



บทที่ 3

วรรณกรรมปริทัศน์และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้เป็นการอธิบายถึงวรรณกรรมปริทัศน์และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการเล่นพนันในสังคมไทย” ในสามส่วนด้วยกัน คือ

ส่วนที่หนึ่ง เป็นการนำเสนอวรรณกรรมและงานวิจัยที่ศึกษาถึงผลกระทบของการพนันที่มีต่อพฤติกรรมของผู้บริโภค (Gambling Impact Consumer Behavior)

ส่วนที่สองเป็นงานวิจัยที่ศึกษาผลกระทบของการพนันที่มีต่อระบบเศรษฐกิจและสังคม และส่วนที่สามเป็นการนำเสนอวรรณกรรมและงานวิจัยที่ศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นการพนันและโครงสร้างของการพนันประเภทต่างๆ ในประเทศไทย โดยมีรายละเอียด ดังนี้

“การพนัน” เป็นหนึ่งในจำนวนกิจกรรมทางสังคมเพียงไม่กี่ประเภทที่ตกทอดกันมาและปรากฏให้เห็นในเกือบทุกเผ่าพันธุ์มนุษย์ ตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ จนอาจกล่าวได้ว่า การพนันเป็นปรากฏการณ์สากลของมนุษยชาติ (สังคิต พิริยะรังสรรค์, 2546) เมื่อพิจารณาถึงผลงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันในระดับชาติหลายชิ้น พบว่า ในแต่ละประเทศมีสัดส่วนของคนในสังคมที่เล่นการพนันมากกว่าไม่เล่น เช่น Cornish (1978) ได้ประมาณการว่ามีประชาชนกว่าร้อยละ 80-94 ในประเทศอังกฤษเล่นพนัน Culleton (1985) พบว่าประชาชนสหรัฐอเมริกาประมาณร้อยละ 54-68 เล่นพนัน ส่วนประชาชนในประเทศออสเตรเลียประมาณร้อยละ 81-92 มีพฤติกรรมเล่นพนัน จากผลการศึกษาของ Mcmillen (1995) หรือแม้แต่การศึกษาในประเทศไทยเอง ไม่ว่าจะเป็นของผาสุก พงษ์ไพจิตรและคณะ ในปีพ.ศ. 2543 หรือของสังคิต พิริยะรังสรรค์ ในปีพ.ศ. 2544 ต่างก็บ่งชี้ว่า คนไทยส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับการพนัน ซึ่งพฤติกรรมการเล่นพนันดังกล่าวได้ส่งผลกระทบต่อบุคคลและสังคมที่เกี่ยวข้องในหลายทาง ไม่ว่าจะเป็นผลกระทบต่อแบบแผนการดำเนินชีวิต ผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งวรรณกรรมปริทัศน์ในส่วนแรกที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้จะเป็นการนำเสนอผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของการพนันที่มีต่อผู้บริโภค

ส่วนที่หนึ่ง งานวิจัยที่ศึกษาถึงผลกระทบของการพนันที่มีต่อพฤติกรรมของผู้บริโภค (Gambling Impact Consumer Behavior) โดยต้องการหาคำตอบว่า เมื่อมีการพนันที่ถูกกฎหมาย ประเภทใหม่เกิดขึ้นในประเทศ จะส่งผลกระทบต่อแบบแผนการใช้จ่ายเงินและการดำรงชีวิตของประชาชนอย่างไร จะส่งผลกระทบในทางเพิ่มหรือลดค่าใช้จ่ายในการเล่นพนันประเภทอื่นที่มีอยู่เดิม และปัจจัยใดบ้างที่มีอิทธิพลในการกำหนดค่าใช้จ่ายในการเล่นพนันประเภทนั้นๆ

งานชิ้นแรกเป็นของ Grun และ Mckeigue (2001) ที่ได้ทำการศึกษาว่า แบบแผนค่าใช้จ่ายของกลุ่มตัวอย่างในประเทศสหราชอาณาจักรเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร หลังจากมีการออกลอตเตอรี่อย่างถูกกฎหมายในปี ค.ศ. 1994 วิเคราะห์โดยใช้ข้อมูลจาก Family Expenditure Survey ของหนึ่งปีก่อนหน้า (ค.ศ. 1993-1994) และหนึ่งปีให้หลัง (ค.ศ.1995-1996) ของการมีลอตเตอรี่

ผลการศึกษาพบว่าก่อนที่จะมีลอตเตอรี่อย่างถูกกฎหมาย คือในช่วงปี ค.ศ. 1993-1994 ครั้วเรือนตัวอย่างร้อยละ 40 มีพฤติกรรมการเล่นพนันประเภทอื่นอยู่ก่อนแล้ว โดยใช้จ่ายในการเล่นพนันประมาณร้อยละ 0.5 ของรายได้ต่อสัปดาห์ต่อครั้วเรือน หรือประมาณสัปดาห์ละ 1.45 ปอนด์ แต่หลังจากมีลอตเตอรี่เป็นทางเลือกใหม่ในการเล่นพนัน ปรากฏว่าจำนวนของครั้วเรือนที่มีพฤติกรรมการเล่นพนันเพิ่มสูงขึ้นเป็นร้อยละ 75 และใช้เงินเพื่อเล่นพนันเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 1.5 ของรายได้ต่อสัปดาห์ต่อครั้วเรือน หรือประมาณ 3.81 ปอนด์ต่อสัปดาห์ (เพิ่มขึ้นจากเดิมประมาณ 2.6 เท่า) และเมื่อพิจารณาโดยละเอียด จะพบว่ากลุ่มตัวอย่างไม่ได้เลิกพฤติกรรมการเล่นพนันประเภทเดิมที่เคยเล่น โดยยังคงมีการเล่นการพนันประเภทเดิมพร้อมๆ กับการซื้อลอตเตอรี่ด้วย และเมื่อแบ่งครั้วเรือนตัวอย่างออกเป็นกลุ่มตามระดับของรายได้ พบว่าครั้วเรือนในทุกกลุ่มรายได้มีรายจ่ายเกี่ยวกับการพนันเพิ่มขึ้น แต่สิ่งที่น่าสังเกตคือ กลุ่มที่มีรายจ่ายในส่วนของการเล่นพนันเพิ่มขึ้นสูงสุดคือ กลุ่มครั้วเรือนที่มีรายได้ต่ำกว่า 200 ปอนด์ต่อสัปดาห์ ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีรายได้น้อยที่สุดในการศึกษาครั้งนี้ คือมีรายจ่ายในการเล่นพนันเพิ่มจากเดิมประมาณ 5 เท่า โดยใช้จ่ายประมาณร้อยละ 10 ของรายได้ต่อสัปดาห์ของครั้วเรือน

Kearney (2002) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันของประชาชนในประเทศสหรัฐอเมริกาช่วงปี ค.ศ. 1984-1998 โดยมีวัตถุประสงค์สองประการ คือ หนึ่งต้องการหาคำตอบว่า การเกิดการพนันที่ถูกกฎหมายแบบใหม่ ในที่นี้คือการมีลอตเตอรี่ของมลรัฐ (State Lottery) จะส่งผลกระทบต่อแบบแผนการใช้จ่ายเงินของประชาชนอย่างไร ซึ่งมีจุดประสงค์ในงานวิจัยเช่นเดียวกับงานของ Grun และ Mckeigue ข้างต้น พร้อมกันนั้นได้ทำการทดสอบว่าการมีลอตเตอรี่ของมลรัฐนี้จะก่อให้เกิดผล Crowding Out กับการพนันประเภทอื่นหรือไม่อย่างไร และสองผู้บริโภครที่ซื้อลอตเตอรี่ของมลรัฐ มีลักษณะของการได้รับข้อมูลที่ไม่สมบูรณ์ (Imperfect Information) เกี่ยวกับความเสี่ยงและโอกาสในการถูกรางวัลหรือไม่

การศึกษาของ Kearney จะใช้ Difference in Difference Analysis วิเคราะห์เปรียบเทียบข้อมูลในระยะยาวของประชาชนที่อยู่ในรัฐที่มีการออกลอตเตอรี่ของมลรัฐ กับรัฐอื่นที่ไม่มีลอตเตอรี่ประเภทนี้ เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมค่าใช้จ่ายของประชาชน โดยใช้ข้อมูลจาก Bureau of Labor Statistic (BLS) และ Consumer Expenditure Survey (CEX) ที่รวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างประมาณ 5,000 ตัวอย่าง โดยทำการเก็บข้อมูล 2 ครั้งต่อสัปดาห์ เพื่อศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายในการซื้อสินค้าและบริการทั้งหมดในแต่ละสัปดาห์ รวมถึงค่าใช้จ่ายในส่วนที่เกี่ยวกับการพนันทุกชนิดด้วย

ผลการศึกษานี้ชี้ชัดว่า พฤติกรรมของประชาชนที่ตอบสนองต่อการมีลอตเตอรี่ของมลรัฐที่ถูกกฎหมายในสหรัฐอเมริกา นั้น คล้ายกับพฤติกรรมที่เกิดกับประชาชนในประเทศสหราชอาณาจักรข้างต้น กล่าวคือการมีลอตเตอรี่ของมลรัฐอย่างถูกกฎหมายมีส่วนกระตุ้นให้ประชาชนหันมาใช้ง่ายเกี่ยวกับการพนันเพิ่มขึ้น สำหรับครัวเรือนที่มีพฤติกรรมเล่นการพนันประเภทอื่นอยู่ก่อนแล้ว จะมีการซื้อลอตเตอรี่ของมลรัฐขณะที่ไม่ได้ลดค่าใช้จ่ายในการพนันประเภทอื่นลง หรือกล่าวได้ว่าในทางปฏิบัติไม่มีผลในทางทดแทนกัน (Substitution Effect) ระหว่างลอตเตอรี่ของมลรัฐกับการพนันประเภทอื่น ส่วนกลุ่มครัวเรือนที่ไม่เคยมีประวัติการเล่นพนันมาก่อน จะตอบสนองต่อลอตเตอรี่ของมลรัฐ ด้วยการลดค่าใช้จ่ายในกิจกรรมทางเศรษฐกิจประเภทอื่นลงแล้วเปลี่ยนมาซื้อลอตเตอรี่ชนิดนี้แทน อันแสดงให้เห็นว่าการมีลอตเตอรี่ของมลรัฐไม่ได้ก่อให้เกิดผล Crowding Out กับการพนันประเภทเดิมที่เคยมีอยู่ แต่จะก่อให้เกิดผล Crowding Out ต่อรายจ่ายของครัวเรือนในส่วนอื่น (Non Gambling Expenditure) เฉลี่ยประมาณ 23 ดอลลาร์สหรัฐต่อสัปดาห์ หรือคิดเป็นประมาณร้อยละ 2 ของค่าใช้จ่ายในการบริโภคของครัวเรือน และเมื่อแบ่งกลุ่มของครัวเรือนออกเป็นสามกลุ่มตามระดับรายได้ จะพบว่าผลกระทบของการมีลอตเตอรี่ของมลรัฐที่มีต่อแบบแผนการบริโภคแตกต่างกัน โดยกลุ่มครัวเรือนตัวอย่างที่มีรายได้น้อยที่สุดจะลดค่าใช้จ่ายในการบริโภคสินค้าประเภทอื่นลงเพื่อนำมาซื้อลอตเตอรี่ในสัดส่วนที่สูงที่สุด คือร้อยละ 3 และมีสัดส่วนที่ลดลงในกลุ่มที่มีรายได้สูงขึ้นไป

