอ โดย Von Neumann และ Morgenstern ได้ชี้ให้เห็นว่า หากมีข้อสมมติที่แน่นอนเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้บริโภค ก็จะสามารสร่างดัชนีเครื่องบ่งชี้พฤติกรรมผู้บริโภคภายใต้สถานการณ์ที่มีความเสี่ยงร่วมอยู่ด้วยอย่างถูกต้องพอควร (นราทิพย์ ชูติวงศ์, 2546) ข้อสมมุติดังกล่าวได้แก่

- (1) ในทุกกรณี ผู้บริโภคต้องสามารถบอกได้ว่าระหว่างทางเลือกต่างๆ ที่เผชิญอยู่นั้น ผู้บริโภคชอบทางเลือกใดมากกว่า น้อยกว่าหรือเท่ากัน เป็นต้นว่าถ้าผู้บริโภคเผชิญกับทางเลือกสองทาง คือ A และ B ผู้บริโภคต้องสามารถบอกได้ว่าชอบทางเลือก  $A > B$  หรือชอบ  $A < B$  หรือชอบ  $A = B$
- (2) ความสัมพันธ์ระหว่างทางเลือกต่างๆ ของผู้บริโภคต้องมีความต่อเนื่องกัน กล่าวคือ ถ้าผู้บริโภคชอบทางเลือก  $A > B$  และชอบ  $B > C$  ดังนั้นต้องชอบ  $A > C$  ด้วย
- (3) ถ้า A, B และ C เป็นทางเลือกสามทางที่ผู้บริโภคเผชิญ และถ้าผู้บริโภคชอบ  $A > B$  ดังนั้น ผู้บริโภคจะชอบทางเลือกซึ่งโอกาสที่จะได้รับ A เท่ากับ p และโอกาสที่จะได้รับ C เท่ากับ  $(1-p)$  มากกว่าทางเลือกซึ่งโอกาสจะได้รับ B เท่ากับ p และโอกาสที่จะได้รับ C เท่ากับ  $(1-p)$
- (4) ผู้บริโภคยอมเสี่ยงที่จะไม่ได้รับอะไรเลย ถ้าโอกาสที่จะได้รับทางเลือกที่ชอบมากกว่ามีค่าสูงมากพอ

เมื่อผู้บริโภคเผชิญกับทางเลือกต่างๆ จากข้อสมมุติดังกล่าวข้างต้น จะทำให้สามารถสร้างฟังก์ชันอรรถประโยชน์ของผู้บริโภคแต่ละคนได้ โดยการกำหนดค่าตัวเลขค่าใดค่าหนึ่งให้กับทางเลือกที่ผู้บริโภคมีความชอบน้อยที่สุด และกำหนดค่าตัวเลขค่าใดค่าหนึ่งให้กับทางเลือกที่ผู้บริโภครมีความชอบมากที่สุด เมื่อทำการสำรวจและรู้ถึงความน่าจะเป็นของทางเลือกที่ผู้บริโภครชอบมากที่สุดและน้อยที่สุดแล้ว เราก็จะสามารถกำหนดค่าตัวเลขให้กับทางเลือกอื่นๆ ที่ผู้บริโภครมีความชอบอยู่ระหว่างทางเลือกทั้งสองทางได้ โดยที่ค่าตัวเลขดังกล่าวจะเป็นค่าที่ทำให้ผู้บริโภครไม่เกิดความรู้สึกแตกต่างระหว่างการเสี่ยงที่จะได้รับทางเลือกที่ดีที่สุดหรือเลวที่สุด กับการได้รับทางเลือกที่อยู่ระหว่างกลางโดยไม่ต้องเสี่ยง เป็นต้นว่า ถ้าผู้บริโภครเผชิญกับทางเลือกสามทางคือ A, B และ C และผู้บริโภครชอบ  $A > B > C$  และถ้า C มีค่าต่อผู้บริโภครเท่ากับ r ยูทิล และ A มีค่าต่อผู้บริโภครเท่ากับ s ยูทิล โดยที่ s มีค่ามากกว่า r ในกรณีที่ความน่าจะเป็นที่ผู้บริโภครจะได้รับ A มีค่าเท่ากับ p และความน่าจะเป็นที่

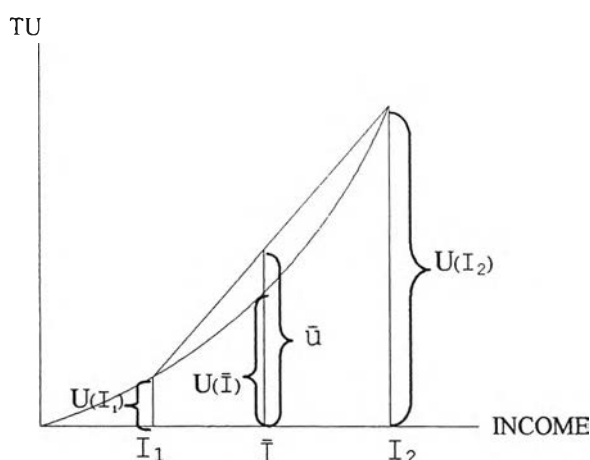
ผู้บริโภครจะได้รับ  $C$  มีค่าเท่ากับ  $(1-p)$  ค่าที่จะกำหนดให้กับ  $B$  ที่จะทำให้ผู้บริโภคไม่รู้สึกรู้สีกแตกต่างกัน ระหว่างการเสี่ยงที่จะไม่ได้รับ  $A$  ก็  $C$  ก็กับการได้รับ  $B$  แน่ๆ โดยที่ไม่ต้องเสี่ยงอะไรเลยจะเท่ากับ  $ps+(1-p)r$  ซึ่งฟังก์ชันอรรถประโยชน์ที่เกิดขึ้นสามารถแบ่งผู้บริโภคได้เป็นสองกลุ่มคือ ผู้บริโภคที่เป็น Risk-averse กับ Risk-lover แสดงรูปอรรถประโยชน์ได้ดังนี้

รูปที่ 2.1 อรรถประโยชน์ของ Risk-averse



ฟังก์ชันอรรถประโยชน์ในกรณีของ Risk-averse นี้เป็นโค้ง Concave ซึ่งจากรูปที่ 2.1 สามารถอธิบายได้ว่า อรรถประโยชน์ของเงินหน่วยสุดท้าย (Marginal Utility of Money) จะลดลงเมื่อรายได้เพิ่มขึ้น เมื่อเสนอทางเลือก 2 ทางแก่ผู้บริโภค คือ การได้ระดับรายได้ที่แน่นอน คือ  $\bar{I}$  กับโอกาสที่มีความน่าจะเป็นที่ผู้บริโภคจะได้รายได้เพิ่มขึ้นถึง  $I_2$  หรือลดลงมาในระดับ  $I_1$  ผู้บริโภคที่มีฟังก์ชันอรรถประโยชน์ในลักษณะนี้จะเลือกการมีระดับรายได้ที่แน่นอน ( $\bar{I}$ ) เหตุผลคืออรรถประโยชน์คาดหวัง (Expected Utility) ในกรณีนี้เท่ากับ  $\bar{U}$  ซึ่งน้อยกว่าอรรถประโยชน์ของระดับรายได้ที่แน่นอนคือ  $U(\bar{I})$

## รูปที่ 2.2 อรรถประโยชน์ของ Risk-lover

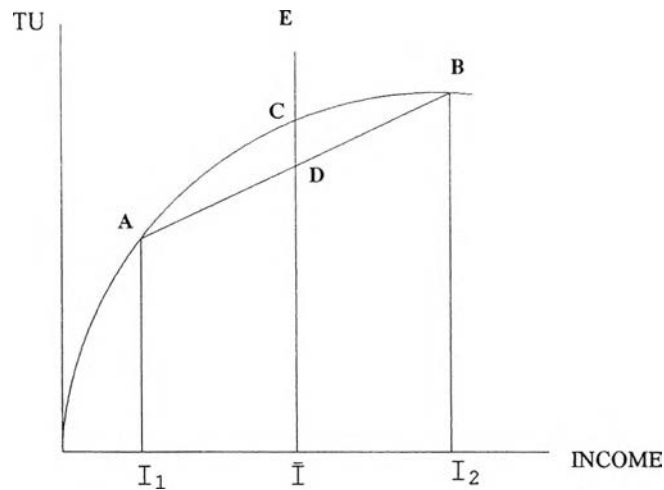


ฟังก์ชันอรรถประโยชน์ในกรณีของ Risk-lover นี้จะเป็นโค้ง Convex ดังรูปที่ 2.2 ซึ่งแสดงว่าอรรถประโยชน์ของเงินหน่วยสุดท้าย (Marginal Utility of Money) จะเพิ่มขึ้นในทุกระดับรายได้ ผู้บริโภคในกรณี Risk-lover นี้จะตัดสินใจแตกต่างจาก Risk-averse ข้างต้น กล่าวคือผู้บริโภคประเภทนี้จะเลือกทางที่ให้โอกาสของความน่าจะเป็นที่ระดับรายได้เพิ่มขึ้นเป็น  $I_2$  หรือลดลงเป็น  $I_1$  แทนที่จะเลือกทางเลือกที่ได้รายได้ที่แน่นอนในระดับ  $\bar{I}$  เหตุผลคือ จากรูปที่ 2.2 จะพบว่าอรรถประโยชน์คาดหวัง (Expected Utility) ของการเลือกทางเลือกที่มีความเสี่ยง ( $\bar{u}$ ) สูงกว่าอรรถประโยชน์ที่ได้จากการมีรายได้ที่แน่นอน  $u(\bar{I})$  ดังนั้นผู้บริโภคในลักษณะนี้จะเป็นผู้นิยมความเสี่ยง ซึ่งรวมถึงการเล่นการพนันประเภทต่างๆ ด้วย

### 2 Fun of Participation Hypothesis

สมมติฐานนี้อธิบายถึงอรรถประโยชน์ที่ได้จากการเล่นพนันไว้ว่า อรรถประโยชน์ที่ผู้บริโภคได้รับนั้นจะเท่ากับอรรถประโยชน์คาดหวัง (Expected Utility) รวมกับอรรถประโยชน์จากการได้เล่นพนัน (The Utility of Playing Game)

รูปที่ 2.3 อรรถประโยชน์ของความสุขที่ได้จากการเล่นพนัน



จากรูปที่ 2.3 ฟังก์ชันอรรถประโยชน์ มีลักษณะของอรรถประโยชน์หน่วยสุดท้ายลดลงทุกระดับรายได้ (Diminishing Marginal Utility of Income) ซึ่งในกรณีนี้ อรรถประโยชน์ที่ได้จากการได้รับรายได้ที่แน่นอน ณ ระดับ  $\bar{I}$  มากกว่าอรรถประโยชน์คาดหวังจากการเล่นพนัน ( $C\bar{I} > D\bar{I}$ ) ซึ่งจากสมมติฐาน The Expected Utility Hypothesis กล่าวว่าผู้บริโภคที่มีฟังก์ชันอรรถประโยชน์ในลักษณะนี้จะปฏิเสธการเล่นพนัน แต่สมมติฐาน Fun of Participation ได้กล่าวเพิ่มเติมว่า ยังมีอรรถประโยชน์อีกส่วนหนึ่งที่ผู้บริโภคได้รับจากการได้เล่นพนัน เรียกว่า The Utility of Playing Game ซึ่งอรรถประโยชน์นี้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับผลของการพนันว่าจะแพ้หรือชนะ เพียงแค่ได้ร่วมเล่นพนัน ผู้บริโภคก็จะได้รับอรรถประโยชน์ในส่วนนี้ อาทิเช่น อรรถประโยชน์ของความรู้สึกตื่นเต้นจากการได้เสี่ยงโชค เป็นต้น จากรูปที่ 2.3 อรรถประโยชน์ของความสุขจากการได้เล่นพนันคือ ED

ดังนั้น อรรถประโยชน์รวมทั้งหมดจากการที่ผู้บริโภคเข้าร่วมเล่นการพนันจะเท่ากับ  $D\bar{I} + DE = E\bar{I}$  ซึ่งมากกว่าอรรถประโยชน์จากการได้รับรายได้ที่แน่นอน ณ ระดับ  $\bar{I}$  ( $E\bar{I} > C\bar{I}$ ) กล่าวได้ว่า ผู้บริโภคจะเล่นการพนันตราบเท่าที่ อรรถประโยชน์คาดหวัง ที่เสียไปจากการเข้าร่วมเล่นการพนัน (CD) น้อยกว่าหรือเท่ากับ อรรถประโยชน์จากการได้เล่นการพนัน (ED)

ผู้บริโภคจะเล่นพนัน ตราบเท่าที่อรรถประโยชน์รวมจากการเล่น ซึ่งหมายถึง อรรถประโยชน์คาดหวัง รวมกับ อรรถประโยชน์จากการได้เล่นการพนัน สูงกว่าหรืออย่างน้อยเท่ากับอรรถประโยชน์จากการได้รายได้ที่แน่นอน

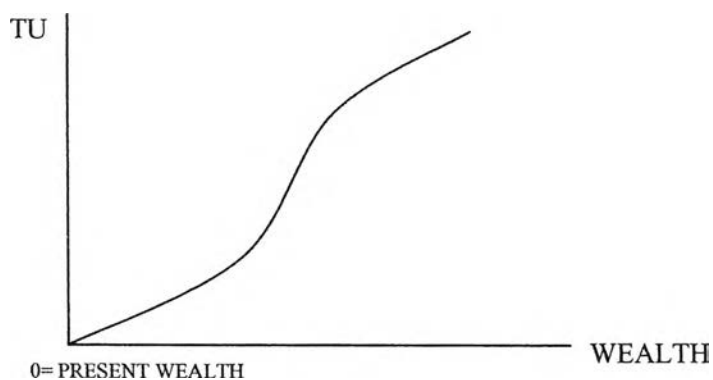


### 3 Markowitz's Utility Curve (Markowitz, 1952: 151-158)

Markowitz สมมติว่าผู้บริโภครายได้ปานกลางจะต้องเผชิญกับ 2 สถานการณ์ คือ สถานการณ์แรกให้เลือกระหว่างการได้เงินจำนวนหนึ่งอย่างแน่นอนกับมีโอกาสเพียงเล็กน้อยที่จะได้เงินจำนวนมาก และมีโอกาสสูงที่จะไม่ได้อะไรเลย สถานการณ์ที่สองให้เลือกระหว่าง การเป็นหนี้ (Owing) จำนวนหนึ่งแน่นอนกับ การมีโอกาสเล็กน้อยที่จะเป็นหนี้จำนวนมากและมีโอกาสสูงที่จะไม่เป็นหนี้เลย

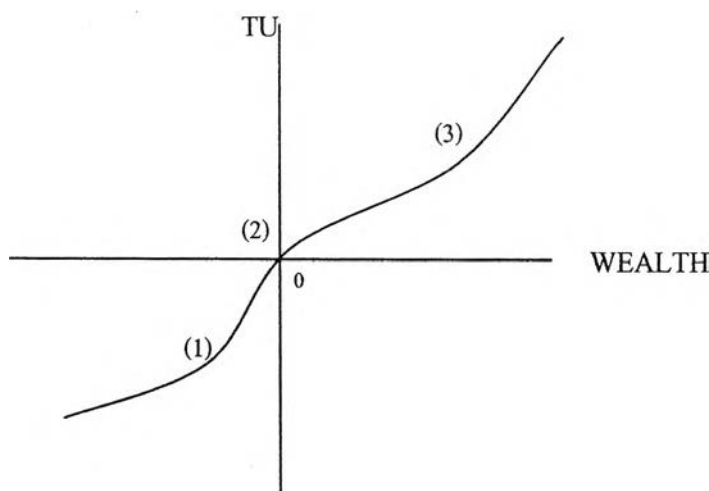
เงื่อนไขคำตอบเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์แรกคือ เมื่อจำนวนเงินที่เสนอให้ไม่มากนัก ผู้บริโภคส่วนใหญ่จะเลือกที่จะเผชิญกับความเสี่ย โดยเลือกเสี่ยงเพื่อให้ได้เงินจำนวนมากถึงแม้จะมีโอกาสเกิดขึ้นน้อย มากกว่าการได้รับเงินจำนวนน้อยที่แน่นอนนั้น ในทางตรงกันข้ามหากจำนวนเงินที่เสนอให้มีจำนวนมาก ผู้บริโภคส่วนใหญ่จะเลือกที่จะยอมรับเงินก้อนใหญ่ที่ได้รับแน่นอน มากกว่าการเลือกที่จะเผชิญกับความเสี่ยที่มีโอกาสน้อยที่จะได้เงินมากขึ้น ซึ่งสามารถแสดงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ด้วยฟังก์ชันอรรถประโยชน์ ตามรูปที่ 2.4 พฤติกรรมที่เกิดขึ้นในสถานการณ์แรกสามารถแสดงได้ด้วยฟังก์ชันอรรถประโยชน์ในส่วนที่สูงกว่าระดับความมั่งคั่งในปัจจุบัน โดยกราฟอรรถประโยชน์จะเป็นโค้ง Convex ณ ระดับความมั่งคั่งต่ำและเป็นโค้ง Concave เมื่อความมั่งคั่งเพิ่มขึ้น

รูปที่ 2.4 Markowitz's Utility Curve above Present Wealth



เมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่สอง เงื่อนไขคือ หากมีเงินที่เป็นหนี้ (Owing) ไม่มากนัก ผู้บริโภคทุกคนจะเลือกจำนวนเงินที่เป็นหนี้จำนวนน้อยนี้ มากกว่าจะเลือกทางเลือกที่มีความเสี่ยงของการเป็นหนี้ในจำนวนเงินที่สูงกว่านี้ ถึงแม้โอกาสที่เกิดขึ้นจะน้อยก็ตาม ในทางตรงกันข้ามเมื่อจำนวนเงินที่เป็นหนี้อยู่มาก ผู้บริโภคจะเลือกสถานการณ์ของความเสี่ยคือเสี่ยงระหว่างการเป็นหนี้ในจำนวนที่สูงขึ้นซึ่ง โอกาสในเกิดขึ้นน้อย กับการที่หนี้เงินทั้งหมดจะสูญหายไป ซึ่งมีความเป็นไปได้สูง พฤติกรรมที่เกิดขึ้นสามารถแสดงได้ด้วยฟังก์ชันอรรถประโยชน์ในส่วนที่อยู่ต่ำกว่าระดับความมั่งคั่งในปัจจุบัน โดยจะเป็นโค้ง Concave เมื่อระดับการเป็นหนี้ต่ำ และเป็นโค้ง Convex เมื่อเป็นหนี้มากขึ้น สามารถแสดงกราฟอรรถประโยชน์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นได้ตามรูปที่ 2.5

รูปที่ 2.5 Markowitz's Utility Curve



จากรูปที่ 2.5 กราฟอรรถประโยชน์จะมีจุดเปลี่ยนโค้ง 3 จุด ซึ่งจุดกลางก็คือ จุด ณ ระดับความมั่งคั่งเท่ากับศูนย์ นอกจากนั้น Markowitz ยังเสนออีกว่า จากทางเลือกในสถานการณ์แรกข้างต้น หากผู้บริหารมีฐานะทางเศรษฐกิจที่ร่ำรวยมากขึ้น กราฟอรรถประโยชน์ของเขาจะเปลี่ยนแปลง เมื่อต้องเผชิญกับสองสถานการณ์ดังกล่าวข้างต้น โดยจะพบว่าจุดเปลี่ยนกราฟที่ 1 และ 3 จะอยู่ห่างจากจุด 0 มากขึ้น ในทางตรงข้ามยิ่งผู้บริหารมีฐานะความมั่งคั่งน้อยกว่าเมื่อเปรียบเทียบกับผู้บริหารคนอื่น จุดเปลี่ยนกราฟที่ 1 กับ 3 จะเข้าใกล้จุด 0 มากขึ้น

Markowitz ยังสมมติอีกว่า ในบางสถานการณ์ จุดเปลี่ยนโค้งจุดที่ 2 อาจเคลื่อนตัวออกจากจุด Present Wealth ชั่วคราว เรียกว่า “Customary Wealth” ซึ่งสถานการณ์ดังกล่าวจะเกิดขึ้นเพียงช่วงเวลาสั้นๆ แล้วจะกลับเข้าสู่จุดเดิม ซึ่งเมื่อเกิด Customary Wealth แล้วทำการลากเส้นตรงจาก Customary Wealth ไปยังจุดที่มีความมั่งคั่งต่ำกว่า พบว่า เส้นตรงนั้นอยู่ต่ำกว่า เส้นอรรถประโยชน์เดิมที่มีอยู่ จึงต้องชดเชยด้วยพฤติกรรมการซื้อขายประกันภัย (Insurance) และเมื่อลากเส้นตรงไปยังจุดที่มีความมั่งคั่งสูงกว่า จะพบว่าเส้นตรงนั้นอยู่สูงกว่าอรรถประโยชน์เดิม จึงชดเชยด้วยพฤติกรรมการเล่นพนัน ดังนั้นผู้บริหารคนเดียวกันจะสามารถซื้อขายประกันภัยและเล่นพนันไปพร้อมกันได้ นอกจากนี้ Markowitz ยังเสนออีกว่าเส้นกราฟที่เกิดขึ้นนั้นเมื่ออยู่ฝั่งซ้ายของจุดเริ่มต้นจะลดลงในอัตราเร็วกว่าการเพิ่มขึ้นของกราฟที่อยู่ฝั่งขวาของจุดเริ่มต้น ทั้งนี้เนื่องจากผู้บริหารจะหลีกเลี่ยงการพนันประเภทที่โอกาสได้เท่ากับโอกาสเสีย ซึ่งสมมติฐานของ Markowitz แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างในพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้บริหารที่มีฐานะทางเศรษฐกิจต่างกัน

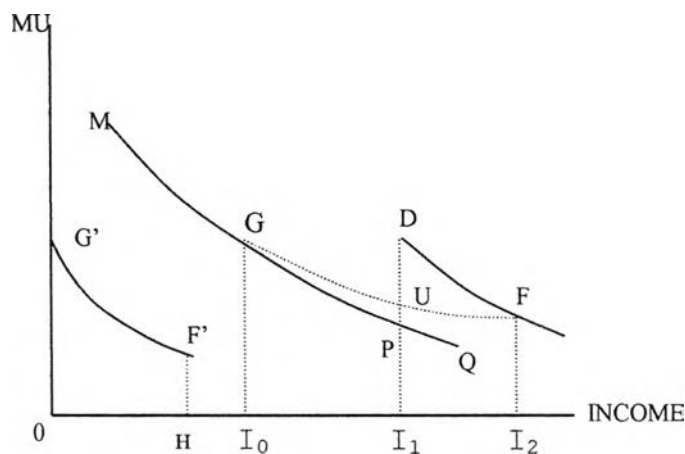
สมมติฐานนี้แสดงความหมายว่า คนทุกคนไม่ว่ารวยหรือจนจะมีพฤติกรรมเล่นการพนันเหมือนกัน แตกต่างเพียงจำนวนเงินที่ใช้ โดยคนที่มีความร่ำรวยกว่าจะซื้อลอตเตอรี่หรือเล่นการพนันที่ใช้เงินเดิมพันสูงกว่า

#### 4. Kwang's Utility Curve (Kwang, 1965: 530-535)

Kwang อธิบายพฤติกรรมกรรมการเล่นการพนัน โดยใช้หลักการของการแสวงหาผลประโยชน์สูงสุด (Maximize Utility) โดยยังคงสมมติฐานเดิมที่ว่า อรรถประโยชน์หน่วยสุดท้ายของการบริโภคจะลดลง โดยใช้หลักการของค่าใช้จ่ายที่ไม่สามารถแบ่งแยกได้ และอิทธิพลของหลักการนี้ ที่มีต่อฟังก์ชันอรรถประโยชน์ของผู้บริโภค

สมมติฐานที่ว่าอรรถประโยชน์หน่วยสุดท้ายของรายได้จะลดลงอย่างต่อเนื่องนั้น สืบเนื่องมาจากสมมติฐานที่ว่า ค่าใช้จ่ายของผู้บริโภคสามารถแบ่งแยกได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด (Infinitely Divisible) ซึ่งแท้จริงแล้ว ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ในความเป็นจริง เช่น ผู้บริโภคอาจจะเลือกที่จะมีรถหนึ่งคันหรือสองคันก็ได้ แต่ไม่สามารถที่จะมีรถครึ่งคันหรือหนึ่งในสามคันได้ การไม่สามารถแบ่งแยกค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ที่เป็นจริง ก่อให้เกิดลักษณะเฉพาะตัวของฟังก์ชันอรรถประโยชน์ ดังนี้