อนึ่งเมื่อศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับความเข้าใจในอัตราเสี่ยง โอกาสที่จะถูกรางวัลและผลตอบแทนจากการซื้อลอตเตอรี่ของประชาชนที่ซื้อนั้น ตัวอย่างเกือบทั้งหมด คือประมาณร้อยละ 92.5 มีข้อมูลและความเข้าใจที่ถูกต้องครบถ้วน เกี่ยวกับความเสี่ยงและอัตราผลตอบแทนจากการซื้อลอตเตอรี่ของมลรัฐนี้

Purfield และ Waldron (1999) ได้ศึกษาว่าการมีการพนันชนิดใหม่ขึ้นมาจะมีผลในทางชดเชย (Substitution) หรือมีผลในทางส่งเสริมกัน (Complementary) กับการพนันประเภทอื่นที่มีอยู่แต่เดิม โดยใช้ข้อมูลของประเทศไอร์แลนด์ (Ireland) ซึ่งประเทศไอร์แลนด์มีการพนันแบบถูกกฎหมายมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1988 นั่นคือการพนันประเภทลอตโต (Lotto) ซึ่งได้รับความนิยมจากประชาชนเป็นอย่างสูง และต่อมาในปี ค.ศ. 1990 รัฐบาลได้เปิดตัวการพนันประเภทใหม่ที่มีชื่อว่า Lucky Numbers ขึ้น ทำให้เป็นที่น่าสนใจศึกษาว่าการมี Lucky Numbers จะส่งผลในทางชดเชยหรือส่งเสริมกันกับลอตโต ซึ่ง **Purfield และ Waldron** ได้ทำการศึกษาโดยใช้วิธีการประมาณสมการถดถอยอย่างง่าย สำหรับสมการอุปสงค์ของ Lucky Numbers ที่เป็นฟังก์ชันของตัวแปรอิสระต่างๆ รวมถึงตัวแปรยอดขายของลอตโตด้วย โดยทำการเก็บข้อมูลการขายอาทิตย์ละสองครั้งจากร้านขายลอตโต และ Lucky Numbers จำนวน 3 ร้านที่ใหญ่ที่สุดของประเทศไอร์แลนด์ ในช่วงปี ค.ศ. 1993-1994

สมการถดถอยที่ได้คือ

Lucke	=	$0.016 + 0.23 \text{ Lnsalee} + 0.04 \text{ Lnevf} + 0.24 \text{ Lg1Lucke} + 0.26 \text{ Lg2Lucke} - 0.13 \text{ Lg1Salee} - 0.023 \text{ Lg1 Lnevf}$
R^2	=	0.47
โดยที่	Lucke	= ยอดขาย Lucky Numbers
	Lnsalee	= ln ยอดขายลอตโต
	Lnevf	= ln Expect Value ของลอตโต
	Lg1Lucke	= log ของยอดขาย Lucky Numbers ย้อนหลัง 1 ช่วงเวลา
	Lg2Lucke	= log ของยอดขาย Lucky Numbers ย้อนหลัง 2 ช่วงเวลา
	Lg1Salee	= log ของยอดขายลอตโต ย้อนหลัง 1 ช่วงเวลา
	Lg1 Lnevf	= log ln Expect Value ของลอตโต ย้อนหลัง 1 ช่วงเวลา

ข้อสังเกตสำคัญที่ได้จากสมการข้างต้นคือ สัมประสิทธิ์หน้าตัวแปร Lnsalee มีค่ามากกว่าศูนย์ ส่วนสัมประสิทธิ์ Lg1Salee มีค่าน้อยกว่าศูนย์ ซึ่งแสดงว่า ยอดขายของ Lucky Numbers มีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกัน หรือแปรผันตามกับยอดขายของลอตโต เมื่อพิจารณาเฉพาะในช่วงเวลาเดียวกัน แต่มีความสัมพันธ์ในทิศทางตรงกันข้ามหรือแปรผกผันกับยอดขายของลอตโตในอดีต (ใน 1 ช่วงเวลาที่ผ่านไป) แต่เมื่อทำการพิจารณาในระยะยาว โดยใช้ Wald Test พบว่าโดยรวมแล้วความสัมพันธ์ของยอดขายลอตโตและยอดขาย Lucky Numbers เป็นไปในทิศทางเดียวกัน กล่าวคือเมื่อพิจารณาในระยะยาว หากยอดขายของลอตโตเพิ่มขึ้นร้อยละ 1 จะส่งผลให้ยอดขายของ Lucky Numbers เพิ่มขึ้นร้อยละ 0.01 ทำให้สามารถสรุปได้ว่า ในกรณีของประเทศไอร์แลนด์ การมีการพนันประเภทใหม่ ซึ่งคือ Lucky Numbers มีผลในทางส่งเสริมยอดขายซึ่งกันและกันกับ ลอตโต ซึ่งเป็นการพนันประเภทเดิมที่มีอยู่

ผลการศึกษานี้คล้ายกับการศึกษาผลของการมีลอตโต ซึ่งเป็นการพนันประเภทใหม่ที่มีต่อยอดขายลอตเตอรี่ประเภทเดิม ในประเทศสหรัฐอเมริกาของ Clotfelter และ Cook (1990) ที่เก็บข้อมูลในช่วงปี ค.ศ. 1980-1990 โดยทำการเปรียบเทียบอัตราการเติบโตของยอดขายลอตเตอรี่ของสองปีก่อนหน้าและสองปีให้หลังของการมีลอตโตในแต่ละรัฐ ผลการศึกษาในภาพรวมพบว่า 9 รัฐจาก 13 รัฐที่ทำการศึกษา การเติบโตของยอดขายลอตโตและลอตเตอรี่ประเภทเดิมมีลักษณะของการเติบโตไปในทิศทางเดียวกัน จึงทำให้สรุปได้ว่า ส่วนใหญ่การมีการพนันประเภทใหม่ไม่ได้ส่งผลในการทดแทนกับการพนันประเภทเดิมที่มีอยู่ และเมื่อศึกษาโดยละเอียดเฉพาะรัฐ Massachussette โดยการเก็บข้อมูลยอดขาย 85 สัปดาห์ติดต่อกันเพื่อเปรียบเทียบเงินรางวัลของลอตโต ยอดขายของลอตโต และยอดขายของการพนันตัวเลขประเภทอื่น ในช่วงเวลาเดียวกันพบว่าเงินรางวัลของลอตโตที่สูงขึ้นในแต่ละงวด ส่งผลให้ยอดขายลอตโตเพิ่มขึ้น ในขณะเดียวกัน

ยอดขายของการพนันตัวเลขประเภทอื่นก็เพิ่มขึ้นด้วย แสดงให้เห็นว่าผู้บริโภครักการดั่งเงินจากส่วนอื่นมาใช้จ่ายเพื่อเล่นพนันเพิ่มขึ้น

สรุปได้ว่า การมีการพนันชนิดใหม่ ได้ทำให้แบบแผนค่าใช้จ่ายของประชาชนเปลี่ยนแปลงไป กล่าวคือ สำหรับกลุ่มผู้ที่ไม่เคยเล่นการพนันมาก่อนจะทำการลดทอนค่าใช้จ่ายเพื่อการดำรงชีวิตลงแล้วนำเงินมาเล่นการพนัน ส่วนผู้ที่เล่นพนันประเภทอื่นอยู่แล้ว จะเพิ่มค่าใช้จ่ายในการเล่นพนันมากขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มผู้ที่มีรายได้น้อย สังเกตได้จากประชาชนในกลุ่มนี้จะมีสัดส่วนของค่าใช้จ่ายในการเล่นพนันต่อรายได้เพิ่มขึ้นสูงกว่ากลุ่มที่มีรายได้สูง กล่าวได้ว่า การมีการพนันประเภทใหม่ จูงใจให้มีการเล่นพนันเพิ่มสูงขึ้น ก่อให้เกิดการโอนย้ายทรัพยากรจากกิจกรรมทางเศรษฐกิจอื่นมาสู่การเล่นพนัน นอกจากนี้ การพนันยังก่อให้เกิดการโอนย้ายทรัพยากรจากกลุ่มคนซึ่งมีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำไปสู่กลุ่มคนที่มีฐานะทางเศรษฐกิจสูง หรือกล่าวได้ว่าเป็นช่องทางในการเก็บภาษีกับคนจน

งานชิ้นต่อมาเป็นของ **Kitchen** และ **Powells** (1991) ได้ศึกษาพฤติกรรมการณ์การซื้อลอตเตอรี่ของประชาชนในประเทศแคนาดา เพื่อศึกษาว่าตัวแปรทางเศรษฐกิจและสังคม (Socio-Economic Variables) ไ้บ้างที่มีอิทธิพลต่อระดับค่าใช้จ่ายในการซื้อลอตเตอรี่ และสัดส่วนค่าใช้จ่ายในการซื้อลอตเตอรี่นี้แตกต่างกันอย่างไรในแต่ละกลุ่มรายได้ โดยในการศึกษารั้งนี้ใช้ข้อมูลจาก Survey of Family Expenditure ปี ค.ศ. 1986 แยกศึกษาใน 6 ภูมิภาค ดังนี้ คือ Quebec, Alberta, Atlantic Canada, Ontario, Manitoba/Sakatchewan และ British Columbia ซึ่งตัวแปรอิสระที่นำมาศึกษาได้แก่ รายได้สุทธิของครัวเรือน รายได้จากการลงทุนรายปีของครัวเรือน เพศ การศึกษา อายุและอาชีพของหัวหน้าครัวเรือน โดยใช้โทบิต โมเดล (Tobit Model) ในการวิเคราะห์ ผลการศึกษาที่สำคัญพบว่า

1. ตัวแปรรายได้สุทธิของครัวเรือน มีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกันกับระดับรายจ่ายในการซื้อลอตเตอรี่ สำหรับสองภูมิภาค คือ Quebec และ Alberta หมายความว่า สำหรับภูมิภาค Quebec และ Alberta เมื่อครัวเรือนมีรายได้สุทธิเพิ่มสูงขึ้น จะมีความน่าจะเป็นที่จะใช้จ่ายเงินในการซื้อลอตเตอรี่เพิ่มขึ้นด้วย แต่ความสัมพันธ์ระหว่างรายได้สุทธิของครัวเรือนและรายจ่ายในการซื้อลอตเตอรี่นี้ จะมีความสัมพันธ์ในทิศทางตรงข้ามในภูมิภาคที่เหลือ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
2. ตัวแปรรายได้จากการลงทุนรายปีของครัวเรือนมีความสัมพันธ์ในทิศทางตรงกันข้ามกับรายจ่ายในการซื้อลอตเตอรี่ในทุกภูมิภาคอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ยกเว้น ในภูมิภาค Quebec และ Alberta