รูปที่ 2.6 Situation Involving Indivisibility of Expenditure

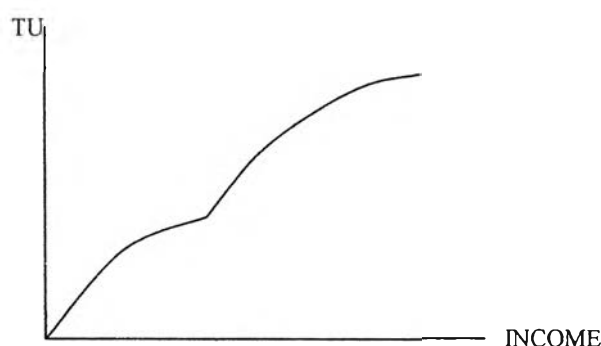


รูปที่ 2.6 เป็นรูปที่แสดงว่า การไม่สามารถแบ่งแยกค่าใช้จ่ายได้นั้น ส่งผลกระทบต่อลักษณะของรูปแบบของอรรถประโยชน์หน่วยสุดท้าย (Marginal Utility) ที่ลดลงอย่างต่อเนื่องได้อย่างไร สมมติว่าในกรณีที่ไม่มีปัญหาของการแบ่งแยกการบริโภค ให้  $G'F'$  แสดงอรรถประโยชน์หน่วยสุดท้ายเมื่อผู้บริโภคใช้จ่ายเงินซื้อสินค้า  $X$  หนึ่งหน่วย ซึ่งมีราคาเท่ากับ  $OH$  และให้เส้น  $MGQ$  แสดงอรรถประโยชน์หน่วยสุดท้ายที่ซื้อสินค้า  $Y$  ดังนั้นอรรถประโยชน์จากการซื้อสินค้า  $X$  และ  $Y$  เท่ากับ  $MGF$  ซึ่งเป็นการรวมตัวตามแนวขวาง (Horizontal) ระหว่าง  $G'F'$  และ  $MGQ$  จากรูปที่ 2.6 จะพบว่า หากผู้บริโภคมีรายได้เพิ่มขึ้นจาก  $I_0$  เป็น  $I_2$  และหากสินค้าสามารถแบ่งแยกการบริโภคได้จริงแล้ว อรรถประโยชน์หน่วยสุดท้ายต้องเคลื่อนตามแนว  $G$  และ  $F$  แต่ดังที่กล่าวข้างต้นว่า การบริโภคในความเป็นจริงไม่สามารถแบ่งแยกได้ ดังนั้นเส้นอรรถประโยชน์ที่เกิดขึ้นไม่เป็นไปในลักษณะราบเรียบ (Smooth) ตลอดช่วงจาก  $G$  ถึง  $F$  แต่กราฟที่ได้จะเป็นลักษณะหักงอ (Broken Curve) คือ  $GPDF$  โดยพื้นที่  $I_0GUI$  แสดงอรรถประโยชน์เมื่อสามารถแบ่งแยกการบริโภคได้ พื้นที่  $I_0GPI$  แสดง

อรรถประโยชน์ที่ไม่สามารถแบ่งแยกการบริโภคได้ ดังนั้น พื้นที่ GPU จึงแสดงถึงอรรถประโยชน์ที่สูญเสียไปเนื่องจากการที่ไม่สามารถแบ่งแยกสินค้าได้

การที่จุด D จะอยู่เหนือเส้นตรง MGF เพราะในระดับรายได้ที่สูงกว่า I, ผู้บริโภคจะบริโภคสินค้า X มากขึ้นและลดการบริโภค Y ลง และเมื่อสินค้า X ไม่สามารถแบ่งแยกได้ การบริโภค X ณ ระดับรายได้ I, ก็เหมือนต้องบริโภค ณ ระดับรายได้เท่ากับ I, เมื่อเป็นเช่นนั้น การบริโภคสินค้า Y จะลดลงมากกว่าเส้น GF ซึ่งในช่วงดังกล่าวสินค้า Y จะให้อรรถประโยชน์หน่วยสุดท้ายมากกว่า กรณีที่สินค้า X สามารถแบ่งแยกการบริโภคได้ ดังนั้นอรรถประโยชน์หน่วยสุดท้ายของรายได้ ณ ระดับรายได้ที่สูงกว่า I, จะมากกว่าในกรณีที่ไม่สามารถแบ่งแยกสินค้าได้ และพื้นที่ UDF จะเท่ากับ GPU เนื่องจากอรรถประโยชน์รวม ณ ระดับรายได้ I<sub>2</sub> จะไม่ได้รับผลกระทบจากการที่สินค้า X ไม่สามารถแบ่งแยกการบริโภคได้ และด้วยเหตุผลเดียวกันทำให้ความชันของเส้นตรง DF มากกว่าความชันของเส้น MGF และความชัน GP มากกว่าความชันของเส้น MGF กล่าวคือระดับรายได้ที่เพิ่มขึ้นจะถูกนำไปซื้อสินค้า Y ทั้งหมด แต่เมื่อเกิดสถานการณ์ของการไม่สามารถแบ่งแยกค่าใช้จ่ายเกิดขึ้น ฟังก์ชันอรรถประโยชน์หน่วยสุดท้ายแตกต่างกันไปจากเคม โคง์ GF ที่เคยราบเรียบ (Smooth) ก็จะกลายเป็นเส้นหักงอ (GPDF) ผลก็คือทำให้กราฟอรรถประโยชน์รวมเป็นเส้นหักงอด้วย ดังรูปที่ 2.7

รูปที่ 2.7 Kwang's Utility Curve



จากรูปที่ 2.7 Kwang อธิบายว่าโดยปกติจะมีเส้นตรงที่ตัดเส้นโค้ง (Chord) เชื่อมต่อกราฟอรรถประโยชน์ที่อยู่ก่อนและหลังจากจุดหักงอที่เกิดขึ้น ซึ่งส่วนของเส้นตรงจะอยู่เหนือเส้นอรรถประโยชน์ ซึ่งจะตอบสนองด้วยการเล่นการพนัน กล่าวได้ว่าในสภาพของความเป็นจริง การที่ไม่สามารถแบ่งแยกการใช้จ่ายได้ ทำให้สามารถอธิบายพฤติกรรมการเล่นการพนันด้วยหลักการและเหตุผลของการแสวงหาอรรถประโยชน์สูงสุดของผู้บริโภค

ผลของการไม่สามารถแบ่งแยกการบริโภคจะประจักษ์อย่างชัดเจนในกรณีของผู้บริโภคที่มีรายได้น้อย เนื่องจากค่าใช้จ่ายในการซื้อรถ บ้าน ฯลฯ เป็นมูลค่าสูงกว่าระดับรายได้เฉลี่ยของรายได้ของเขา แต่ค่าใช้จ่ายจำนวนเดียวกันนี้คิดเป็นสัดส่วนที่ต่ำกว่าเมื่อเทียบกับรายได้ของผู้ที่มีรายได้สูง อัน

หมายถึงผู้บริโภคที่มีรายได้สูงจะได้รับผลกระทบเพียงเล็กน้อยจากการไม่สามารถแบ่งแยกค่าใช้จ่าย และการบริโภคได้ ซึ่ง Kwang สรุปว่า ผู้บริโภคที่มีรายได้น้อยจะมีพฤติกรรมในการเล่นการพนันมากกว่าผู้ที่มีรายได้สูง

แนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นการพนันดังกล่าวข้างต้นทั้งหมด สามารถสรุปได้โดยสังเขป ดังนี้

สมมติฐาน “Fun of Participation” กล่าวว่าผู้บริโภคจะได้รับอรรถประโยชน์จากการเล่นการพนันด้วยตัวของมันเอง โดยอรรถประโยชน์ที่ได้รับ ไม่ได้ขึ้นกับว่าผลของการเล่นการพนันจะแพ้หรือชนะ และไม่ได้ขึ้นกับระดับรายได้ของเขาด้วย ผู้บริโภคทุกประเภทจะมีความสนใจในการเล่นพนันอยู่เสมอ

Markowitz เสนอฟังก์ชันอรรถประโยชน์ที่อรรถประโยชน์หน่วยสุดท้ายเพิ่มขึ้นสลับกับอรรถประโยชน์หน่วยสุดท้ายลดลง ซึ่งทฤษฎีของ Markowitz จะให้การคาดการณ์ที่แตกต่างจากทฤษฎีอื่น คือ หนึ่งผู้บริโภคทุกระดับรายได้มีความสนใจที่จะเล่นพนันและสองปริมาณการเล่นพนันจะเพิ่มขึ้นเมื่อระดับรายได้เพิ่มขึ้น

แนวคิดสุดท้ายเป็นของ Kwang ที่สังเกตเห็นว่าในสภาพความเป็นจริงบ่อยครั้ง ค่าใช้จ่ายในการซื้อสินค้าและบริการไม่สามารถแยกได้ ทำให้เกิดกราฟอรรถประโยชน์ที่หักงอ (Kink) ซึ่ง Kwang เสนอว่าการที่อรรถประโยชน์หน่วยสุดท้ายเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จะกระตุ้นให้ผู้บริโภคมีความสนใจจะเล่นการพนัน และพบว่าผู้บริโภคที่มีรายได้น้อยนิยมเล่นการพนันมากกว่าผู้บริโภคที่มีรายได้สูง

Hypothesis	Relation of Income	ความหมาย
Fun of Participation	0	ไม่มีความสัมพันธ์กับรายได้
Markowitz	0	ไม่มีความสัมพันธ์กับรายได้
Kwang	-	แปรผกผันกับรายได้

จะเห็นได้ว่าการศึกษานักเศรษฐศาสตร์ส่วนใหญ่ เป็นการคาดเดาถึงฟังก์ชันอรรถประโยชน์ที่อาจเป็นไปได้ของผู้บริโภคแต่ละคน ซึ่งเป็นการยากที่จะพิสูจน์ ดังนั้นในทางปฏิบัติ การศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นพนัน จำเป็นต้องอาศัยแนวความรู้ด้านอื่นเข้ามาช่วย โดยเฉพาะแนวความรู้ด้านสังคมวิทยา

## แนวความคิดของนักสังคมวิทยา

นักสังคมวิทยาพิจารณาการพนันว่าเป็นองค์ประกอบเบื้องต้นของสังคมมนุษย์ (Goffman, 1967) มนุษย์ต่างมีความปรารถนาโดยธรรมชาติในการเข้าไปเกี่ยวข้องกับความเสี่ยงและการแข่งขัน ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า การพนันเป็นรูปแบบพฤติกรรมหนึ่งที่สามารถตอบสนองความปรารถนาตามธรรมชาตินี้ได้เป็นอย่างดี ด้วยเหตุนี้เองทำให้การพนันได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง จากงานที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันของ Giffiths (1995) และ Kallick-Kaufman (1979) ต่างบ่งชี้ว่าการที่การพนันสามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น (more Accessible) และเป็นพฤติกรรมที่สังคมให้การยอมรับ เป็นปัจจัยกระตุ้นสำคัญที่ส่งผลให้การพนันได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางในปัจจุบัน นอกจากนี้ยังพบว่าการเล่นพนันเป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้ทำเมื่อต้องการหลีกเลี่ยงจากความเบื่อหน่ายในชีวิตประจำวัน เป็นการรับเอาบทบาทใหม่ๆ ที่สนุกสนานและตื่นเต้นมาแสดงเป็นครั้งคราว แต่การพิจารณาในแนวทางเช่นนี้มิได้หมายความว่าการเล่นพนันเป็นสิ่งดึงดูดใจสำหรับคนทุกคนเหมือนกัน นักสังคมวิทยาส่วนหนึ่งเชื่อว่าความแตกต่างด้านประชากรศาสตร์ (Demographic) เป็นปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมการเล่นพนันที่แตกต่างกันในแต่ละบุคคล ความพยายามในการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความแตกต่างด้านประชากรศาสตร์กับพฤติกรรมการเล่นพนันได้ถูกค้นคว้าและพิสูจน์มาตั้งแต่ยุคเริ่มต้นของ “การเล่นพนันศึกษา” โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลังสงครามโลกครั้งที่สอง (Walker, 1992) ซึ่งมักพบว่าการขยายตัวของการเล่นพนันเป็นไปอย่างไม่เท่าเทียมกันตามลักษณะทางประชากรศาสตร์ ตามแต่ละประเทศหรือเมืองที่ทำการศึกษา ซึ่งประเด็นสำคัญของลักษณะปัจจัยทางประชากรศาสตร์ที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับการพนันที่นักสังคมศาสตร์ส่วนใหญ่ค้นพบร่วมกัน ได้แก่

โดยภาพรวมแล้ว การพนันเป็นที่นิยมในกลุ่มประชากรที่มีรายได้น้อย (Downes, Davies, and Stone, 1976; Frey, 1984; Volberg and Steadman, 1992; Walker, 1992; Dickerson, Baron, and O'Connor, 1994; Dickerson, Walker, and Baron, 1994; Dickerson, 1996; Blasozynski, 1997; Crisp, 2000) โดยมีเหตุผลสนับสนุน คือ กลุ่มคนที่มีรายได้น้อยมีความโหม่เอียงที่จะเข้าใจว่า การพนันเป็นหนทางที่จะทำให้เขาหลุดพ้นจากการทำงานหนัก (Drudger) หรืองานประจำ และสามารถหลีกเลี่ยงไปจากชนชั้นเดิมได้ นอกจากนี้ยังพบอีกว่าชนชั้นแรงงานจะเล่นพนันมากกว่าชนชั้นกลาง เนื่องจากชนชั้นแรงงานมีความเชื่อในเรื่องของการมีโชคหรือชะตาชีวิตกำหนดมากกว่า (Downes, 1976)

การพนันเป็นที่นิยมในกลุ่มประชากรที่นับถือศาสนาคริสต์นิกายคาทอลิก (Catholics) มากกว่ากลุ่มประชากรที่นับถือศาสนาคริสต์นิกายโปรเตสแตนต์ (Protestants) (Grichting, 1986; Kallick-Kaufman, 1979) เนื่องมาจากคำสอนของศาสนาคริสต์นิกายโปรเตสแตนต์ สั่งสอนอย่างเคร่งครัดว่าการเล่นพนันเป็นความผิดอย่างร้ายแรง ก่อให้เกิดการสูญเสียปล้าด้านการเงิน ในขณะที่ศาสนาคริสต์นิกายคาทอลิกไม่ได้เน้นการสั่งสอนในเรื่องการเล่นพนันมากนัก (Grichting, 1986)

คนที่อายุน้อยมีความโน้มเอียงที่จะเล่นพนันสูงกว่าคนที่อายุมาก (Mok and Hraba, 1991; Giffiths, 1995; Morgan, 1997) ทั้งนี้เนื่องจากกลุ่มคนที่อายุมากไม่มีความกังวลหรือไม่มีความกระหายกับการเลื่อนชั้นทางสังคมมากนัก คนกลุ่มนี้จะให้ความสนใจในการเพิ่มโอกาสของการคบค้าสมาคมกับกลุ่มเพื่อนฝูงและการพักผ่อนหย่อนใจ ซึ่งการเล่นพนันเป็นเพียงหนึ่งในทางเลือกหลายๆ ทางเท่านั้น ขณะที่บางแนวคิดก็มีความเห็นในทิศทางตรงกันข้ามว่า กลุ่มคนที่อายุสูงน่าจะนิยมเล่นพนันมากกว่า เนื่องจากคนกลุ่มนี้ไม่สามารถเพิ่มรายได้โดยการเข้าไปในตลาดแรงงานได้อีก ดังนั้นเมื่อพวกเขาต้องการเพิ่มเงินที่มีอยู่อย่างรวดเร็ว เขาต้องเข้าไปเสี่ยงในเกมการพนันเท่านั้น

การพนันเป็นที่นิยมของกลุ่มคนที่ยังไม่ได้แต่งงาน (Lesieur, 1984; Delfabbro and Morgan Research, 1997) และเป็นที่ชื่นชอบของเพศชายมากกว่าเพศหญิง (Abbott and Volberg, 1996; Dickerson, 1996; Mark and Lesieur, 1992; Volberg and Steadman, 1992) นอกจากนี้ Griffiths (1989) ยังพบว่าการเล่นพนันเป็นพฤติกรรมที่เด็กชายเชื่อว่าเป็นการแสดงออกถึงความเป็นชายอย่างแท้จริง เป็นส่วนหนึ่งของการแสดงออกซึ่งความกล้าหาญ ทำให้เขาเป็นที่ยอมรับและดูเด่นกว่าเพื่อนคนอื่นในกลุ่มเดียวกัน

กลุ่มคนที่ดำรงตำแหน่งที่มีอำนาจในการตัดสินใจ (Decision Making) ในรูปแบบต่างๆ มีความโน้มเอียงในการเล่นพนันมากกว่าคนที่อยู่ในสถานะที่ไม่ได้มีอำนาจในการตัดสินใจเรื่องใดๆ เลย (Griffiths, 1995) เหล่านี้เป็นต้น ซึ่งความแตกต่างที่เกิดขึ้นสืบเนื่องมาจากแต่ละคนมีทัศนคติและแรงจูงใจเกี่ยวกับการเล่นพนันที่แตกต่างกัน

ข้อสังเกตสำหรับแนวคิดทางสังคมวิทยาที่ศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นพนันที่กล่าวถึงข้างต้นนั้น นักวิชาการแต่ละคนต่างก็มีคำอธิบายที่น่าสนใจ และมีหลักฐานทางการศึกษาและการวิจัยที่น่าเชื่อถือมารองรับ ซึ่งการศึกษาเหล่านี้หลายชิ้นให้ผลการศึกษาที่เหมือนกันและ/หรือแตกต่างกัน จึงเป็นการยากที่จะหาข้อสรุปร่วมกันเพื่อสร้างเป็นทฤษฎี ข้อสรุปจากการศึกษาจะแตกต่างกันไปตามระยะเวลาและประเทศที่ผู้วิจัยทำการศึกษา

การถกเถียงในวงวิชาการเกี่ยวกับปัจจัยที่ก่อให้เกิดแรงจูงใจและทัศนคติที่แตกต่างกันในการเล่นพนันนั้น พบว่านอกจากจะเกิดจากปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์แล้ว ยังเกิดจากความแตกต่างระหว่างโครงสร้างของการพนันแต่ละประเภทด้วย ซึ่งประเภทของการพนันสามารถแบ่งออกได้เป็นสองประเภทใหญ่ๆ คือ การพนันที่ต้องอาศัยทักษะ (Skill) ในการเล่น และการพนันที่อาศัยโชคหรือโอกาสในการเล่นแต่เพียงอย่างเดียว โดยเกมการพนันประเภทที่ต้องอาศัยทักษะของผู้เล่นนั้น จะเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้นำเอาทักษะและความรู้ของตนเองมาใช้ ซึ่งการพนันประเภทนี้สามารถสร้างความน่าสนใจให้กับผู้คนได้เป็นอย่างมาก เนื่องจากการกระทำ (Action) ของเขาสามารถมีผลต่อการแพ้ชนะ การพนันลักษณะนี้จะดึงดูดใจนักพนันในรูปแบบของการกระตุ้นความรู้สึกท้าทายในขณะที่เล่นพนัน ซึ่งเพศชายมีแนวโน้มที่จะต้องการความรู้สึกท้าทายพร้อมๆ กับการเล่น และมีแนวโน้มที่ว่ากลุ่มบุคคลที่

เล่นการพนันประเภทนี้มักจะเข้าลักษณะของการ “คิดการพนัน” ได้ง่ายด้วย (Chantal and Vallerand, 1996)

สำหรับการพนันประเภทที่อาศัยโชคหรือโอกาสในการเล่นนั้น ผลของการแพ้ชนะขึ้นอยู่กับโอกาสหรือ โชคแต่เพียงอย่างเดียว ความสามารถหรือทักษะของผู้เล่นไม่มีผลต่อการแพ้ชนะ ซึ่งกลุ่มคนที่นิยมเล่นการพนันประเภทนี้ ส่วนหนึ่งเชื่อถือในโชคชะตาหรือดวงกำหนด (Belief in Luck and Fate) เป็นอย่างสูง โดยการศึกษาส่วนใหญ่พบว่า การพนันประเภทนี้ตรงกับความต้องการของเพศหญิง ซึ่งนอกจากจะหวังความร่ำรวยจากการเสี่ยงโชคแล้ว ยังต้องการให้การพนันมาช่วยผ่อนคลายความเครียด และต้องการหลีกเลี่ยงจากความกังวลต่างๆ ด้วย (Grisp, 2000) การพนันประเภทดังกล่าวอาจเรียกได้ว่าเป็นการพนันแบบ “Play with Chance” ซึ่งผู้ที่เล่นการพนันประเภทที่อาศัยโอกาสและโชคนี้ มักจะประสบปัญหา “การเกิดภาพลวงตา (Illusion)” ได้ กล่าวคือ คนบางกลุ่มมีความคิดว่าโอกาสที่พวกเขาจะเล่นพนันชนะจะเพิ่มขึ้นตามประสบการณ์ ทักษะและความถี่ในการเล่น เช่น เรามักจะพบเห็นคนที่ซื้อลอตเตอรี่เลขเดียวกันทุกงวด โดยมีความเข้าใจผิดว่า การกระทำเช่นนี้จะเป็นการเพิ่มโอกาสในการถูกรางวัลให้มากยิ่งขึ้น หรือในการศึกษาของ James Henslin (อ้างถึงใน Laduceur, 2002) ที่ทำการศึกษาพฤติกรรมของนักพนัน Craps โดยพบว่านักพนันได้คิดแปลงวิธีการออกแรงและความเร็วในการโยนลูกเต๋า ที่เป็นเช่นนั้นเนื่องจากพวกเขามีความเชื่อว่าถ้าต้องการให้เลขบนหน้าลูกเต๋าดูออกเป็นเลขสูง (High Number) จะต้องออกแรงโยนลูกเต๋ามากและต้องโยนด้วยความเร็วสูง ในทางตรงข้ามหากต้องการให้ออกเลขต่ำ (Low Number) บนหน้าลูกเต๋าจะต้องโยนโดยใช้แรงน้อยกว่าและช้ากว่า ซึ่ง Henslin เชื่อว่าการเกิดภาพลวงตาในการเล่นพนันสะท้อนให้เห็นได้จากความเชื่อของนักพนันที่ว่า จำนวนแรงและความเร็วในการ โยนลูกเต๋าจะทำให้สามารถควบคุมผลของการ โยนลูกเต๋าให้เป็นไปตามที่ต้องการได้ นอกจากนี้รูปแบบของเกมการพนันที่คนแต่ละกลุ่มเลือกเล่น อาจเกิดจากปัจจัยปลีกย่อยอีกหลายประการ เช่น คนสูงอายุมีแนวโน้มที่จะเล่นพนันประเภทที่มีความซับซ้อนในกระบวนการตัดสินใจน้อยที่สุด เป็นต้น

นอกจากนั้นยังพบอีกว่าการพนันที่มีลักษณะต่อเนื่อง ที่เล่นแล้วรู้ผลทันทีและสามารถเล่นซ้ำได้เรื่อยๆ เช่น Slot Machine มีความสัมพันธ์อย่างสูงกับการคิดการพนัน (Dickerson, 1989) และการเล่นพนันประเภทที่ผู้เล่นสามารถวางเงินเดิมพันได้เรื่อยๆ ในระยะเวลาอันสั้น จะทำให้ผู้เล่นเสียเงินเล่นพนันเป็นจำนวนมากและมีโอกาสสูงที่จะไม่สามารถควบคุมตนเองได้ (O'Connor, Dickerson, and Phillip, 1995) สำหรับการพนันประเภทที่ไม่ได้เล่นอย่างต่อเนื่อง มีความถี่ในการเล่นน้อยกว่าและยังไม่ทราบผลของการแพ้ชนะในทันที เช่น ลอตเตอรี่ ผู้เล่นจะสามารถควบคุมจำนวนเงินที่เล่นได้และมีโอกาสในการคิดการพนันน้อยกว่า ดังนั้นการทำความเข้าใจถึงความแตกต่างของทัศนคติและแรงจูงใจที่เกิดจากความแตกต่างของปัจจัยด้านประชากรศาสตร์และรูปแบบของการพนัน เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการรับรู้ถึงผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมที่อาจเกิดขึ้นเมื่อมีการขยายธุรกิจการพนัน หรือมีการเปลี่ยนแปลงระบบตลาดการพนันที่มีอยู่เดิม เช่น Griffiths (1995) เสนอว่าในอนาคตการพนันผ่าน



ระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) และการพนันทายผลกีฬาในรูปแบบใหม่ๆ จะเกิดขึ้น ซึ่งการพนันประเภทนี้จะดึงดูดกลุ่มประชากรเพศชายที่มีอายุน้อย ในขณะที่การขยายตัวของ Slot Machine หรือ ลอตเตอรี่ จะทำให้สถิติของเพศหญิงที่เล่นพนันเพิ่มสูงขึ้น และโดยเฉพาะอย่างยิ่งการขยายตัวของการพนันประเภทที่มีความถี่ในการเล่นสูง รู้ผลแพ้ชนะในทันทีและสามารถเล่นแก้ตัวได้เรื่อยๆ จะทำให้มีสถิติของคนที่ติดการพนันเพิ่มสูงขึ้น