3. ตัวแปรเพศของหัวหน้าครัวเรือน ครัวเรือนที่มีหัวหน้าครัวเรือนเป็นเพศหญิง มีความน่าจะเป็นที่จะใช้จ่ายในการซื้อลอตเตอรี่น้อยกว่าครัวเรือนที่มีหัวหน้าครัวเรือนเป็นเพศชายในทุกภูมิภาค
4. ตัวแปรระดับการศึกษาของหัวหน้าครัวเรือน มีความสัมพันธ์ในทิศทางตรงกันข้ามกับระดับรายจ่ายในการซื้อลอตเตอรี่ในทุกภูมิภาค โดยครัวเรือนมีความน่าจะเป็นที่จะใช้จ่ายในการซื้อลอตเตอรี่ต่ำลง เมื่อหัวหน้าครัวเรือนมีการการศึกษาสูงขึ้น
5. ตัวแปรอายุของหัวหน้าครัวเรือน การศึกษาพบว่าในภูมิภาค Atlantic Canada, Quebec และ Ontario อายุของหัวหน้าครัวเรือน มีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกันกับค่าใช้จ่ายในการซื้อลอตเตอรี่ โดยเมื่อหัวหน้าครัวเรือนมีอายุสูงขึ้น ค่าใช้จ่ายในการซื้อลอตเตอรี่ก็เพิ่มสูงขึ้นด้วย แต่ไม่สามารถบอกความสัมพันธ์ระหว่างอายุของหัวหน้าครัวเรือนกับค่าใช้จ่ายในการซื้อลอตเตอรี่ได้อย่างชัดเจนในภูมิภาคที่เหลือ
6. ตัวแปรอาชีพของหัวหน้าครัวเรือน การศึกษาพบว่าความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของหัวหน้าครัวเรือนกับค่าในการซื้อลอตเตอรี่ มีความแตกต่างกันในแต่ละภูมิภาค เช่น ในภูมิภาค Quebec กลุ่มตัวอย่างที่ประกอบอาชีพในเครื่องแบบ เช่น ทหารและตำรวจ จะมีค่าใช้จ่ายในการซื้อลอตเตอรี่สูงกว่ากลุ่มข้าราชการที่เกษียณอายุ (Retired) และคนว่างงาน ส่วนในภูมิภาค Atlantic Canada การศึกษาชี้ว่า กลุ่มตัวอย่างที่ประกอบอาชีพพนักงานขาย งานบริการและนักบวช จะมีค่าใช้จ่ายในการซื้อลอตเตอรี่สูงกว่ากลุ่มอาชีพอื่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เป็นต้น

และเมื่อพิจารณาสัดส่วนของการซื้อลอตเตอรี่ต่อระดับรายได้หลังหักภาษี จะพบว่าครัวเรือนในประเทศแคนาดา มีค่าใช้จ่ายในการซื้อลอตเตอรี่อยู่ระหว่างร้อยละ 0.7-0.9 ของรายได้สุทธิและเมื่อแบ่งครัวเรือนออกเป็น 8 กลุ่มตามระดับรายได้ พบว่าครัวเรือนทั้ง 6 ภูมิภาคมีสัดส่วนของเงินที่ซื้อลอตเตอรี่ลดลงเมื่อรายได้สูงขึ้น กล่าวได้ว่า ค่าใช้จ่ายในการซื้อลอตเตอรี่เป็น Regressive Incidence Pattern

Borg and Others (1990) ศึกษาเปรียบเทียบตัวแปรที่กำหนดจำนวนเงินที่ใช้เล่นพนันของนักพนันในคาสีโนระหว่างรัฐลาสเวกัส (Las Vegas) และรัฐนิวเจอร์ซีย์ (New Jersey) โดยข้อมูลของรัฐลาสเวกัส นำมาจาก Las Vegas Visitor Profile Study ปี ค.ศ. 1985 ส่วนข้อมูลของรัฐนิวเจอร์ซีย์ ได้จากการออกแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างที่เข้าไปในคาสีโนรัฐนิวเจอร์ซีย์ จำนวน 353 คน ในเดือนตุลาคม ปี ค.ศ.1987 โดยตั้งสมมุติฐานว่าไม่มีความแตกต่างของข้อมูลตัวแปรอิสระที่ไม่ใช่ข้อมูลเชิงปริมาณในระยะเวลา 2 ปี สำหรับข้อมูลเชิงปริมาณ คือ รายได้และจำนวนเงินที่ใช้เล่นพนันนั้น **Borg and Others** ได้ปรับแต่งโดยใช้ดัชนีราคาผู้บริโภค (Consumer Price Index) ของปี ค.ศ.1985 โดยตัวแปรอิสระที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ เพศ อายุ สีผิว สถานภาพการสมรส ลักษณะ

อาชีพ ระดับการศึกษา ภาวะการมีงานทำ รายได้ของครัวเรือนและพาหนะที่ใช้ในการเดินทางมาเล่นพนัน โดยใช้สมการถดถอยอย่างง่ายในการวิเคราะห์ ซึ่งสมการถดถอยที่ได้เป็นดังนี้

$$\begin{aligned} \text{รัฐนิวเจอร์ซีย์ : Lgamb} &= -9.44*+0.88\text{Linc}^*+0.62 \text{ Gender}+0.43\text{Lage}+0.41\text{White} \\ &\quad -0.26\text{Prof}-0.13\text{Marital}-0.21\text{Atlhs}-0.50\text{Notempl}^*+0.78\text{Air}^* \\ R^2 &= 0.272 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{รัฐลาสเวกัส: Lgamb} &= 2.12*+0.30\text{Linc}^*+0.09\text{Gender}+0.14\text{Lage}-0.11\text{White} \\ &\quad +0.18\text{Prof}^*+0.18\text{Marital}^*-0.22\text{Atlhs}^*-0.10\text{Notempl}^* \\ &\quad -0.15\text{Air}^* \\ R^2 &= 0.039 \end{aligned}$$

โดยที่	Lgamb	=	Log รายจ่ายในการเล่นพนันต่อสัปดาห์
	Linc	=	Log ของรายได้ต่อครัวเรือน
	Gender	=	เพศ เท่ากับ 1 ถ้าเป็นชาย และเท่ากับ 0 ถ้าเป็นหญิง
	Lage	=	Log อายุ
	White	=	1 ถ้าเป็นคนผิวขาว และเท่ากับ 0 ถ้าไม่ใช่
	Prof	=	1 ถ้าประกอบอาชีพที่ต้องใช้ความชำนาญเฉพาะอย่าง (Professional Job) และเท่ากับ 0 ถ้าไม่ใช่
	Marital	=	1 ถ้าแต่งงานแล้ว และเท่ากับ 0 ถ้าไม่ใช่
	Atlhs	=	1 ถ้าจบการศึกษาอย่างน้อยระดับมัธยมศึกษา (High School) และเท่ากับ 0 ถ้าจบการศึกษาต่ำกว่าระดับมัธยมศึกษา
	Notempl	=	1 ถ้าไม่ได้ทำงาน (รวมถึงแม่บ้านและผู้เกษียณอายุ) และเท่ากับ 0 ถ้าไม่ใช่
	Air	=	1 ถ้าเดินทางมาเล่นการพนันโดยเครื่องบิน และเท่ากับ 0 ถ้าเดินทางมาโดยวิธีอื่น

สมการถดถอยทั้งสองสมการข้างต้น อธิบายได้ว่า สำหรับในรัฐลาสเวกัส จำนวนเงินที่ประชาชนใช้ในการเล่นพนันต่อสัปดาห์ผันแปรตามตัวแปรอิสระทั้งสิ้น 6 ตัวแปรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อันได้แก่ รายได้ของครัวเรือน สถานภาพการสมรส ลักษณะอาชีพ ระดับการศึกษา ภาวะการมีงานทำ และพาหนะที่ใช้ในการเดินทางมาลาสเวกัส โดยที่ตัวแปรรายได้ของครัวเรือน ตัวแปรลักษณะอาชีพ และตัวแปรสถานภาพการสมรส มีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกันหรือแปรผันตรงกับค่าใช้จ่ายในการเล่นพนันต่อสัปดาห์ นั่นคือ เมื่อรายได้ของตัวอย่างเพิ่มขึ้น เขาก็จะใช้จ่ายเงินในการเล่นพนันสูงขึ้นด้วย ส่วนตัวแปรระดับการศึกษา ตัวแปรภาวะการมีงานทำและตัวแปร

พาหนะที่ใช้ในการเดินทางมาคาสิโน มีความสัมพันธ์แบบแปรผกผันกับรายจ่ายในการเล่นพนันต่อสัปดาห์ นั่นคือ กลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาจะใช้จ่ายในการเล่นพนันน้อยกว่ากลุ่มตัวอย่างที่จบการศึกษาค่ากว่าระดับมัธยมศึกษา, กลุ่มตัวอย่างที่มีงานทำจะใช้จ่ายในการเล่นพนันสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้ทำงาน (รวมถึงแม่บ้านและผู้ที่เกี่ยวข้องอายุ) และกลุ่มตัวอย่างที่เดินทางมาคาสิโนโดยเครื่องบินจะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นพนันน้อยกว่ากลุ่มตัวอย่างที่เดินทางมาโดยวิธีอื่น

สำหรับในรัฐนิวเจอร์ซีย์ การศึกษาพบว่าตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อค่าใช้จ่ายในการเล่นพนัน คือ รายได้ของครัวเรือน ภาวะการมีงานทำและพาหนะที่ใช้ในการเดินทางมาคาสิโน โดยที่ตัวแปรรายได้ของครัวเรือนและพาหนะที่ใช้ในการเดินทางมาคาสิโน แปรผันตรงกับรายจ่ายในการเล่นพนันต่อสัปดาห์ นั่นคือกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้สูงจะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นพนันเพิ่มสูงขึ้น และ กลุ่มตัวอย่างที่เดินทางมาคาสิโนโดยเครื่องบินจะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นพนันมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่เดินทางมาโดยวิธีอื่น ส่วนตัวแปรการมีงานทำ แปรผกผันกับค่าใช้จ่ายในการเล่นพนันต่อสัปดาห์ หมายความว่า กลุ่มตัวอย่างที่ไม่ได้ทำงาน (รวมถึงแม่บ้านและผู้ที่เกี่ยวข้องอายุ) มีค่าใช้จ่ายในการเล่นพนันสูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีงานทำ

เมื่อพิจารณาตัวแปรอิสระที่มีอิทธิพลต่อทั้งสองสมการเหมือนกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งได้แก่ ตัวแปรการมีงานทำ ตัวแปรรายได้ของครัวเรือน และตัวแปรพาหนะที่ใช้ในการเดินทางมาคาสิโน จะพบว่า ตัวแปรการมีงานทำ มีเครื่องหมายหน้าสัมประสิทธิ์เป็นลบในทั้งสองสมการ แต่มีค่าสัมประสิทธิ์ต่างกัน อธิบายได้ว่าในรัฐนิวเจอร์ซีย์ ตัวอย่างที่ไม่ได้ทำงานรวมถึงผู้ที่เกี่ยวข้องอายุ จะใช้จ่ายในการเล่นพนันมากกว่าคนที่มีงานทำ ถึง 0.4 เท่า ขณะที่ในรัฐลาสเวกัส ตัวอย่างที่ไม่ได้ทำงานรวมถึงผู้ที่เกี่ยวข้องอายุ จะใช้จ่ายในการเล่นพนันมากกว่าคนที่มีงานทำ 0.1 เท่า ทั้งนี้ผู้วิจัยให้เหตุผลว่า เนื่องจากคาสิโนในลาสเวกัส มีกิจกรรมเพื่อการบันเทิงและการพักผ่อนให้เลือกมากมาย ซึ่งคนที่เข้ามาในคาสิโนส่วนหนึ่งไม่ได้เข้ามาเล่นการพนันแต่เพียงอย่างเดียว ทำให้ค่าให้รายจ่ายในการเล่นพนันน้อยกว่าในรัฐนิวเจอร์ซีย์ ซึ่งคนที่เข้ามาในคาสิโนในรัฐนิวเจอร์ซีย์ ส่วนใหญ่มุ่งเน้นมาเล่นพนันเท่านั้น

สำหรับตัวแปรพาหนะที่ใช้ในการเดินทางมาคาสิโน มีความแตกต่างกันของเครื่องหมายหน้าสัมประสิทธิ์ในสองสมการ โดยมีค่าเป็นบวกหรือแปรผันตรงกับค่าใช้จ่ายในการเล่นพนันต่อสัปดาห์สำหรับรัฐนิวเจอร์ซีย์ และมีค่าเป็นลบหรือแปรผกผันกับค่าใช้จ่ายในการเล่นพนันต่อสัปดาห์ในรัฐลาสเวกัส โดยจากสมการข้างต้นสามารถอธิบายได้ว่า เมื่อกำหนดให้สิ่งอื่นคงที่ ตัวอย่างที่เดินทางมาคาสิโนในรัฐนิวเจอร์ซีย์โดยเครื่องบินจะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นพนันมากกว่ากลุ่มที่เดินทางมาโดยวิธีอื่น 2.18 เท่า ในขณะที่คนที่เดินทางมาคาสิโนโดยเครื่องบินในรัฐลาสเวกัสจะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นพนันน้อยกว่ากลุ่มที่เดินทางมาโดยวิธีอื่น 1.16 เท่า ซึ่งความแตกต่างของลักษณะที่เกิดขึ้นดังกล่าวขัดแย้งสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานในเบื้องต้นไว้ว่า กลุ่มตัวอย่างที่สามารถเดินทางโดยเครื่องบิน เป็นกลุ่มที่มีรายได้ค่อนข้างสูงและจะใช้จ่ายเงินในการ

เล่นพนันมากกว่ากลุ่มอื่น แต่ผลการศึกษาที่ได้เป็นจริงสำหรับรัฐนิวเจอร์ซีย์เท่านั้น ที่ผลการศึกษาเป็นเช่นนี้ อาจเกิดจากลักษณะทางภูมิศาสตร์ของที่ตั้ง โดยรัฐลาสเวกัสมีลักษณะของพื้นที่ตั้งที่โดดเดี่ยว (Isolated Location) ผู้ที่เดินทางมารัฐลาสเวกัสส่วนใหญ่ต้องเดินทางโดยเครื่องบิน ไม่จำกัดเฉพาะคนที่มีรายได้สูงเท่านั้น ส่วนรัฐนิวเจอร์ซีย์มีพื้นที่ที่ติดกับรัฐข้างเคียงและสามารถขับรถเข้ามาয়รัฐนิวเจอร์ซีย์ได้โดยสะดวก ดังนั้นผู้ที่เดินทางมาโดยเครื่องบินต้องเป็นผู้ที่มีรายได้สูงหรือร่ำรวยเท่านั้น ดังนั้นตัวแปรตัวแปรพาหนะที่ใช้ในการเดินทางมาลาสเวกัสจึงไม่สามารถเป็นตัวแปรแทนความมั่งคั่ง (Wealth) ดังที่ตั้งสมมติฐานไว้ในตอนแรกได้

ตัวแปรรายได้ของครัวเรือน มีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกับรายจ่ายในการเล่นพนันในรัฐนิวเจอร์ซีย์และรัฐลาสเวกัสเหมือนกัน แต่ค่าสัมประสิทธิ์ที่ได้จากสมการของรัฐนิวเจอร์ซีย์มีค่าสูงกว่าสัมประสิทธิ์ในสมการถดถอยของรัฐลาสเวกัสเกือบ 3 เท่า แสดงว่าตัวแปรรายได้มีอิทธิพลอย่างสูงต่อค่าใช้จ่ายในการเล่นพนันในนิวเจอร์ซีย์ โดยค่าสัมประสิทธิ์ที่ได้สามารถแสดงภาวะภาษี (Tax Incident) ของการพนันได้ด้วย ซึ่งค่าสัมประสิทธิ์ที่น้อยกว่า 1 ในทั้งสองสมการ แสดงให้เห็นว่าภาวะภาษีเป็น Regressive Incidence Tax Rate ทั้งในรัฐนิวเจอร์ซีย์และรัฐลาสเวกัส ซึ่งผลการศึกษานี้สอดคล้องกับการศึกษาเกี่ยวกับภาวะภาษี (Tax Incidence) ของการเล่นพนันหลายชิ้น เช่น Spiro (1974), Brinner and Clotfelter (1975), Day-Yang Liu (1977), Suits (1977), Clotfelter (1979), Livernois (1985), Clotfelter and Cook (1987) และ Vaillancourt and Grignon (1988) ที่ต่างก็พบว่า ภาวะภาษีของการพนันเป็น Regressive Incidence Tax Rate หมายความว่า คนที่มีระดับรายได้น้อยเสียภาษีการพนันสูงกว่าคนที่มีรายได้สูง อันจะส่งผลกระทบต่อปัญหาการกระจายรายได้อีกด้วย

นอกจากนี้ Borg and Others ยังให้ข้อเสนอแนะว่า การที่ตัวแปรในการกำหนดค่าใช้จ่ายในการเล่นพนันมีความแตกต่างกันในแต่ละรัฐนั้น ผู้บริหารของรัฐจำเป็นต้องศึกษาถึงตัวแปรแต่ละตัวอย่างละเอียด เพื่อวางมาตรการในการกระตุ้นให้คนเข้ามาเล่นให้มากขึ้นหรือเพื่อกำหนดกลุ่มคนที่ จะเข้ามาเล่นพนันได้อย่างถูกต้อง เพื่อให้มาตรการที่วางไว้ได้ประสิทธิผลตรงความต้องการสูงสุด ซึ่งมาตรการต่างๆ เหล่านี้ต้องมีความแตกต่างกันไปตามพื้นที่ สภาพสังคมและสิ่งแวดล้อม

Charoensak Methanugrah (1989) ศึกษาเรื่อง A Cross-section Study on The Demand for Lotteries: Evidence from Thailand โดยมีจุดประสงค์เพื่อ หนึ่งต้องการหาว่าปัจจัยใดเป็นตัวกำหนดการตัดสินใจซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลของคนไทย โดยใช้โพรบิท โมเดล (Probit Model) ในการวิเคราะห์ และสองประมาณสมการอุปสงค์ของสลากกินแบ่งรัฐบาล โดยใช้สมการถดถอยอย่างง่าย ประมาณจากวิธีกำลังสองน้อยที่สุด (Ordinary Least Square) ด้วยการออกแบบสอบถามกับครัวเรือนตัวอย่างในกรุงเทพมหานคร จำนวน 240 ครัวเรือน ในเดือนพฤศจิกายน ปี ค.ศ. 1988 จากเขตป้อมปราบศัตรูพ่ายและเขตพระโขนง ซึ่งตัวแปรอิสระที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ เพศ อายุ

ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ ของหัวหน้าครัวเรือน ลักษณะการเป็นเจ้าของที่อยู่อาศัยและ พฤติกรรมการซื้อลอตเตอรี่ประเภทอื่น

ผลการศึกษาชี้ว่าตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลอย่างนัยสำคัญ ทางสถิติ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับรายได้ของครัวเรือน การซื้อสลากเพื่อการกุศล การซื้อหวยใต้ดิน และการซื้อสลากออมสิน กล่าวคือ สำหรับตัวแปรเพศนั้น หัวหน้าครัวเรือนที่เป็นเพศชายมีความ น่าจะเป็นในการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลมากกว่าเพศหญิง ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะในขณะนั้น สังคมไทยยกย่องให้ผู้ชายเป็นหัวหน้าครอบครัว ดังนั้นการหารายได้และการใช้จ่าย เป็นอำนาจของ ผู้ชายเกือบทั้งหมด ดังนั้นการที่ Charoensak สรุปว่าเพศหญิงมีลักษณะเป็น Risk-averse มากกว่า เพศชาย อาจไม่ถูกต้องนัก

ตัวแปรรายได้ของครัวเรือน มีความสัมพันธ์ในทางตรงข้ามกับการตัดสินใจซื้อสลากกิน แบ่งรัฐบาล กล่าวคือครัวเรือนที่มีรายได้สูงมีความน่าจะเป็นในการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลน้อย กว่าครัวเรือนที่มีรายได้ต่ำ สำหรับตัวแปรอายุของหัวหน้าครัวเรือน การศึกษาค้นคว้าพบเพียงความ แตกต่างของการตัดสินใจซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล ระหว่างตัวอย่างในกลุ่มอายุ 41-50 ปี กับกลุ่มที่มี อายุมากกว่า 50 ปี เท่านั้น โดยตัวอย่างในกลุ่มอายุระหว่าง 41-50 มีความน่าจะเป็นในการซื้อสลาก กินแบ่งรัฐบาลมากกว่ากลุ่มอายุมากกว่า 50 ปีขึ้นไป และไม่พบความแตกต่างของการตัดสินใจ ในกลุ่มอายุที่เหลือ

ตัวแปรการซื้อสลากเพื่อการกุศล ตัวแปรการซื้อหวยใต้ดินและตัวแปรการซื้อสลากออม สิณ การศึกษาพบว่าทั้งสามตัวแปรมีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกันกับการซื้อสลากกินแบ่ง รัฐบาล โดยตัวอย่างที่ซื้อสลากเพื่อการกุศล หรือ/และซื้อหวยใต้ดิน หรือ/และซื้อสลากออมสิน มี ความน่าจะเป็นสูงในการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลด้วย

ส่วนตัวแปรระดับการศึกษา อาชีพของหัวหน้าครัวเรือน ลักษณะความเป็นเจ้าของที่อยู่ อาศัย และการซื้อสลากประเภทอื่นๆ ไม่มีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และเมื่อนำตัวแปรอิสระชุดเดียวกันเฉพาะของตัวอย่างที่มีพฤติกรรมซื้อ สลากกินแบ่งรัฐบาล มาทำการประมาณหาสมการอุปสงค์ของสลากกินแบ่งรัฐบาล โดยวิธีกำลัง สองน้อยที่สุด จะได้สมการอุปสงค์ ดังนี้

$$T = 65.106 + 8.487Se - 9.556Ag1 - 17.387Ag2 - 76.368Ag3^* - 6.387Ed1 + 34.601Ed2 \\ + 199.02E1^* + 61.649E2^* + 7.561E3 + 1.218TCH^* + 0.111TIL^* + 0.395(10^{-4})TSV \\ + 0.268(10^{-2})TOG - 42.922H0^* + 0.294(10^{-2})^*Yp \\ R^2 = 0.596$$

โดยที่	T	=	รายจ่ายในการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลต่องวด
	Se	=	เพศ, = 1 เพศชาย และ 0 เพศหญิง
	Ag	=	กลุ่มอายุต่างๆ
	Ag1	=	1 อายุต่ำกว่า 30 ปี
	Ag2	=	1 อายุระหว่าง 31-40 ปี
	Ag3	=	1 อายุระหว่าง 41-50 ปี
	Ag4	=	1 อายุมากกว่า 50 ปี
	Ed	=	ระดับการศึกษา
	Ed1	=	1 จบการศึกษาต่ำกว่าประถมศึกษา
	Ed2	=	1 จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า
	Ed3	=	1 จบการศึกษาสูงกว่าระดับมัธยมศึกษา
	E	=	อาชีพ
	E1	=	เจ้าของกิจการ
	E2	=	รับจ้างทั่วไป
	E3	=	ข้าราชการ, พนักงานรัฐวิสาหกิจ
	E4	=	ลูกจ้างเอกชน
	TCH	=	ค่าใช้จ่ายในการซื้อสลากการกุศล
	TIL	=	ค่าใช้จ่ายในการซื้อหวยได้ดิน
	TSV	=	ค่าใช้จ่ายในการซื้อสลากออมสิน
	TOG	=	ค่าใช้จ่ายในการสลากประเภทอื่น
	HO	=	1 ถ้าที่อยู่อาศัยเป็นของตนเอง
	Yp	=	รายได้ของครัวเรือน