### แนวคิดทางจิตวิทยา

กลุ่มทฤษฎีแนวคิดทางจิตวิทยานั้น โดยพื้นฐานแล้ว มีสมมติฐานร่วมกับแนวคิดทางชีววิทยา ในด้านการค้นหาสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันจากสิ่งที่อยู่ภายในร่างกายมนุษย์ โดยมีความเชื่อว่าคนที่เล่นพนันเป็นบุคคลที่ได้รับผลกระทบจากความผิดปกติหรือความกดดันด้านจิตใจ ทฤษฎีด้านจิตวิทยาโดยทั่วไปมีพื้นฐานว่า ความแตกต่างระหว่างพฤติกรรมของคนในการเล่นพนันตามปกติ (Normal Gambling) กับผู้ที่ติดการพนัน<sup>2</sup> (Pathological Gambling) (Burt, 1995) ไม่มีความแตกต่างกัน (Bergler, 1958) อีกทั้งวิธีการศึกษาของนักจิตวิทยาเป็นไปในลักษณะของการวิเคราะห์เป็นกรณีศึกษา (Case Study) หรือการใช้คลินิควิเคราะห์ ในกรณีผู้ที่มีลักษณะเล่นการพนันอย่างรุนแรง ทำให้ผลการศึกษาที่ได้ส่วนใหญ่เน้นศึกษาผู้ที่ติดการพนัน ดังนั้นเราจึงพบว่าทฤษฎีทางจิตวิทยาจะอธิบายสาเหตุของการเล่นพนันและสาเหตุของการติดการพนันปะปนกันอยู่เสมอ ซึ่งแนวคิดที่สำคัญของนักจิตวิทยาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันและการติดการพนันมีดังนี้

#### 1. Psychoanalytic Theory (ทฤษฎีจิตวิเคราะห์)

ก่อนที่ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) จะได้ก่อตั้งแนวความคิดด้านจิตวิเคราะห์ขึ้นมาจนเป็นที่แพร่หลายนั้น ได้มีสาขาวิชาที่ทำการศึกษาเกี่ยวกับจิตใจและอารมณ์ของมนุษย์มาก่อนแล้ว นั่นคือ วิชาจิตเวชศาสตร์ (Psychiatry) ซึ่งได้มีการพัฒนามาจากวงการแพทย์ที่ศึกษาเกี่ยวกับปัญหาของโรคจิต โดยทำการแยกความผิดปกติทางจิตใจออกจากความผิดปกติทางร่างกาย และเชื่อกันว่าความวิตกกังวลหรือโรคจิตสามารถอธิบายได้จากความผิดปกติของระบบการทำงานหรือส่วนประกอบของสมอง และเชื่อว่าความผิดปกติทางจิตใจของมนุษย์นี้เป็น โรคร้ายแรงชนิดหนึ่ง วิชานี้ได้รับการพัฒนาจนกระทั่งได้รับการก่อตั้งเป็นศาสตร์ขึ้นใหม่และได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย (Overholser, 1949) จะเห็นได้จากคำจำกัดความที่ใช้กันในสาขาจิตเวชศาสตร์จะสามารถพบเห็นและใช้กันอยู่ในวิชาจิตวิเคราะห์

---

<sup>2</sup>ภาวะติดการพนัน หมายถึง ภาวะที่บุคคลมีลักษณะที่แสดงออกถึงการล้มเหลวที่จะต้านแรงผลักดันให้เล่น แม้ว่า จะเกิดผลลบตามมาอย่างรุนแรงและล้างผลาญตัวเอง ครอบครัวหรือการประกอบอาชีพ

หลังจากที่วิชาจิตเวชศาสตร์ได้รับการพัฒนาจนเป็นที่ยอมรับแล้ว ซิกมันด์ ฟรอยด์ จิตแพทย์ และศาสตราจารย์ทางประสาทวิทยาชาวออสเตรเรีย ได้พัฒนาทฤษฎีแนวจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis Theory) ขึ้น โดยมีสมมติฐานว่าพฤติกรรมของมนุษย์ส่วนมาก เกิดจากพลังทางจิตภาคและชีวภาค (จิตใต้สำนึกหรือสัญชาตญาณ) ซึ่งบุคคลเองก็อาจไม่รู้หรือไม่เข้าใจในปรากฏการณ์ดังกล่าว ดังนั้นในการปรับปรุงพฤติกรรมที่ไม่ต้องการหรือไม่พึงประสงค์ จำเป็นต้องเจาะลึกลงไปสู่ภายในจิตใจของมนุษย์จนถึงจิตใต้สำนึกของการตอบสนอง เพื่อหาทางแก้ไขทำให้บุคคลพัฒนาความสามารถในการควบคุมต่อแรงผลักหรือแรงกระตุ้นได้ ซึ่งพฤติกรรมการเล่นพนันของมนุษย์ถือเป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบนประเภทหนึ่งที่ฟรอยด์เห็นว่าเป็นการกระทำที่ไม่พึงประสงค์

ตามทัศนะของฟรอยด์ โครงสร้างบุคลิกภาพที่อยู่ภายในจิตใต้สำนึกของบุคคลมีสามส่วน คือ อิด (Id) อีตตา (Ego) และอภิตา (Superego) ฟรอยด์ได้ให้คำจำกัดความของอิด คือ พลังสัญชาตญาณทางชีวภาคที่กระตุ้นหรือผลักดันให้บุคคลมีพฤติกรรมที่มีลักษณะเป็นการตอบสนองความต้องการความสุขความเพลิดเพลิน และอภิตา หมายถึง ส่วนของบุคลิกภาพที่ทำหน้าที่ควบคุมพฤติกรรมและการลงทัณฑ์บุคคล ซึ่งเกิดจากประสบการณ์ในการได้รับความรักความอบอุ่นจากบิดามารดาในวัยเด็ก อีตตา หมายถึง ส่วนที่ตระหนักถึงความเป็นจริงที่บุคคลอาศัยอยู่ และคอยประสานงานระหว่างความต้องการของอิดและข้อห้ามของอภิตา โดยทั่วไปมนุษย์จะมีการพัฒนาการทำงานของอิด อีตตาและอภิตา ตั้งแต่วัยเด็กเป็นขั้นตอน ขั้นตอนแรกคือวัยทารก (Infant State) ไปจนถึงวัยที่พร้อมจะให้กำเนิดบุตร หากมีความผิดปกติในการพัฒนาการทำงานของจิตใต้สำนึกในขั้นตอนต่างๆ จะนำไปสู่การพัฒนาพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคมของเด็กเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่

โดยปกติแล้วการทำงานของอิด อีตตาและอภิตาจะมีความสมดุลระหว่างกัน หากเมื่อใดก็ตามที่อิดไม่สามารถประนีประนอมระหว่างความต้องการของอิดกับข้อห้ามของอภิตาได้ ความขัดแย้งจะเกิดขึ้นภายในสภาวะจิตของบุคคลนั้น หากอิดแข็งแรงกว่าจะทำให้บุคคลมีพฤติกรรมที่ปฏิบัติตามใจชอบของตนเอง โดยไม่คำนึงถึงกฎหมายหรือกฎระเบียบของสังคม ในทางตรงกันข้ามหากอภิตามีความแข็งแรงกว่า ความต้องการของอิดจะถูกผลักเข้าไปในจิตใต้สำนึก หากว่าความต้องการของอิดถูกรวบรวมสะสมไว้มากเข้า ก็อาจจะระเบิดปะทุและแสดงออกซึ่งพฤติกรรมนั้นออกมาภายในวันหน้าได้

หลักการสำคัญของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ คือ พฤติกรรมเบี่ยงเบน ซึ่งรวมถึงการเล่นพนันนั้นเป็นสัญลักษณ์หรือสัญญาณของความขัดแย้งระหว่าง อิด อีตตา และอภิตา ซึ่งแสดงออกให้เห็นถึงความผิดปกติหรือการป่วยทางจิต (Mental Illnesses) ความบกพร่องทางอารมณ์ (Emotional Disorder) หรือการถูกรบกวนทางจิตใจ (Psychic Disturbance) ซึ่งทฤษฎีแนวนี้อธิบายสาเหตุของความผิดปกติทางจิตใจว่ามาจากสาเหตุ 2 ประการ คือ ประการที่หนึ่งเกิดจากการที่บุคคลไม่เจริญเติบโตตามธรรมชาติ หรือการขาดการควบคุมสัญชาตญาณของมนุษย์ การขาดความรักความเอ็นดูจากบิดาหรือมารดา การขาดการพัฒนาทางด้านอารมณ์และการถูกกดดันในด้านความรู้สึกทางเพศหรือความรับผิดชอบชั่วดี

สาเหตุประการที่สอง เกิดจากการไม่พัฒนาอภิตาหรือการพัฒนาอภิตาถูกรบกวน เนื่องจากขาดความรักความอบอุ่นจากบิดา มารดาหรือการที่บิดา มารดามีนิสัยดุร้าย ไม่รักบุตร ซึ่งพรอยด์เน้นว่าพฤติกรรมเบี่ยงเบนต่างๆ จะเกิดขึ้นหากมีปัญหาด้านการพัฒนาจิตใจในวัยเด็ก

## 2. Personality Theory (ทฤษฎีบุคลิกภาพ)

ทฤษฎีบุคลิกภาพถูกจัดให้อยู่ในจำพวกเดียวกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ เนื่องจากมีหลักความคิดที่เหมือนกันคือ พฤติกรรมการเล่นพนันเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงปัญหาภายในตัวบุคคล ดังนั้นการนำทฤษฎีนี้ไปประยุกต์ใช้ก็จะมุ่งเน้นในการบำบัดรักษาเพื่อแก้ไขพฤติกรรมของบุคคลมากกว่าการลงโทษ ทฤษฎีบุคลิกภาพนี้ไม่ได้ให้ความสำคัญกับแรงกระตุ้นภายใต้จิตสำนึก หรือสัญชาตญาณของมนุษย์ว่าเป็นสาเหตุของพฤติกรรม หากแต่มุ่งเน้นไปที่บุคลิกภาพของบุคคลว่าเป็นสาเหตุของพฤติกรรม โดยมักจะพบความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นพนัน โดยเฉพาะการคิดการพนันกับบุคลิกภาพที่อาจเป็นสาเหตุของปัญหา โดยในคนที่คิดการพนันมักจะมีลักษณะซึมเศร้าเด่น แต่ยังเป็นที่ยกเถียงกันอยู่ว่า การคิดการพนันนั้นเป็นสาเหตุหรือเป็นผลจากอาการซึมเศร้า แต่มีเหตุผลสนับสนุนว่าอาการซึมเศร้าเป็นสาเหตุของการคิดการพนันในแง่ของการบำบัดตนเอง การเล่นพนันจะเพิ่มระดับการตื่นตัว นอกจากนี้ยังพบประวัติของการสูญเสียและมีเหตุการณ์เจ็บปวดเกิดขึ้นในชีวิตของคนที่คิดการพนันจำนวนมาก ซึ่งสิ่งเหล่านี้อาจเป็นสาเหตุให้เกิดการเรียนรู้ถึงการไร้ซึ่งความช่วยเหลือและกลายเป็นอาการซึมเศร้า

## 3. Social Learning Theory (ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม)

แนวคิดนี้จะมองว่าการเล่นพนันเป็นพฤติกรรมที่เรียนรู้โดยผ่านการเลียนแบบ (Imitation) และเอาอย่างจากบุคคลรอบข้าง โดยเฉพาะในวัยเด็ก ไม่ว่าจะเป็นบิดามารดา พี่น้องและกลุ่มเพื่อนฝูง นักวิชาการหลายท่านได้สรุปผลการศึกษาว่า มีความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นพนันกับการที่มีบุคคลในครอบครัวเล่นการพนัน (Derevensky, Gupta, and Derevensky, 1997; Dell, Rozicka and Palisi, 1981; Cluster, 1982) บิดา มารดากลายเป็นแบบอย่าง (Role Model) ของพฤติกรรมการเล่นพนันของลูก โดยเฉพาะลูกชาย (Ladouceur, 1994) นอกจากนั้นความถี่ของการเล่นและจำนวนเงินที่ใช้จ่ายในการพนันจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับบริบทของสังคมและสภาพแวดล้อมของผู้เล่นพนัน ยังมีโอกาสมากที่จะเล่นมาก ซึ่งโอกาสที่จะเล่นพนันนั้นมักจะขึ้นกับลักษณะการประกอบอาชีพ หรือเวลาว่างสำหรับพักผ่อน กลุ่มเพื่อน สภาพทางภูมิศาสตร์และสภาพการเงิน (Brown, 1988) เป็นต้น