จากสมการข้างต้น ตัวแปรที่กำหนดอุปสงค์ของการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ ตัวแปรอายุ ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบในแต่ละกลุ่มอายุจะพบว่า ตัวอย่างที่อยู่ในกลุ่มอายุ 41-50 ปี จะใช้จ่ายในการซื้อลอตเตอรี่น้อยที่สุด ตามมาด้วยกลุ่มอายุ 31-40 ปี กลุ่มอายุน้อยกว่า 30 ปี และกลุ่มอายุมากกว่า 50 ปี ตามลำดับ สำหรับตัวแปรอาชีพ การศึกษาพบว่า ตัวอย่างที่ประกอบอาชีพ เจ้าของกิจการและรับจ้างทั่วไป จะใช้จ่ายในการซื้อลอตเตอรี่มากกว่ากลุ่มที่ประกอบอาชีพข้าราชการ พนักงานรัฐวิสาหกิจและลูกจ้างเอกชน

ตัวแปรค่าใช้จ่ายในการซื้อสลากการกุศล และตัวแปรค่าใช้จ่ายในการซื้อหวยได้ดินมีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกันกับรายจ่ายในการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล ซึ่งความสัมพันธ์ดังกล่าวมีลักษณะเดียวกันกับการตัดสินใจในการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลที่ได้จากสมการโพรบิตข้างต้น

ตัวแปรรายได้ของครัวเรือนมีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกับรายจ่ายในการซื้อลอตเตอรี่ หมายความว่า ถึงแม้ว่าในการตัดสินใจที่จะซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลหรือไม่ (จากสมการ โพรบิทข้างต้น) จะมีความสัมพันธ์ในทิศทางตรงข้ามกับรายได้ แต่เมื่อพิจารณาเฉพาะผู้ที่ซื้อลอตเตอรี่แล้ว สมการถดถอยที่ประมาณได้แสดงให้เห็นว่า ตัวอย่างที่มีรายได้สูงจะใช้จ่ายเงินในการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นจำนวนเงินต่องวดที่สูงกว่า

จากการศึกษาถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนันข้างต้น ทำให้สรุปได้ว่า ไม่พบคุณสมบัติของการเป็นสินค้าที่ทดแทนกันสำหรับการพนันแต่ละชนิด นอกจากนั้นปัจจัยต่างๆ ที่มา กำหนดพฤติกรรมการเล่นหรือไม่เล่นการพนันนั้น แตกต่างกันไปในแต่ละประเทศ และย่อมจะมีความแตกต่างกันตามประเภทของการพนันที่เล่นด้วย ซึ่งในประเทศไทย การศึกษาในประเด็นเหล่านี้ยังมีไม่มากนัก ที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากข้อมูลที่หายากและมีไม่เพียงพอ ดังนั้นในเบื้องต้นควรจะทำการศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลในเรื่องพฤติกรรมการเล่นพนันของคนไทยอย่างเป็นระบบ และสม่ำเสมอเพื่อใช้เป็นข้อมูลเบื้องต้นในการศึกษาและติดตามพฤติกรรมการเล่นพนันของคนไทยในเรื่องอื่นๆ ได้ต่อไป

ส่วนที่สอง เป็นงานวิจัยที่ศึกษาผลกระทบของการพนันที่มีต่อระบบเศรษฐกิจและสังคม โดยนอกจากจะมีความสนใจในแง่ที่ว่าการเล่นพนัน จะส่งผลกระทบอย่างไรต่อพฤติกรรมผู้บริโภค (Gambling Impact Consumer Behavior) ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้วนั้น ยังมีแนวความคิดอีกมุมมองหนึ่งที่สนใจว่าการมีการพนันจะก่อให้เกิดผลกระทบทางเศรษฐกิจ (Gambling Impact Economy) และสังคมอย่างไร ซึ่งงานวิจัยที่ศึกษาผลกระทบของการพนันต่อระบบเศรษฐกิจและสังคมมีดังนี้

การศึกษาชิ้นแรกเป็นการศึกษาถึงผลกระทบของการเปิดบ่อนคาสิโนที่มีต่อระบบเศรษฐกิจในรัฐ Louisiana โดยใช้ตัวแปรการจ้างงานและรายได้เป็นตัวแทนตัวแปรทางเศรษฐกิจที่ได้รับผลกระทบจากการมีการพนัน การศึกษาครั้งนี้ได้ใช้ข้อมูลของปี ค.ศ. 1998 ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมผ่านการทำงานของตัวคุณทวิของตัวแปรการจ้างงาน (Employment) และรายได้ (Earning) โดยแบ่งพื้นที่ศึกษาออกเป็น 6 พื้นที่ ได้แก่ Lake Charles, New Orleans, Shreveport, Baton Rouge, Lafa Yette/Homa และ Alexandria ซึ่งในแต่ละพื้นที่จะมีการประมาณสมการการจ้างงาน และสมการรายได้ โดยใช้ตัวแปรอิสระที่แตกต่างกันตามความเหมาะสมของแต่ละพื้นที่ ตัวอย่างเช่น สมการการจ้างงานในรูปสมการทั่วไป (Simple Equation) ของ Baton Rouge และ Alexandria เป็นดังนี้

$$\text{Baton Rouge} \quad Spd_t = \beta_0 + \beta_1 Cas_t + \beta_2 Chem_t + \beta_3 Gdp_t + \beta_4 Spd_{t-1} + e_t$$

และใน Alexandria $Spd_t = \beta_0 + \beta_1 Cas_t + \beta_2 Oil_t + \beta_3 Gdp_t + \beta_4 Spd_{t-1} + e_t$

โดยที่ Spd_t = จำนวนการจ้างงานในพื้นที่
 Cas_t = จำนวนการจ้างงานในคาสิโนในพื้นที่
 $Chem_t$ = จำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมเคมี
 Oil_t = จำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมน้ำมัน
 Gdp_t = ผลิตภัณฑ์มวลรวมประชาชาติ
 Spd_{t-1} = จำนวนการจ้างงานในพื้นที่ใน 1 ช่วงเวลาที่ผ่านมา
 e_t = Error Term

สมการทั้งสองข้างต้นต่างกันที่ ในพื้นที่ Baton Rouge ใช้ตัวแปรจำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมเคมี ในขณะที่ในพื้นที่ Alexandria ใช้จำนวนการจ้างงานในอุตสาหกรรมน้ำมันแทนที่เป็นเช่นนี้ อาจเป็นไปได้ว่าในพื้นที่ Baton Rouge มีอุตสาหกรรมที่สำคัญคืออุตสาหกรรมเคมี ขณะที่ในพื้นที่ Baton Rouge มีอุตสาหกรรมน้ำมันเป็นอุตสาหกรรมหลัก ซึ่งผลกระทบของการมีบ่อนคาสิโนต่อการจ้างงานและรายได้ในการศึกษาทั้ง 6 พื้นที่ สามารถแสดงสรุป ได้ดังนี้

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
State Planning	Direct Casino	Total Job	Average Annual	Total Earnings
Distric	Employment	Creation	Earnings of Casino	Creation
			Employees	
Lake Charles	5,690	9,275	17,886.36	175,079,503
New Orleans	3,460	4,533	19,963.96	91,324,915
Shreveport	6,799	11,898	18,229.34	229,265,702
Baton Rouge	1,707	2,100	19,990.03	42,203,659
Lafa Yette	1,200	1,224	19,034.32*	23,331,873
/Homa				
Alexandria	1,300	1,794	19,034.02*	34,776,364
Total	20,156	30,820	N.a.	595,982,017

(2) แสดงจำนวนการจ้างงานในคาสิโน

(3) แสดงจำนวนการจ้างงานที่เกิดจากการมีคาสิโนทั้งโดยตรงและผ่านตัวคูณทวี

(5) แสดงรายได้จากการมีคาสิโนทั้งโดยตรงและผ่านตัวคูณทวี

* ประมาณการ โดยใช้ค่าเฉลี่ยของทุกพื้นที่ที่มีข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้พบว่า การเปิดคาสิโนใน Louisiana ก่อให้เกิดการจ้างงานโดยตรงทั้งสิ้น 20,156 คน และมีความแตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่โดยพื้นที่ที่มีตัวเลขการจ้างงานโดยตรงสูงที่สุด ได้แก่ Shreveport จำนวน 6,799 คน และน้อยที่สุด 1,200 คน ใน Lafa Yette/Homa และเมื่อพิจารณาประกอบกับผลกระทบที่เกิดจากตัวคูณทวี พบว่าการเปิดคาสิโนทำให้เกิดการจ้างงานทั้งโดยตรงและโดยอ้อมรวม 30,820 คน สำหรับผลกระทบที่เกิดกับรายได้นั้น พบว่าการเปิดคาสิโนก่อให้เกิดรายได้ทั้งสิ้น 595,982,017 เหรียญสหรัฐฯ โดยพื้นที่ที่มีรายได้เพิ่มขึ้นสูงสุด ได้แก่ Shreveport จำนวน 229 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ และน้อยที่สุดใน Lafa Yette/Homa จำนวน 23 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ

จากการศึกษาครั้งนี้สามารถสรุปในเบื้องต้นได้ว่า การมีคาสิโนก่อให้เกิดผลกระทบทางเศรษฐกิจโดยทำให้รายได้เพิ่มขึ้นประมาณ 595 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ การจ้างงานโดยตรงเพิ่มขึ้น 20,156 คน และการจ้างงานรวมเพิ่ม 30,820 คน ซึ่งการศึกษาชิ้นนี้พิจารณาเฉพาะผลกระทบทางบวกที่เกิดกับระบบเศรษฐกิจ โดยมีได้พิจารณาเปรียบเทียบต้นทุนทางสังคมของการมีคาสิโน จึงเป็นการพิจารณาเพียงมิติเดียวเท่านั้น

Raphann ศึกษาเรื่อง Casino Gambling as an Economics Development Strategy โดยมีวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษาผลกระทบของการมีคาสิโนต่อการเจริญเติบโตและการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ ในช่วงปี ค.ศ. 1989-1993 ซึ่งมีวัตถุประสงค์คล้ายกับการศึกษาผลกระทบของคาสิโนในรัฐ Louisiana ข้างต้น แต่มีวิธีการศึกษาที่ต่างกันโดย **Raphann** ทำการศึกษาเปรียบเทียบตัวเลขการเติบโตและพัฒนาเศรษฐกิจของเมืองที่มีการเปิดบ่อนคาสิโน เทียบกับเมืองที่ไม่มีบ่อนคาสิโน โดยใช้วิธี Quasi-Experimental Control Group เลือกเมืองต่างๆ ในประเทศสหรัฐอเมริกาที่มีพื้นฐานทางเศรษฐกิจคล้ายคลึงกันจับคู่กัน ซึ่งตัวแปรที่ใช้ในการพิจารณาจับคู่ ได้แก่ สัดส่วนของรายได้จากอุตสาหกรรมต่างๆ ต่อครัวเรือน เงินโอนต่อรายได้ โครงสร้างของภาคอุตสาหกรรม เป็นต้น ซึ่งจากข้อมูลของ The Regional Economics Information System สามารถเลือกเมืองที่จะนำมาศึกษาทั้งสิ้น 68 เมือง แบ่งออกเป็นสองกลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลอง (Treatment Group) และกลุ่มควบคุม (Control Group)

กลุ่มทดลอง หมายถึง กลุ่มเมืองที่มีการเปิดคาสิโน และกลุ่มควบคุม หมายถึง กลุ่มเมืองที่ไม่มีคาสิโน ซึ่งเงื่อนไขเพิ่มเติมในการเลือกกลุ่มควบคุม คือ นอกจากจะต้องไม่มีคาสิโน และมีสถานะทางเศรษฐกิจคล้ายคลึงกับเมืองในกลุ่มทดลองแล้ว ต้องเป็นเมืองที่อยู่ห่างจากคาสิโนในเมืองข้างเคียงอย่างน้อย 6 ไมล์ ต้องเป็นพื้นที่ที่สามารถเปิดเผยข้อมูลได้และสภาพการณ์โดยทั่วไปจัดว่ามีความสงบเรียบร้อย

ผลของการเปิดคาสิโนที่มีต่อการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ (Economic Growth) ในการศึกษาครั้งนี้จะพิจารณาผ่านตัวเลขของการจ้างงานและรายได้ โดยเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมแล้ว ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มทดลองจะมีอัตราการเพิ่มขึ้นของรายได้โดยรวมสูงกว่า

กลุ่มควบคุมในช่วงเวลาเดียวกันถึงประมาณร้อยละ 46 และเมื่อวัดความกินคืออยู่ดี (Well-Being) จากตัวเลขรายได้ต่อหัว (Per Capita Income) พบว่า กลุ่มทดลองจะมีรายได้ต่อหัวเฉลี่ยเพิ่มมากกว่ากลุ่มควบคุมร้อยละ 5 ในด้านการจ้างงานเมื่อเปรียบเทียบกันแล้ว จะพบว่าการเพิ่มขึ้นของการจ้างงานในกลุ่มทดลองมากกว่าในกลุ่มควบคุมเฉลี่ยร้อยละ 17 และเมื่อพิจารณาเฉพาะในกลุ่มที่มีคาสิโนพบว่า เมืองที่มีคาสิโนประเภท River Boat จะมีการจ้างงานเพิ่มขึ้นสูงสุด รองลงมาคือคาสิโนประเภท Indian Casino และ Single Casino ตามลำดับ

สำหรับผลกระทบด้านอื่นที่เกิดจากการเปิดบ่อนคาสิโน โดยเฉพาะผลกระทบต่อสังคมนั้น การศึกษาชิ้นนี้ได้พิจารณาเปรียบเทียบตัวเลขของการเกิดอาชญากรรมของเมืองในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ซึ่งพบว่าโดยเฉลี่ยการเปิดคาสิโนไม่ได้ทำให้ตัวเลขการเกิดอาชญากรรมในกลุ่มทดลองสูงกว่าในกลุ่มควบคุม แต่ก็ไม่ได้เป็นเช่นนี้ในทุกเมืองที่ศึกษา ในบางเมืองของกลุ่มทดลองก็มีตัวเลขการเกิดอาชญากรรมสูงกว่ากลุ่มควบคุม โดยเฉพาะอาชญากรรมประเภทลักเล็กขโมยน้อย และการโจรกรรมรถยนต์ ซึ่งเหตุผลที่มีอาชญากรรมเพิ่มขึ้นในบางพื้นที่นั้น ผู้วิจัยชี้แจงว่า อาจไม่ได้เกิดจากจำนวนอาชญากรที่มีเพิ่มขึ้น แต่อาจมาจากโอกาสของการก่ออาชญากรรมเพิ่มขึ้น อันเนื่องมาจากจำนวนนักท่องเที่ยวที่มีมากขึ้นและการเดินทางในเวลากลางคืน ซึ่ง Raphann สรุปว่า เมื่อพิจารณาโดยภาพรวมแล้วการมีบ่อนคาสิโนไม่ได้ก่อให้เกิดผลกระทบต่อสังคมในแง่ของการเพิ่มขึ้นของอาชญากรรมแต่อย่างใด

Evans และ Topoleski (2002) ศึกษาผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมของการที่ชนเผ่าอินเดียนแดง (Tribe) ในประเทศสหรัฐอเมริกา มีการเปิดบ่อนคาสิโนอย่างถูกกฎหมาย โดยใช้ Difference-in-Difference Analysis เปรียบเทียบสถานะทางเศรษฐกิจและสังคมของชนเผ่าที่เปิดบ่อนคาสิโน (กลุ่มทดลอง) กับชนเผ่าที่ไม่มีบ่อนคาสิโน (กลุ่มควบคุม) ในช่วงเวลาหลังจากที่มีการเปิดคาสิโนแล้ว 4 ปี โดยใช้ข้อมูลจาก The Bureau of Indian Affairs: BIA ในช่วงปี ค.ศ. 1986-1999 ซึ่งข้อมูลที่ได้เป็นข้อมูลโดยเฉลี่ยของ 48 พื้นที่ โดยพิจารณาผลกระทบของบ่อนคาสิโนผ่านตัวแปรทางเศรษฐกิจและสังคมพื้นฐาน คือ จำนวนประชากร การจ้างงาน สัดส่วนการจ้างงานต่อประชากรทั้งหมด จำนวนการก่ออาชญากรรมและการทำผิดกฎหมายต่างๆ

การศึกษาครั้งนี้พบว่าโดยเฉลี่ยแล้ว เมื่อเปรียบเทียบระหว่างพื้นที่ทดลองที่เปิดคาสิโนมา 4 ปีกับพื้นที่ควบคุม พื้นที่ทดลองจะมีจำนวนประชากรเพิ่มสูงกว่าพื้นที่ควบคุมร้อยละ 11.5 มีการจ้างงานสูงกว่าประมาณร้อยละ 26 อัตราการจ้างงานต่อประชากรเพิ่มสูงกว่าประมาณร้อยละ 12 และยังพบอีกว่า มีปรากฏการณ์การย้ายกลับเข้ามาอยู่ของพลเมืองที่เคยอพยพออกไปหางานทำที่อื่น ซึ่งทั้งหมดเป็นผลกระทบของการเปิดบ่อนคาสิโนต่อระบบเศรษฐกิจ แต่เมื่อเปรียบเทียบผลกระทบที่เกิดขึ้นในแง่ของสังคม กลับพบว่าในกลุ่มทดลองมีอัตราการเกิดอาชญากรรม การล้มละลายและการกระทำผิดกฎหมายต่างๆ มากกว่ากลุ่มควบคุมถึงร้อยละ 10 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ถึงแม้การเปิดบ่อนคาสิโนจะก่อให้เกิดการกระตุ้นทางเศรษฐกิจ ก่อให้เกิดการจ้างงานและเพิ่มรายได้ แต่ใน

ขณะเดียวกันการเปิดบ่อนคาสิโนก็ส่งผลกระทบต่อสังคมเช่นเดียวกัน เห็นได้จากสถิติของอาชญากรรมประเภทต่างๆ ที่เพิ่มสูงขึ้น ซึ่งผลกระทบทางสังคมที่เกิดขึ้นนี้แตกต่างจากผลการศึกษาของ **Raphann** ที่กล่าวแล้วข้างต้น

การศึกษาเปรียบเทียบผลดีและผลเสียของการพนันที่มีต่อระบบเศรษฐกิจและสังคมนั้น ยังคงเป็นที่ถกเถียงกันอยู่ และผลการศึกษาที่เกิดขึ้นยังไม่สามารถนำไปสู่ข้อสรุปในทิศทางหนึ่งทางใดอย่างชัดเจน เนื่องจากแต่ละประเทศมีปัจจัยทางเศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรมและกลไกการควบคุมดูแลของภาครัฐที่แตกต่างกัน อีกทั้งวิธีการประเมินต้นทุนทางสังคมของผู้วิจัยแต่ละคนก็มีความแตกต่างกันด้วย

สำหรับประเทศไทยเองก็พบว่า การพนันได้เข้ามามีบทบาทต่อวิถีชีวิตของชาวไทยมาช้านาน ซึ่งการศึกษาในส่วนที่สามนี้จะได้นำเสนองานที่ศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นการพนันและโครงสร้างของการพนันประเภทต่างๆ ที่ได้เคยศึกษาในประเทศไทย ดังนี้

งานชิ้นแรก เป็นงานที่ศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันในประเทศไทยของสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ (2531) เรื่องการศึกษาแนวความคิดและพฤติกรรมเกี่ยวกับการพนันของเด็กและเยาวชน โดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 5-20 ปี จากชุดข้อมูล 4 กลุ่ม คือ เด็กนักเรียนอนุบาล เด็กนักเรียนประถม เยาวชนที่ประกอบอาชีพแล้วและนักเรียนชั้นมัธยมต้น ไปจนถึงนิสิตนักศึกษา จำนวน 1,000 ตัวอย่าง ครอบคลุมทั้งในเขตเมืองและชนบท ใน 4 ภาคของประเทศ คือ กลาง เหนือ ใต้และตะวันออกเฉียงเหนือ

จากการศึกษาพบว่า เด็กนักเรียนอนุบาล และชั้นประถมต้นมีประสบการณ์ในการเล่นพนันน้อยมาก สังเกตพบเพียง 2 อย่างคือ การเสี่ยงโชค ซื้องสลากหรือรูปภาพจับรางวัลและการพนันเอาสิ่งของกัน และจะมีประสบการณ์ในการเล่นพนันมากขึ้นเมื่ออายุสูงขึ้น แต่ไม่ปรากฏว่ามีตัวอย่างที่มีพฤติกรรมเข้าลักษณะของ “นักพนัน” เป็นเพียงการเล่นสนุกในหมู่เพื่อนฝูงเป็นครั้งคราวเท่านั้น

เมื่อพิจารณาลักษณะของเด็กและเยาวชนที่เล่นพนันพบว่า เพศชายมีประสบการณ์ในการเล่นพนันมากกว่าเพศหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในการพนันเกือบทุกชนิด ยกเว้นการพนันประเภทที่อาศัยการเสี่ยงโชคเท่านั้นที่เพศชายมีประสบการณ์ใกล้เคียงกับเพศหญิง เด็กและเยาวชนที่ประกอบอาชีพแล้วจะมีประสบการณ์เล่นพนันมากกว่าเด็กที่อยู่ในโรงเรียน นอกจากนั้นประเด็นสำคัญที่พบ คือ นักเรียนและนักศึกษายังมีอายุมากขึ้นก็จะยิ่งเสี่ยงโชคมากขึ้นหรือมีประสบการณ์มากขึ้นตามการเจริญวัย ยังมีพื้นที่น้อยมากเท่าไรก็จะยังมีประสบการณ์ในการเล่นพนันขึ้นต่อหรือการเสี่ยงโชคมากขึ้น ซึ่งพลังขับเคลื่อนที่อาจนำไปสู่พฤติกรรมการเล่นพนันคือ การคบเพื่อน สื่อมวลชน ความรู้สึกเชิงในวันหยุดเรียน ความรู้สึกที่ชีวิตประจำวันอยู่ภายใต้กฎระเบียบและแบบแผนมากเกินไป และความไม่สมหวังในเรื่องสำคัญๆ ของชีวิต ปัจจัยเหล่านี้มีโอกาสที่จะทำให้นักเรียนตัวอย่างหันไปหาพฤติกรรมการเล่นพนันเพื่อชดเชยในสิ่งที่ขาดหายไป แต่งานวิจัยชิ้นนี้มี

ข้อบกพร่องสำคัญประการหนึ่งคือ เป็นการถามถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต ทำให้ผู้ตอบแบบสอบถามจำไม่ได้ หรือจำได้ไม่ครบสมบูรณ์ ทำให้เมื่อนำเอาตัวแปรต่างๆ มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติขั้นสูง ผลการศึกษาที่ได้จึงบอกความสัมพันธ์ หรือทำนายความผันแปรได้น้อยมาก