#### 4. Psychodynamic Theory (Lesieur and Rosenthal, 1991)

แนวคิดนี้มองว่าสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันมาจากภายในโดยสิ้นเชิง ภายใต้อิทธิพลของจิตไร้สำนึก และไม่สามารถควบคุมได้ บุคคลจะใช้การเล่นพนันในการเยียวยาบาดแผลทางใจของตน หรือเป็นวิธีที่นำมาใช้แก้ปัญหาคความขัดแย้งทางใจที่มีอยู่ เช่นเดียวกับที่ Wildman (1997) ได้กล่าวว่าการเล่นพนันเป็นผลมาจากปฏิสัมพันธ์ระหว่าง 3 ปัจจัยสำคัญทางจิตวิทยา คือ เพศ ความก้าวร้าวและความรู้สึกผิด ในขณะที่บางคนเห็นว่าปัจจัยที่สำคัญที่สุดคือความรู้สึกผิด ชัยชนะจากการเล่นพนันและเรื่องเงินทองเป็นเรื่องรอง สิ่งสำคัญคือ “การได้เล่น” การชนะเป็นสิ่งที่ไม่สำคัญ บางคนเชื่อว่าจิตไร้สำนึกของคนในการเล่นพนันนั้นต้องการที่จะแพ้ เช่น จิตไร้สำนึกของเด็กหนุ่มที่ต้องการเล่นแพ้เพื่อให้พ่อเจ็บปวด

#### 5. Cognitive-Behavioral Theory

แนวคิดนี้สร้างมาจากทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory) แต่เน้นที่บทบาทของการเรียนรู้ (Cognitive Processes) ในการได้มาและการคงไว้ซึ่งพฤติกรรมการเล่นพนัน (Ladouceur, 1994) พฤติกรรมการเล่นพนันจะถูกผลักดันผ่านเงินรางวัลจากการพนันร่วมกับการปลุกเร้าร่างกายในระดับที่สูงขึ้นซึ่งวัดได้จากความรู้สึกตื่นเต้นในคนที่เล่นพนัน

สำหรับผู้เริ่มเล่นพนันใหม่ๆ ส่วนมากจะชนะจึงกลายเป็นแรงผลักดันทางบวกให้มีพฤติกรรมการเล่นพนัน ทำให้อยากกลับไปเล่นอีก การเพิ่มขึ้นของการปลุกเร้าระบบประสาทอัตโนมัติจะสัมพันธ์กับเงินรางวัลที่ได้และแรงผลักดันของระดับการเร้าที่เพิ่มขึ้น มีส่วนสำคัญต่อระบบการให้รางวัลของร่างกาย (Reward System) (Sharp and Tarrier, 1993)

#### 6. Sociological Theory

แนวความคิดนี้มองว่าพฤติกรรมการเล่นพนันเป็นพฤติกรรมที่มีความต่อเนื่อง โดยการติดการพนันเป็นผลลัพธ์สุดท้ายที่รุนแรง แต่ไม่ต่างจากการพนันแบบที่ไม่มีปัญหา (Non-Problem Gambling) นักวิชาการแนวนี้หลายคนมองว่าการติดการพนันไม่จำเป็นจะต้องกระทำซ้ำๆ (Compulsive) หรือเป็นลักษณะทำลาย (Destructive) หรือไม่มีเหตุผล (Irrational) (Rosecrance, 1988) คนที่เล่นพนันจะได้รับความสุขและความพึงพอใจจำนวนหนึ่งจากการเล่นพนัน (Stein, 1993) การเล่นพนันเป็นเหมือนสถาบันหนึ่งที่มียาเสพติดทางสังคม ได้แก่ การมีเพื่อน มีวัฒนธรรมย่อยๆ ของกลุ่มคนที่เล่นพนัน

## การพนันในประเทศไทย

การพนันนับได้ว่าเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจประเภทหนึ่งที่อยู่คู่อารยธรรมของมนุษยชาติมาช้านาน หลักฐานทางโบราณคดีหลายชิ้นที่ค้นพบ สามารถยืนยันถึงการเกิดขึ้นของการพนันได้ เช่น การขุดค้นพบลูกเต๋าและกระดานที่ใช้เล่นในแหล่งโบราณคดีต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นที่เออร์ (Ur)<sup>3</sup> ซึ่งพบหลักฐานในสมัย 2,000 ปีก่อนคริสตกาล ที่ครีต (Crete)<sup>4</sup> พบหลักฐานในสมัย 1,800 ปีก่อนคริสตกาล และที่อินเดียพบหลักฐานในสมัย 1,000 ปีก่อนคริสตกาล การพนันในการแข่งม้าก็มีหลักฐานปรากฏในอารยธรรมของชาวฮิตไทต์ (Hittites)<sup>5</sup> ในสมัย 2,000 ปีก่อนคริสตกาลหรือแม้แต่ในอารยธรรมทางเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ คือ จีน ก็มีบันทึกว่าการพนันได้เกิดขึ้นมานานกว่า 4,000 ปีมาแล้ว สิ่งที่น่าสนใจมาข้างต้นเป็นตัวอย่างเพียงบางส่วนที่ได้แสดงให้เห็นถึงการดำรงอยู่คู่วัฒนธรรมอย่างยาวนานของการพนัน (พินิจ วงษ์ยกุล, 2543)

เช่นเดียวกับในสังคมไทยที่พัฒนาการของการพนันมีมาช้านานนับตั้งแต่สมัยอยุธยา จนอาจกล่าวได้ว่าคนไทยสามารถพนันขันต่อกันได้ทุกเรื่อง ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของ กิติกร มีทรัพย์ (อ้างถึงในนวน้อย ศรีรัตน์, 2539:184) ที่ได้กล่าวถึงจดหมายของ ซิมอง เดอ ลาตูแบร์ เอกอัครราชทูตฝรั่งเศส สมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ซึ่งเข้ามาเจริญสัมพันธไมตรีกับกรุงศรีอยุธยาและในสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราชเมื่อปี พ.ศ. 2230 ที่ได้บันทึกไว้ว่า ชาวสยามรักการเล่นการพนันเหลือเกิน จนกระทั่งฉิบหาย ขาดคน หรือไม่กี่บุตร ธิดา

รูปแบบการพนันที่ถือกำเนิดขึ้น ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันมีหลากหลายประเภท ได้แก่ การพนันที่เกิดจากการทายผลการแข่งขันประเภทต่างๆ เช่น มวยไทย ปลากัด วัวชน ไก่ชน พนันม้า ฯลฯ ซึ่งการพนันที่ถูกกฎหมายประเภทแรกที่เกิดขึ้นในประเทศไทยคือ หวย กข

หวย กข ถือได้ว่าเป็นการพนันที่ถูกกฎหมายประเภทแรกที่เกิดขึ้นในประเทศไทย โดยมีหลักฐานที่ระบุว่า หวยนั้นถูกนำเข้ามาในประเทศไทยโดยชาวจีนอพยพราวทศวรรษ 2360 ดังที่ ส.พลายน้อย (2530, อ้างถึงใน ผาสุก พงษ์ไพจิตร, 2543 ก) ได้อธิบายว่า หวยเป็นภาษาจีนที่แผลงมาจาก “ฮวย หวย” ที่แปลว่าดอกไม้ ซึ่งในประเทศจีนโบราณ มีลักษณะของการพนันทายชื่อดอกไม้ที่เขียนไว้บนใบหวย ถ้าทายถูกจะได้เงินรางวัล 30 เท่า ในระยะแรกการเล่น “ฮวยหวย” แพร่หลายแต่ในเฉพาะชุมชนชาวจีน โดยมีเอกชนเป็นผู้ดำเนินการ แต่ต่อมาในสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 3) เกิดสถานการณ์เศรษฐกิจตกต่ำ ข้าราชการมากแพง การเงินฝืดเคือง ทั้งๆ ที่ท้องพระคลังได้ออกเงินประเภทต่างๆ มากมาย แต่ประชาชนกลับนำเงินไปฝังดิน ไม่ยอมใช้จ่าย เจ้าสัวหรือพระศรีไชยบาน

<sup>3</sup> เออร์ (Ur) เป็นแหล่งโบราณคดีของอารยธรรมเมโสโปเตเมีย อยู่บริเวณลุ่มแม่น้ำยูเฟรติส ในอิรัก

<sup>4</sup> ครีต (Crete) เป็นแหล่งโบราณคดีของอารยธรรม มินอแกน (Minoan) ครีตมีสภาพภูมิศาสตร์เป็นเกาะที่อยู่ทางตะวันออกเฉียงใต้ของประเทศกรีซ ในทะเลเมดิเตอร์เรเนียนตะวันออกเฉียง

<sup>5</sup> ฮิตไทต์ (Hittites) กลุ่มชนโบราณอาศัยอยู่แถบเอเชียไมเนอร์ และซีเรีย

จึงได้กราบทูลวิธีการแก้ไขเหตุการณ์ดังกล่าว โดยเสนอให้มีการเล่นหอยอย่างถูกกฎหมาย เพื่อให้ประชาชนนำเงินออกมาใช้จ่ายกันมากขึ้น ต่อมาในปี พ.ศ. 2374 มีการจัดตั้งโรงหอยขึ้น ในเขตพระนคร เป็นโรงแรก

หลักฐานที่บันทึกถึงเหตุการณ์ในครั้งนั้น มีปรากฏในพระราชนิพนธ์พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 4) ที่ทรงไว้ว่า “เมื่อครั้งแผ่นดินพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว เมื่อปีเถาะ (พ.ศ. 2374) น้ำมาก เมื่อปีมะโรง (พ.ศ. 2375) น้ำน้อย ข้าวแพง ต้องซื้อข้าวจากต่างประเทศเข้ามาจ่ายขาย คนก็ไม่มีเงินจะซื้อข้าวกิน ต้องมารับจ้างทำงานคิดเอาเป็นค่าจ้าง เจ้าภานายอากร ก็ไม่มีเงินจะส่ง ต้องเอาสินค้าใช้ค่าเงินหลวง ที่สุดคนจีนผูกปี้ก็ไม่มีเงินจะใช้ ต้องเข้ามารับทำงานในกรุงเทพฯ จึงทรงพระราชดำริแสดงไปว่า เงินตราบัว เงินตราครุฑ เงินตราปราสาท ได้ทำให้ออกไปก็มาก หายไปไหนเสียหมด ทรงสงสัยว่าคนจะเอาเงินไปซื้อฝิ่นมาเก็บไว้ขายในนี้ จึงโปรดให้จับฝิ่น เผาฝิ่นเป็นอันมาก ตัวเงินก็ไม่มีขึ้นมา และเงินหิงพระศรีไชยบาน (ตำแหน่งเป็นหอยอากรสุรา เรียกกันว่า เจ้าสัวหิง) จึงกราบทูลว่า เงินนั้นตกไปอยู่กับราษฎรเก็บฝังดินไว้มาก ไม่เอาออกใช้ ถ้าอย่างนี้เมืองเงินตั้งหอยขึ้นจึงมีเงินมา จึงโปรดให้เงินตั้งหอยขึ้น” (อ้างถึงใน สังคีต พิริยะรังสรรค์ และคณะ, 2546) พร้อมทั้งกับการตั้งโรงหอย พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงโปรดเกล้าแต่งตั้งให้ เจ้าสัวหิง เป็นนายอากรหอย และจัดตั้งตำแหน่ง “ขุนบาน” (ขุนบานเบิกบุรีรัตน์) ขึ้นเป็นบรรดาศักดิ์ของนายอากรหอยทำหน้าที่ควบคุมดูแลการออกหอยในสมัยนั้น

การเล่นหอยในยุคแรกๆ จะใช้รูปคนซึ่งสมมติว่าเป็นตัวหอยและมีภาพสัตว์ซึ่งสมมติว่าเป็นชาติก่อนของตัวหอยนั้นๆ โดยมีตัวอักษรจีนกำกับอยู่ แต่เนื่องจากคนไทยไม่รู้หนังสือจีน เจ้าสัวหิงจึงทำการดัดแปลงให้ใช้ตัวอักษรไทย 36 ตัว เข้ากำกับ จึงเรียกหอยชนิดนี้ว่า “หอย กข” นอกจากนั้นแล้วเพื่อล่อใจผู้เล่น ก็มีการแต่งเป็นบทกลอนอ้างอิงชื่อและชาติกำเนิดของตัวหอยแต่ละตัว เช่น ตัว “ส” ก็แต่งกลอนว่า “เจ้ากบใหญ่ตัวลือชื่อ ฮะไฮ เป็นลูกชายสมหอยคูสวยศรี มันเกิดก่อนเกากัวเป็นหัวปี ก็ได้ที่เป็นขุนนางเหมือนอย่างเดี๋ยวนะ” (อ้างถึงใน สังคีต พิริยะรังสรรค์ และคณะ, 2546)