กิติกร มีทรัพย์ (2540:63-64) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ความสุขจากการพนัน จากการศึกษาพบว่า ในด้านอารมณ์ (Affective) การพนันให้อารมณ์สนุกสนาน ตื่นเต้น ได้เสี่ยง ได้ลุ้นเพื่อจะได้ชัยชนะ นักพนันรู้สึกอบอุ่นเป็นสุขกับความเพ้อฝัน มีความหวังว่าจะเป็นผู้กำชัยชนะ จะได้เงินทองมาง่ายๆ จะร่ำรวยเป็นเศรษฐีในพริบตา บางรายรู้สึกศรัทธาและมีความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของตนอย่างแรงกล้าว่าจะนำโชคให้ตนได้ ในบางรายเชื่อในความสามารถหรือฤทธิ์ของตน (Megalomania) อารมณ์ในด้านลบก็คือ ความโลภ ความเอาเปรียบผู้อื่น รุกรานผู้อื่น หรือทำลายล้างกฎของสังคมผ่านการพนัน เช่น “ใครว่าการพนันไม่ดี ผมว่าดี มีอะไรใหม่” นักพนันบางคนมักพูดทำนองนี้ กล่าวโดยสรุปคือ ในจิตสำนึกของนักพนันรู้สึกว่ามีโอกาสที่ได้แสดงความสามารถโดยไม่ต้องลงทุนลงแรงมากนัก แต่ได้ผลตอบแทนมากถ้าชนะ และเชื่อเสมอว่าจะเป็นผู้ชนะ สำหรับในจิตใต้สำนึก รู้สึกพอใจที่ได้ถูกลงโทษแล้วเมื่อเสียพนันและ/หรือพอใจ หรือพอใจที่ได้ทำทายกฏหมายหรือเหยียดหยันสังคม ได้ละลายความรู้สึกผิดบาป ได้พรางความอ่อนแอของตน และในความรู้สึกลึกๆ ได้ความพึงพอใจทางเพศ รวมทั้งได้ขอความเห็นใจจากคนรอบข้างด้วย

นอกเหนือจากการพนันจะตอบสนองความเพ้อฝันและความรู้สึกแค้นมีฤทธิ์แล้ว ยังให้ความรู้สึกว่าการเล่นพนันไม่ใช่หายนะ แต่เป็นพฤติกรรมที่สังคมนิยมชมชอบอยู่แล้ว เช่น การเล่นพนันที่แอบแฝงมากับกีฬาประเภทต่างๆ เช่นฟุตบอลหรือม้าแข่ง เป็นต้น นักพนันรู้สึกพึงพอใจไม่ถูกเพ่งเล็งและสามารถหลีกเลี่ยงแฝงไปได้อีกด้วย อย่างน้อยๆ ก็รู้สึกว่าไม่ได้เล่นการพนัน แต่เล่นกีฬาหรือดูกีฬาเป็นหลัก การพนันเป็นผลข้างเคียงหรือเป็นผลพลอยได้

ในด้านสังคม การพนันสามารถตอบสนองความรู้สึกความเป็นคนใจใหญ่ ความมีหน้ามีตามีคนล้อมหน้าล้อมหลัง ยกย่องนับถือว่าเป็นคนมีเงินเมื่อชนะ อีกด้านหนึ่งการพนันทำให้เขามีโอกาสได้พบปะสังสรรค์กับผู้อื่น อยู่กับเขาพนันด้วยกัน ตามความหมายนี้คือ เงินอาจไม่ใช่สิ่งที่ต้องการสูงสุดเสมอไป บางครั้งเข้าไปเล่นเพียงเพื่อต้องการเพื่อน ปราศจากที่จะพบปะสนทนาถึงครอบครัวและปัญหาต่างๆ โดยเฉพาะกับนักพนันสตรี

สังคิต พิริยะรังสรรค์ (2539) ได้ศึกษาและสำรวจทัศนคติเรื่อง การพนันกับนโยบายสาธารณะ พบว่าปัจจัยด้านความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสาร เป็นอีกสาเหตุสำคัญที่กระตุ้นให้คนไทยเล่นพนันกันมากขึ้น และทำให้รูปแบบของการเล่นพนันเปลี่ยนแปลงไป เช่น ด้วยความสะดวกรวดเร็วของการติดต่อด้วยระบบโทรศัพท์และโทรสาร ทำให้การเดินทางของหวยใต้ดินเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ฉับไว มีความแน่นอน และสามารถเชื่อมโยงกันเป็นเครือข่ายทั่วประเทศ ส่งผลให้ปริมาณการซื้อขายใต้ดินเพิ่มมากขึ้น นอกจากนั้นการสื่อสารผ่านดาวเทียมยังนำมาซึ่งการขยายตัวของการเล่นพนันฟุตบอลในประเทศไทย การได้ชมการถ่ายทอดสดแข่งขัน

ฟุตบอลรายการต่างๆ จากทั่วโลก โดยเฉพาะในทวีปยุโรปกลายเป็นแรงกระตุ้นที่สำคัญให้กลุ่มคนที่มีการศึกษาดีและมีรายได้ ต่างเข้ามาร่วมอยู่ในขบวนการของกิจกรรมที่ผิดกฎหมายประเภทนี้มากขึ้น

นอกจากนี้ สังคิต พิริยะรังสรรค์ (2543) ยังได้กล่าวเพิ่มเติมว่า ถึงแม้การพนันหลายชนิดในประเทศไทยจะถือเป็นสิ่งผิดกฎหมาย แต่ในความเป็นจริงยังมีประชาชนจำนวนมากที่มีพฤติกรรมเข้าข่ายเล่นพนัน โดยที่เจ้าหน้าที่ทางการ โดยเฉพาะตำรวจไม่สามารถปราบปรามกลุ่มคนเหล่านี้ได้ ส่งผลให้มีการเล่นการพนันอย่างกว้างขวาง และมีการคิดสินบนเจ้าหน้าที่รัฐเพราะอัตราโทษน้อย อีกทั้งเจ้าหน้าที่ของรัฐและนักการเมืองก็เข้าไปมีส่วนพัวพันในเครือข่ายการพนันประเภทต่างๆ จึงเป็นการยากที่จะใช้กฎหมายที่มีอยู่อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบกับในปัจจุบันมีวิวัฒนาการด้านการสื่อสาร ทำให้นักพนันสามารถเล่นพนันได้แม้อยู่ที่บ้าน ซึ่งนักพนันเหล่านี้ยังอ้างว่า การกระทำของพวกเขาเป็นเรื่องส่วนตัวและไม่ก่อให้เกิดผลเสียหายต่อสังคม

สำนักงานคณะกรรมการการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ (2531) ได้สรุปผลงานวิจัยเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อสารมวลชนกับการเล่นพนันไว้ว่า การได้เรียนรู้หรือทราบเรื่องราวเกี่ยวกับการพนันขึ้นต่อ การเสี่ยงโชค หรือ/และการพนัน จากสื่อมวลชน เป็นที่มาของแรงจูงใจหรือแรงผลักดันให้เด็กและเยาวชนกระทำในสิ่งเหล่านั้น

อมร รักษาสัตว์ (2540) ได้ให้ข้อสังเกตว่า การพนันนั้นแพร่หลายขยายตัวมากยิ่งขึ้น มีสาเหตุมาจากกลไกควบคุม ชี้นำและบังคับจากครอบครัว พ่อแม่ ครู อาจารย์ วัด กฎหมาย อ่อนแอ หรือไร้สมรรถภาพ ตลอดจนกลไกส่งเสริมการพนันมีมากขึ้น

จากงานที่ศึกษาถึงมูลเหตุของการเล่นพนันในประเทศไทยข้างต้น ทำให้สามารถสรุปได้ว่าสาเหตุที่นำไปสู่การเล่นพนัน มีหลายประการไม่ว่าจะเป็นสาเหตุที่มาจากสภาพเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อมหรือสื่อต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สื่อสิ่งพิมพ์ ล้วนเป็นแรงกระตุ้นในคนไทยหันมาเล่นการพนันกันมากขึ้น และเมื่อพิจารณาทัศนคติต่อการทำให้การพนันเป็นพฤติกรรมที่ถูกกฎหมายจากการสำรวจทัศนคติของประชาชนที่มีต่อการพนันในงานวิจัยเรื่อง การพนันกับนโยบายสาธารณะของสังคิต พิริยะรังสรรค์ (2543) จากการออกแบบสอบถามกับชนชั้นกลางในกรุงเทพมหานคร ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเพศชายและมีระดับการศึกษาชั้นปริญญาตรีโดยใช้ Focus Group พบว่า ผู้ที่เห็นด้วยและผู้คัดค้านมีจำนวนไม่แตกต่างกันมากนัก โดยเพศชายมีแนวโน้มสนับสนุนมากกว่าโดยให้เหตุผลว่า เมื่อรัฐบาลไม่สามารถปราบปรามนักพนันได้ ก็ควรทำให้ถูกกฎหมายเพื่อประโยชน์ในการควบคุมและสามารถหารายได้แก่รัฐบาลอีกทางหนึ่ง ส่วนผู้ที่คัดค้านให้ความเห็นว่าการพนันเป็นสิ่งเลวร้าย ผิดหลักศีลธรรมและศาสนา หากทำให้การพนันเป็นสิ่งถูกกฎหมายก็จะเป็นการกระตุ้นให้คนหันมาเล่นพนันกันมากขึ้น อันจะนำไปสู่ปัญหาสังคมตามมา

สำหรับรูปแบบการพนันที่เคยเกิดขึ้นในประเทศไทยนั้นมีหลากหลายรูปแบบ ทั้งการพนันประเภทที่ถูกกฎหมายและการพนันประเภทที่ผิดกฎหมาย ซึ่งเมื่อพิจารณาเฉพาะการพนันที่ผิด

กฎหมาย สังคีต พิริยะรังสรรค์และคณะ (2546) พบว่าการพนันประเภทที่ผิดกฎหมายมีขนาดเศรษฐกิจใหญ่กว่าการพนันที่ถูกกฎหมายมาก ทั้งในด้านจำนวนเงินและประชากรที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลจากการสำรวจที่ทำในปี พ.ศ.2543-2544 ซึ่งให้เห็นว่า มูลค่าเพิ่มของการพนันผิดกฎหมายในประเทศ คิดเป็นร้อยละ 7.8-10.1 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมประชาชาติ ซึ่งสูงกว่าเมื่อปี พ.ศ.2536-2538 เนื่องจากประชาชนมีค่าใช้จ่ายในกิจกรรมการพนันสูงขึ้นในเกือบทุกประเภท โดยรูปแบบการพนันที่มีคนนิยมเล่นมากที่สุดคือ หวยใต้ดิน คือมีประชาชนที่เกี่ยวข้องประมาณ 23.7 ล้านคนคิดเป็นร้อยละ 51 ของประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป โดยประชากรนอกเขตเทศบาลถึงร้อยละ 84.8 เล่นหวยใต้ดิน และประชากรส่วนใหญ่ร้อยละ 36.21 จะเล่นบ่อยครั้งถึง 19-24 ครั้งต่อปี จึงถือได้ว่าหวยใต้ดิน เป็นประเภทการพนันผิดกฎหมายที่น่าสนใจศึกษาเป็นอย่างยิ่ง

หวยใต้ดิน สลากกินรวบหรือหวยเถื่อน เป็นการพนันผิดกฎหมายที่มีมูลค่ามหาศาล มีวิธีการเล่นที่ยึดถือผลการออกสลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นหลัก ในการศึกษาเจาะลึกถึงโครงข่ายของธุรกิจการพนันประเภทนี้ สังคีต พิริยะรังสรรค์ (2546) พบว่า โครงข่ายธุรกิจหวยใต้ดินมีความแตกต่างกันบ้างในรายละเอียดของแต่ละจังหวัด แต่ทั้งหมดมีโครงข่ายใหญ่ที่เหมือนกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องเศรษฐกิจนอกกฎหมายและนโยบายสาธารณะ ในปี พ.ศ.2543 และงานวิจัยของนฤมล นิตยจินต์ ในปี พ.ศ.2533 กล่าวคือ ในงานวิจัยเรื่องเศรษฐกิจนอกกฎหมายกับนโยบายสาธารณะได้แบ่งโครงสร้างของธุรกิจหวยใต้ดินออกเป็น 4 ระดับคือ