หอย กข นี้จะทำการออกทุกวันในตอนเช้าและตอนค่ำ เรียกหอยโรงเช้าและหอยโรงค่ำ โรงหอยในขณะนั้นเป็นศาลาทำด้วยไม้ ด้านหน้าเป็นลานซีเมนต์ เพื่อเป็นที่ชุมนุมของคนที่มาดู โดยผู้ออกหอยจะเขียนตัวหอยที่ถูก คัด ไว้ที่ป้ายเขียนหอยกลางโรงหอย ซึ่งเขียนด้วยตัวอักษรไทยตัวใหญ่ เวลาออกหอยจะมีผ้าแดงคลุมปิดมิดชิดเพื่อความตื่นเต้น เมื่อออกหอยก็ชักผ้าออกและเจ้าหน้าที่ก็จะทำการเขียนตัวหอยที่ออกลงบนแผ่นป้ายโฆษณา วิ่งออกไปจากโรงหอยแยกกัน ไปคนละทิศ เมื่อหอย กข ได้รับความนิยมอย่างสูง สามารถสร้างรายได้ได้เป็นจำนวนมาก ทางกรมได้ขยายการรับซื้อออกไปและมีการดำเนินงานอย่างเป็นระบบมากขึ้น โดยแบ่งท้องที่ในเขตกรุงเทพมหานครออกเป็นแขวงหอยเพื่อรับผิดชอบการแทงหอยตามจุดต่างๆ กิจกรรมบางส่วนมีการให้สัมปทานแก่เอกชนเป็นผู้ดำเนินการต่อ และมีขุนบานเป็นผู้ควบคุมดูแล (แม้ผู้ควบคุมคนต่อมาจะไม่ได้มีบรรดาศักดิ์เป็นขุนบานเบิกบุรีรัตน์ แต่ประชาชนทั่วไปก็ยังคงนิยมเรียกว่า “ขุนบาน”) นอกจากนี้ในเขตกรุงเทพฯ แล้ว ได้มีการขยายกิจการออก

ไปสู่ต่างจังหวัดด้วย พร้อมกันนั้นยังเกิดมีขุนบานเดือนเกิดขึ้นในประเทศโดยใช้วิธีเล่นแบบเดียวกันกับ หวย กข (เด่นเดือน เหลืองเซ่ง, 2538) การเล่นหวยได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย จากประชาชนทุกระดับชั้น กล่าวได้ว่าวัฒนธรรมการเล่นหวยได้เปลี่ยนจากวัฒนธรรมพื้นบ้านหรือวัฒนธรรมราษฎร์ (Folk Culture) กลายเป็นวัฒนธรรมประชาชน (Pop Culture)

รายได้จากหวยที่ทางการสามารถจัดเก็บได้จากการมีหวย กข ในครั้งนั้นมีจำนวนมาก ถือเป็นเงินส่วนสำคัญในเงินงบประมาณบริหารราชการแผ่นดิน ประมาณกันว่าในปี พ.ศ. 2445 (ช่วงกลางสมัย พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว, รัชกาลที่ 5) อกรหวยมีมูลค่า 4.28 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 27 ของรายได้รัฐขณะนั้น (Ingram 1971, อ้างถึงใน ผาสุก พงษ์ไพจิตร และคณะ, 2543) ถึงแม้ว่าอกรหวยจะส่งผลดีต่อฐานะทางการคลังของประเทศ แต่ผลกระทบต่อสังคมของการเล่นหวยก็ยิ่งปรากฏให้เห็นโดยทั่วไปอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ อาทิ ประชาชนหมกมุ่นกับการเล่นพนัน เวลาทำมาหากินลดลง อาชญากรรมเพิ่มขึ้น เนื่องจากหมกมุ่นหมกมัวจากการเล่นพนัน ดังนั้นพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงมีดำริในการริเริ่มที่จะยกเลิกหวย โดยทรงมีพระราชดำรัสว่า “โรงบ่อนโรงหวย เป็นบ่อนหายนะ ทำความสิ้นเนื้อประดาตัวแก่ประชาชนพลเมือง เป็นผลเสียหายร้ายแรงแก่ประเทศยิ่งกว่าเงินอากรที่เป็นรายได้ของแผ่นดินมากนัก...” แต่คิดที่รัฐได้ภาษีจากอกรหวยเป็นจำนวนมาก หากยกเลิกกิจการในทันทีเกรงจะส่งผลกระทบต่อภาวะทางการเงินของประเทศ การออกหวยจึงต้องดำเนินการต่อเรื่อยมาและในสมัยรัชกาลที่ 5 นี้เองที่เกิดการเสี่ยงโชครูปแบบใหม่ขึ้นมานั่นก็คือ สลากกินแบ่งรัฐบาล หรือ ลอตเตอรี่ (Lottery) ที่มีอยู่ในปัจจุบันนั่นเอง

ลอตเตอรี่ มีความหมายว่า “การเสี่ยงโชค” เกิดขึ้นในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว อันเป็นช่วงที่ประเทศไทยยังใช้ชื่อว่า “ประเทศสยาม” อยู่ ซึ่งในขณะนั้นคำว่า “สลากกินแบ่งรัฐบาล” ยังไม่มีบัญญัติใช้ จึงมีการเรียกการเสี่ยงโชคแบบยุโรปนี้ว่า “ลอตเตอรี่” การพนันประเภทนี้ถูกนำเข้ามาเผยแพร่โดยฝรั่งชาวอังกฤษ ชื่อ ครูอาลบาสเตอร์ (ต้นตระกูลเสวตศิลา) กล่าวได้ว่า ครูอาลบาสเตอร์ คือ “บิดาแห่งสลากกินแบ่งของไทย”

การออกลอตเตอรี่ครั้งแรกนั้นเกิดขึ้นในงานพระราชพิธีเฉลิมพระชนมพรรษาของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ตึกกองคาเดียน (ศาลาสหทัยสมาคม) ในพระบรมมหาราชวัง ในปี พ.ศ. 2417 ดำเนินการโดยกรมทหารมหาดเล็ก นำโดยพระยาภาสวงศ์และครูอาลบาสเตอร์ มีจุดประสงค์เพื่อช่วยเหลือพ่อค้าชาวต่างชาติที่นำสินค้ามาร่วมแสดงในการจัดพิพิธภัณฑ์ โดยผู้ถูกรางวัลต่างๆ ให้รับเป็นของขวัญในราคาที่เท่ากับเงินรางวัล หรือผู้ถูกรางวัลอาจขอรับเป็นเงินสดก็ได้แต่จะถูกลดเงินร้อยละ 10 ของเงินรางวัล ซึ่งในครั้งนั้นได้จัดพิมพ์ลอตเตอรี่ทั้งสิ้นจำนวน 2,000 ฉบับ ราคาฉบับละ 1 ตำลึง (4 บาท) ถึงแม้จะมีข้อกำหนดอายุที่ไม่เกิน 16 ปี แต่ก็ถือเป็นจุดเริ่มต้นของลอตเตอรี่ในประเทศไทย และนับตั้งแต่นั้นมา ก็ไม่พบว่ามีหลักฐานการออกลอตเตอรี่อีกเลย จนกระทั่งถึงสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 6)

อนึ่งย้อนไปถึงความพยายามในอันที่จะล้มเลิกหอย กข ในสมัยรัชกาลที่ 5 แต่ไม่สามารถทำได้สำเร็จ เนื่องจากเกรงว่าหากล้มเลิกในทันทีเงินในท้องพระคลังจะขาดแคลนกระชั้นหัน ความตั้งใจนี้ถูกสานต่อเรื่อยมาจนประสบผลสำเร็จในรัชกาลพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว โดยพระองค์ได้ทรงเตรียมการให้กระทรวงการคลังรวบรวมเงินเหลือจ่ายประจำปีเตรียมทดแทนเงินที่จะขาดหายจากอากรหอยส่วนนี้ไว้ล่วงหน้า จะได้ไม่เกิดปัญหาติดขัดเรื่องเงินในการบริหารราชการแผ่นดิน เมื่อความประสงค์ประสบผลสำเร็จ จึงได้ทรงประกาศยกเลิกอากรหอย ในวันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2459 และห้ามเล่นหอยโดยเด็ดขาด ประมวลอายุของ “หอย กข” ตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 3 (พ.ศ. 2378) รวมได้เป็นเวลา 81 ปี

ถึงแม้หอย กข จะมีการประกาศยกเลิกไป แต่การออกลอตเตอรี่ยังมีอยู่เป็นครั้งคราวตามแต่วัตถุประสงค์ เช่น ในปี พ.ศ. 2460 ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 สหราชอาณาจักรอังกฤษ ซึ่งเป็นฝ่ายสัมพันธมิตรต้องการกู้เงินจากไทยเพื่อใช้ในการทำสงคราม แต่จะกู้จากรัฐบาลไทยโดยตรงไม่ได้เพราะจะเป็นการกระทบกระเทือนเงินงบประมาณ จึงมีการดำเนินนโยบายกู้เงินจากประชาชนด้วยการออกลอตเตอรี่ ซึ่งได้รับพระราชทานพระบรมราชานุญาตจากพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว โดยให้สภารักษาดีแห่งประเทศไทยดำเนินการจัดจำหน่ายลอตเตอรี่ในราคาฉบับละ 5 บาท ทำการออกรางวัลเมื่อวันที่ 29 ธันวาคม พ.ศ. 2460 ณ สถานทูตอังกฤษประจำประเทศไทย และพบว่ามีการออกลอตเตอรี่เรื่อยมาจนถึง พ.ศ. 2461 ซึ่งเป็นปีเดียวกันกับการจัดงานฤดูหนาวที่สวนจิตรลดา เนื่องในวโรกาสเฉลิมพระชนมพรรษาของรัชกาลที่ 6 ทางคณะกรรมการจัดงานได้จัดการออกลอตเตอรี่เพื่อเก็บเงินบำรุงสภากาชาดสยามของกองเสือป่าขึ้น โดยใช้วิธีการคือการออกหมายเลข 1 – 10 แล้วบรรจุลงในกล่องหรือไห แล้วเอามือล้วงขึ้นมา ต่อมาในปี พ.ศ. 2466 ได้มีการออกลอตเตอรี่บำรุงเสือป่ากองอาสาสมัคร โดยมีพระยานนทิสุนทรนทร์ภักดี เสนาธิการเสือป่าเป็นผู้อำนวยการจัดพิมพ์สลาก การออกลอตเตอรี่บำรุงเสือป่านี้ออกได้เพียงปีเดียวก็ต้องหยุดชะงักเนื่องจากเกิดการโงงในการออกรางวัลกลายเป็นเรื่องราวยาวใหญ่โต อันมีผลทำให้การออกลอตเตอรี่ต้องหยุดไปนานถึง 10 ปี

จนถึงสมัยพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 7) ได้ทรงอนุมัติให้ดำเนินการออกสลากขึ้นอีกครั้งในปี พ.ศ. 2475 โดยสภากาชาดขออนุญาตออกสลากกินแบ่งที่ขนานนามว่า “ลอตเตอรี่สภากาชาดสยาม” มีวัตถุประสงค์เพื่อหารายได้มาใช้ในการกิจการของสภากาชาดและคำว่า “สลากกินแบ่ง” ก็ถูกนำมาใช้เป็นครั้งแรก ซึ่งพบในหนังสือของเสนาบดีกระทรวงมหาดไทย เลขที่ 152/2924 ลงวันที่ 17 มิถุนายน พ.ศ. 2475 (อ้างถึงในหนังสือระลึกในโอกาสสถาปนาสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลครบรอบ 50 ปี, 2532) หลังจากนั้นก็มี การออกลอตเตอรี่เป็นครั้งคราวเรื่อยมา กระทั่ง พ.ศ. 2482 รัฐบาลจอมพล ป.พิบูลสงคราม ได้ก่อตั้งสำนักงานสลากกินแบ่งและได้รับสถาปนาอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 2 เมษายน พ.ศ. 2482 เพื่อดำเนินการออกสลากอย่างสม่ำเสมอและถูกต้องตามกฎหมาย



หวยใต้ดิน จัดเป็นการพนันประเภทหนึ่ง ที่อยู่ควบคู่มากับสังคมไทยมานาน และได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย นับตั้งแต่ที่ทางการประกาศให้หวย กข. เป็นการพนันที่ผิดกฎหมาย ปรากฏว่ามีประชาชนเป็นจำนวนมากลักลอบดำเนินการและเล่นการพนัน หวย กข. แบบผิดกฎหมายเรื่อยมา จนกระทั่งมีการจัดตั้งสลากกินแบ่งรัฐบาลขึ้นมา จึงมีการใช้เลขท้ายของรางวัลสลากกินแบ่ง มาเป็นนอกแทนหวย กข. ซึ่งก็คือ หวยใต้ดินในปัจจุบันนั่นเอง

จากบทความเรื่อง “เกร็ดสลาก” ของเจ้าคุณสุนทรพิพิธ ที่ตีพิมพ์ในหนังสือที่ระลึกวันเปิดป้ายอาคารสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล ถนนราชดำเนิน เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2499 ใจความว่า “...มาในระยะ 2 – 3 ปีมานี้ พวกขุนบาลเถื่อน มีความคิดดีขึ้น จึงได้ยึดเอาเลขท้ายรางวัลที่ 1 ของสลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นตัวออก” จึงอาจประมาณได้ว่าหวยใต้ดินเกิดขึ้นในช่วง พ.ศ. 2495 – 2496 ซึ่งธุรกิจหวยใต้ดินนับเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่มีปริมาณเงินหมุนเวียนอย่างมหาศาล ประมาณกันว่ามูลค่าการซื้อขายหวยใต้ดินในแต่ละปีสูงกว่ามูลค่าการซื้อขายของสลากกินแบ่งรัฐบาลและสลากการกุศลเกือบ 9 เท่า (ผาสุก พงษ์ไพจิตรและคณะ, 2543) ความเป็นที่นิยมเล่นหวยใต้ดินจะเด่นชัดมาก เมื่อใกล้วันประกาศรางวัลสลากกินแบ่งรัฐบาลหรือ “วันหวยออก” ดังจะพบเห็นประชาชนจับกลุ่มสนทนาในเรื่องเลขเด็ดในงวดนั้นๆ มีการตีความจากประสบการณ์ออกมาเป็นตัวเลข การทำนายวัน ทายอายุคนเสียชีวิตรวมไปถึงเลขเด็ดจากเกจิอาจารย์วัดต่างๆ นอกจากนั้นการเสนอข่าวของสื่อมวลชนผ่านสื่อๆ เกี่ยวกับคนที่ถูกหวยแหล่งให้หวยชื่อดังที่มีเลขเด็ดในแต่ละงวด มีส่วนกระตุ้นให้คนต่างๆ ไป ที่ถึงแม้ไม่ได้เล่นหวยมาก่อนหันมาสนใจหวยใต้ดินมากขึ้น

สาเหตุที่ทำให้หวยใต้ดินได้รับความนิยมอย่างสูง คือ หวยใต้ดินมีกรรมวิธีการเล่นที่ไม่ยุ่งยากเงินตอบแทนสูงพอควร โดยเงินตอบแทนที่ได้จะไม่ตายตัว ขึ้นอยู่กับจำนวนเงินที่ซื้อ อีกทั้งผู้เล่นสามารถเลือกแทงเลขอะไรก็ได้ตามแต่จำนวนเงินที่สามารถจ่ายได้ สามารถเริ่มต้นได้ตั้งแต่หนึ่งบาทเมื่อเปรียบเทียบกับลอตเตอรี่ ที่ต้องใช้เงินอย่างน้อย 40 บาทในการซื้อแต่ละครั้ง นอกจากนั้นรางวัลของหวยใต้ดินยังมีหลายประเภทมากกว่าลอตเตอรี่ โอกาสในการถูกรางวัลจึงมีมากกว่า ทำให้ไม่น่าแปลกใจที่หวยใต้ดินจะเป็นที่ชื่นชอบอย่างแพร่หลาย แต่มาในปัจจุบันรัฐบาลมีนโยบายการปราบปรามการเล่นหวยใต้ดิน โดยมีการจับกุมและดำเนินคดีกับเจ้ามือหวยใต้ดินอย่างเข้มงวดและต่อเนื่อง ทำให้จำนวนผู้ที่เล่นหวยใต้ดินลดลงเป็นอย่างมาก

นอกจากสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดินแล้ว รูปแบบการพนันที่คนไทยนิยมเล่นยังมีอีกหลายประเภท เช่น การพนันฟุตบอล เป็นการพนันทายผลกีฬาฟุตบอลในรายการแข่งขันต่างๆ โดยเฉพาะการแข่งขันระดับสโมสรในยุโรป หรือการแข่งขันฟุตบอลระดับโลก

หวยออมสิน เป็นการพนันที่ยึดผลการออกสลากออมสินเป็นหลัก คล้ายกับการพนันหวยใต้ดิน ซึ่งเป็นธุรกิจผิดกฎหมายประเภทหนึ่ง (ออกทุกวันที่ 20 ของทุกเดือน)

หอยรอกส. เป็นการพนันที่ยึดผลการออกสลากของธนาการเพื่อการเกษตรและสหกรณ์ การเกษตรเป็นหลัก (ออกทุกวันที่ 10 ของทุกเดือน)

หอยหุ้น เกิดจากการขายเลขสองตัวของดัชนีราคาหุ้นในตลาดหลักทรัพย์เมื่อเปิดและปิดตลาด โดยใช้ตัวเลขทศนิยม 2-4 ตัวสุดท้ายของรายงานการซื้อขายตลาดหลักทรัพย์ และเลขท้ายสองตัวของ ดัชนีราคาหุ้นที่เปลี่ยนแปลงไปเมื่อปิดตลาด ซึ่งเป็นธุรกิจผิดกฎหมาย (เล่นได้ทุกวัน วันละ 4 ครั้ง เมื่อ ตลาดหุ้นเปิดและปิดทำการในช่วงเช้าเวลา 10.00 น.และ 12.30 น. ตามลำดับ ภาคบ่ายเวลา 14.60 น. และ 16.30 น.)

หอยปิงปอง หรือหอยรายวัน หมายถึงการพนันที่ยึดผลการจับลูกปิงปอง โดยเจ้ามือจะเป็นคน จับลูกปิงปอง ถือเป็นธุรกิจผิดกฎหมายที่ออกได้ทุกวัน บ่อยครั้งตามที่ต้องการ

จับยี่กี หมายถึง การพนันที่มีกติกาว่าแทง 1 จ่าย 11 ต่อ (รวมทั้งทุน) หรือแทง 1 จ่าย 10 เช่น แทง 10 บาท ถ้าถูกลงจะได้ 110 บาท (รวมทุน 10 บาท) โดยปกติจะแทงกันคนละ 3 หรือ 4 เบอร์ โดยจะ แทงเลขตามตารางจับยี่กี

หอยมาเลย์ หมายถึง การพนันที่ยึดเอาผลการออกสลากของรัฐบาลประเทศมาเลเซีย ซึ่งเป็น ธุรกิจผิดกฎหมาย (ออกอาทิตย์ละ 3 วัน คือวันพุธ เสาร์และอาทิตย์)

การพนันกีฬาพื้นบ้าน ได้แก่ การชนไก่ การชนวัว การกีดปลา การแข่งควาย การแข่งหมู การแข่งเรือ และการพนันกีฬาท้องถิ่นอื่นๆ

บ่อนการพนันหรือคาสีโน เป็นการพนันที่มีลักษณะเป็นเกมที่มีการใช้อุปกรณ์การเล่น เช่น ไพ่ ลูกเต๋าหรือรูเล็ต เป็นต้น ปัจจุบันบ่อนการพนันมีกระจายอยู่ทั่วไปตามแหล่งชุมชนต่างๆ นอกจากนี้ ยังมีบ่อนการพนันตามแนวชายแดนที่มีบริการรถรับส่งถึงที่ตั้งของบ่อนตามเขตชายแดน เช่น ปอยเปต ประเทศกัมพูชา เป็นต้น โดยรูปแบบบ่อนการพนันในประเทศมีมากมาย เช่น

- บ่อนตามบ้าน หมายถึง บ้านซึ่งจัดให้มีการเล่นเกมในรูปแบบการพนัน ทั้งนี้ผู้ที่เข้ามาเล่นอาจจะเป็นญาติ มิตรสหายหรือคนในแวดวงที่มีความสัมพันธ์กัน มิได้ เป็นบ่อนที่เปิดให้แก่บุคคลทั่วไป
- บ่อนตามงานศพ หมายถึง บ้านหรือสถานที่จัดให้มีการเล่นเกมในรูปแบบการพนัน ผู้ที่เข้าไปเล่นอาจเป็นญาติ มิตรสหาย เพื่อนบ้านของผู้ที่เสียชีวิต และ บุคคลทั่วไป
- บ่อนวัง หมายถึง บ่อนที่ได้มีการจัดตั้งให้มีการเล่นการพนันแก่บุคคลทั่วไปในเชิงธุรกิจ ณ สถานที่ซึ่งดำเนินกิจการบ่อนชั่วคราว โดยมีการเปลี่ยนแปลงสถานที่ เล่น (มักจัดตามบ้าน คอนโดมิเนียม อพาทเมนต์ ตึกแถว ในสวน หุ่นา ฯลฯ)
- บ่อนถาวร หมายถึง บ่อนที่ได้มีการจัดตั้งให้เล่นการพนันแก่บุคคลทั่วไปในเชิง ธุรกิจ ณ สถานที่ซึ่งมีการดำเนินกิจการบ่อนอย่างถาวร

ซึ่งบ่อนการพนันในประเทศไทยกับคาสีโนในต่างประเทศมีความแตกต่างกัน กล่าวคือ บ่อนการพนันที่มีในประเทศไทยส่วนใหญ่จะเป็นบ่อนขนาดเล็ก เนื่องจากยังถือเป็นการพนันประเภทที่ผิดกฎหมายต้องทำการลักลอบเล่น เกมการพนันที่มีในบ่อนการพนันส่วนใหญ่จะเป็นเกมประเภท Table-Game เช่น ไพ่ ในขณะที่คาสีโนในต่างประเทศจะมีความหลากหลายของเกมการพนันมากกว่า โดยจะมีทั้งส่วนของ Table-Game รวมถึงการพนันประเภททายผลตัวเลขด้วย เช่น Slot Machine

พนันมวย สนามมวยเฉพาะในเขตกรุงเทพมหานคร มีสองสนามคือ ราชดำเนินและลุมพินี ซึ่งจะมีการจัดแข่งขันชกมวยรวมประมาณปีละ 3,000 คู่ โดยมากเป็นการแข่งขันมวยไทย การพนันมวยเป็นการพนันที่ผิดกฎหมาย สนามแข่งขันไม่ได้จัดพนัน แต่ผู้ชมมวยจะเล่นพนันกันเองทั้งในสนามและนอกสนาม

พนันม้าแข่ง เฉพาะในเขตกรุงเทพมหานครมีสนามแข่งม้า 2 แห่ง คือ สนามแข่งม้าราชตฤณมัยสมาคมหรือสนามม้าบางลิ้ง และสนามม้าราชกรีฑาสโมสรหรือสนามฝรั่ง มีการแข่งขันรวมประมาณปีละ 520 เที้ยว การพนันม้าแข่งสามารถเล่นได้ทั้งในรูปแบบที่ถูกกฎหมายและผิดกฎหมาย มีเล่นกันอยู่ทั้งภายในสนามและนอกสนามแข่ง

หอยบนดิน เป็นรูปแบบการพนันที่ถูกกฎหมายล่าสุด ที่สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลนำออกมาจำหน่าย โดยรูปแบบและอัตราการจ่ายเงินรางวัลของการเล่นหอยบนดิน ใกล้เคียงกับหวยใต้ดินมาก เพียงแต่เปลี่ยนเจ้ามือจากเอกชนมาเป็นรัฐบาลเท่านั้น ที่ผ่านมามีหอยบนดิน ได้รับการตอบรับที่ดีมากจากประชาชน โดยนอกจากจะสามารถจูงใจให้ประชาชนที่เคยเล่นหวยใต้ดิน ที่ปัจจุบันไม่สามารถหาเจ้ามือที่จะรับแทงได้ เนื่องจากการปราบปรามอย่างรุนแรง เปลี่ยนมาเล่นหอยบนดินแทนแล้ว ยังสามารถดึงดูดคนที่ไม่เคยเล่นหวยใต้ดินให้เข้ามาเล่นได้อีกด้วย จึงเป็นที่น่าสนใจศึกษาในอนาคตว่าผลกระทบของการมีหอยบนดินจะเป็นอย่างไร ทั้งผลกระทบในเชิงเศรษฐกิจและในเชิงสังคม