1. เจ้ามือใหญ่ อยู่ในตำแหน่งสูงสุดที่อาจควบคุมการเล่นหวยของทั้งจังหวัด หรือเจ้ามือบางคนครอบคลุมเฉพาะบางส่วนของจังหวัดและเจ้ามือรายใหญ่มากๆ อาจมีอิทธิพลครอบคลุมมากกว่าหนึ่งจังหวัด โดยทุกๆ จังหวัดจะมีเจ้ามือหวยใหญ่บ้างเล็กบ้าง
2. ระดับรองจากเจ้ามือใหญ่สุด คือ เจ้ามือย่อยหรือยี่ปู้ ซึ่งทั่วประเทศมีจำนวนหลายร้อยคนทำกิจการหวยใต้ดินในระบบคล้ายๆ กัน แต่ขนาดของกิจการอาจแตกต่างกันตามแต่ “สายป่าน” ของแต่ละคน
3. เครือข่ายระดับที่สาม คือคนขายหวย (บางครั้งเรียกว่า กัก หรือคนเขียนหวย) ทำหน้าที่ขายหวยแล้วส่งต่อให้เจ้ามือเหนือขึ้นไป มีรายได้จากค่าคอมมิชชั่นการขายหวยให้เจ้ามือใหญ่กว่าและจากการได้ส่วนลด
4. เอเยนต์รายเล็กรายน้อยที่มีความสัมพันธ์กับคนขายหวยหรือเจ้ามือรายย่อย อาจเป็นเพื่อนในสำนักงานหรือคนในหมู่บ้านที่ช่วยเก็บเงินหวยมาส่งคนขายหวยหรือเจ้ามือหวยรายย่อย

ส่วนนฤมล พบว่าการบริหาร โครงข่ายธุรกิจมีการแบ่งหน้าที่และความรับผิดชอบดังต่อไปนี้

1. ฝ่ายบริหาร ได้แก่ เจ้ามือหวยใต้ดิน เป็นผู้มีความรับผิดชอบสูงสุดในทุกๆ เรื่อง มีหน้าที่หลักด้านการวางแผนการกำหนดพื้นที่

2. ฝ่ายประสานงาน ทำหน้าที่ติดต่อกับเจ้ามือหวยรายอื่นๆ รวมทั้งเจ้าหน้าที่ตำรวจและนักการเมือง
3. ฝ่ายบริการ ทำหน้าที่อำนวยความสะดวกให้แก่ คนขาย คนซื้อ คนเดินโพย เจ้ามือ และฝ่ายการเงิน ฯลฯ
4. ฝ่ายการเงิน ทำหน้าที่รับ-จ่ายเงินแก่ลูกค้ารายย่อยๆ ที่มาติดต่อรับ-จ่ายกับเจ้ามือเอง และรับ-จ่ายเงินให้แก่คนเดินโพยในแต่ละท้องถิ่น

แต่สิ่งที่สังคิต พิริยะรังสรรค์และคณะ (2546) ได้ศึกษาพบเพิ่มเติม คือ ในช่วงสองทศวรรษเศษที่ผ่านมา เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงในเชิงโครงสร้าง (Structure) และรุ่นของเจ้ามือหวยใต้ดิน ดังนี้

1. เจ้ามือหวยรุ่นใหม่จำนวนหนึ่ง เป็นรุ่นลูกของเจ้ามือหวยรุ่นก่อน มีอายุน้อยคือมีอายุในช่วง 30-40 ปี เจ้ามือหวยรุ่นใหม่นี้เป็นบุคคลที่ผ่านการศึกษาระดับอุดมศึกษาจากมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียง เป็นที่ยอมรับในสังคมทั่วไป และมักใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการดำเนินธุรกิจ มีการดำเนินธุรกิจที่ถูกต้องกฎหมาย พร้อมๆ กับธุรกิจหวยใต้ดินของครอบครัว
2. เจ้ามือหวยรุ่นใหม่เป็นคนภายในสังคมไทยอย่างแท้จริง มีความเอนเอียงที่จะแสวงหาอำนาจทั้งทางด้านเศรษฐกิจและการเมืองไปพร้อมๆ กัน
3. เกิดเจ้ามือรายใหญ่ในระดับจังหวัดที่เป็นเมืองธุรกิจเป็นจำนวนมากขึ้น โดยเจ้ามือใหม่เหล่านี้มีเครือข่ายมากกว่าหนึ่งจังหวัด
4. มีการขยายตัวของเจ้ามือรายใหญ่ในระดับรองๆ ลงมาหรือเป็นเจ้ามือในระดับอำเภอในพื้นที่ภูมิภาคเป็นจำนวนมากขึ้น
5. จากวิกฤตการณ์ทางเศรษฐกิจในปี พ.ศ.2540 เกิดนักธุรกิจที่ล้มเหลว และผู้ว่างงานจำนวนมาก บุคคลเหล่านี้ได้หันมาประกอบธุรกิจการพนันก่อให้เกิดเจ้ามือหวยใต้ดินขนาดเล็กเป็นจำนวนมาก

อนึ่งในการศึกษาถึงผลกระทบของหวยใต้ดินต่อระบบเศรษฐกิจและสังคม โดยอ้างจากงานศึกษาของผาสุก พงษ์ไพจิตรและคณะ (2543) พบว่าหวยใต้ดินได้ก่อให้เกิดการหมุนเวียนทางเศรษฐกิจและเกิดการจ้างงานจำนวนมาก ประเมินการณ์ว่าในปี พ.ศ.2536-2538 มีคนทำงานไม่เต็มเวลาในธุรกิจหวยใต้ดินทั้งประเทศราว 3-4 ล้านคน และถึงแม้หวยใต้ดินจะสามารถสร้างรายได้และก่อให้เกิดการจ้างงานแก่ระบบเศรษฐกิจเป็นจำนวนมาก แต่หวยใต้ดินนี้ก็ยังนำไปสู่ปัญหาการกระจายรายได้ หนี้สินนอกระบบ ครอบครัวแตกแยก เกิดผลกระทบต่อผลิตภาพแรงงานและประสิทธิภาพในการทำงาน โดยเฉพาะในวันหวยออกและที่สำคัญยังเชื่อมโยงถึงปัญหาสังคมที่ใหญ่ที่สุดคือการเกิดระบบตำรวจ (Police Regime) มีการเก็บ “ตัวตำรวจ” การเรียกเก็บค่าคุ้มครอง เกิดระบบคอร์ปชั่นของตำรวจแพร่กระจายไปทั่วประเทศอีกด้วย

นอกจากนั้น นฤมล ยังกล่าวถึงอำนาจและอิทธิพลทางการเมืองของเจ้ามือหวยใต้ดินว่ามีลักษณะของความสัมพันธ์สามเส้า กล่าวคือ ความสัมพันธ์ระหว่างเจ้ามือหวยใต้ดินกับชาวบ้าน เป็นไปในลักษณะที่เจ้ามือหวยใต้ดินมีสถานะภาพเป็นผู้อุปถัมภ์ที่มีอำนาจและอิทธิพล และเป็นคนกลางที่เชื่อมระหว่างความสัมพันธ์ของชาวบ้านกับนักการเมือง ทั้งยังเป็นผู้อุปถัมภ์ของตำรวจอีกด้วย ซึ่งการที่เจ้ามือหวยใต้ดินมีสภาพเป็นผู้อุปถัมภ์ เป็นบุคคลที่มีอำนาจและเป็นคนกลางที่มีอิทธิพลทางการเมือง ส่งผลให้สามารถปกป้องผลประโยชน์จากการประกอบธุรกิจผิดกฎหมายนี้ได้เป็นอย่างดี

สำหรับเหตุผลที่คนไทยนิยมเล่นหวยใต้ดิน อาจอธิบายได้จากมุมมองด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ซึ่งกาญจนา แก้วเทพ (2539) ได้กล่าวว่าการเล่นหวยเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมที่อยู่คู่กับสังคมไทยมาช้านาน ก่อกำเนิดมาจากการกลายรูปวัฒนธรรม การเสี่ยงทายเพื่อจะล่วงรู้อนาคตในเรื่องราวต่างๆ ซึ่งต่อมาได้ถูกนำมาปรับปรุงแบบแผนและกลายเป็นรูปแบบหนึ่งของการเล่นเพื่อนันทนาการ ในรูปแบบของการพนันเพื่อความสนุกสนาน จนกระทั่งกลายมาเป็นการพนันเพื่อชีวิต เช่นในปัจจุบัน โดยสื่อมวลชนมีบทบาทในการส่งเสริมพฤติกรรมการเล่นหวยให้เฟื่องฟู ขยายตัวอย่างต่อเนื่องจนกลายเป็นวัฒนธรรมประจำชาติ (National Character) และกลายเป็นอุปนิสัย (Habit) ที่ต้องปฏิบัติอยู่เป็นประจำ

นอกจากนี้กาญจนา ยังกล่าวว่ามีผู้ศึกษาพบว่า คนไทยมีช่องทางหาเลขเด็ดเพื่อนำเอามาเล่นหวยเกือบ 10 วิธี เช่น การขอจากพระสงฆ์ การแก้ฝัน ของจากเจ้าที่เจ้าทาง อายุคนตาย ชูดันไม้ บนบานศาลกล่าว ฯลฯ และหนึ่งในช่องทางหาเลขเด็ดของชาวบ้าน คือ ข่าวที่สื่อมวลชนนำเสนอตามวิทยุและโทรทัศน์นั่นเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนวนล คณานุกุล (2544) ที่สรุปว่าพฤติกรรมการหาเลขเด็ดแตกต่างกันไปตามความเชื่อของแต่ละคน ซึ่งมักจะเกี่ยวกับโหราศาสตร์และศาสนา ซึ่ง ชนวนล ได้สรุปช่องทางของการสื่อสารของนักเล่นหวยออกเป็น 4 ระดับ คือ การสื่อสารภายในบุคคล การสื่อสารระหว่างบุคคล การสื่อสารเป็นกลุ่มและการสื่อสารมวลชน โดยสิ่งที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นหวย ได้แก่ กลุ่มนักเล่นหวยด้วยกันเองและสื่อมวลชน นอกจากนั้นยังพบความขัดแย้งในพฤติกรรมและความคิดของผู้ที่เล่นหวยใต้ดินอีกด้วย กล่าวคือ ผู้ที่เล่นหวยจะตระหนักและเปรียบเทียบสัดส่วนของรางวัลที่ได้ (หากถูกรางวัล) กับต้นทุนในการเสาะแสวงหาเลขเด็ด โดยพบว่าผู้เล่นหวยจำนวนไม่น้อยที่มีความพยายามสูงในการเดินทางไปยังที่ไกลๆ เพื่อหาเลขเด็ด ในขณะที่บางคนซื้อหวยไม่มาก ดังนั้นแม้จะถูกรางวัลก็อาจไม่คุ้มค่าการเดินทาง ความลำบากหรือความเหนื่อย และในทางกลับกันถึงแม้จะลงทุนเล่นสูงเพื่อถูกรางวัลแล้วจะคุ้ม แต่ก็ไม่มีอะไรมายืนยันว่าเลขที่ได้มาจะถูกรางวัลแน่ ซึ่งผู้เล่นพนันแต่ละคนรับรู้ถึงข้อนี้เป็นอย่างดี แต่ยังคงใช้ความพยายามในการหาเลขเด็ดต่อไป บางครั้งพบว่าผู้ที่เล่นหวยส่วนหนึ่งยังคงหาเลขเด็ดจากแหล่งเดิมๆ ทั้งที่ไม่เคยทำให้เขาถูกหวยเลยก็ตาม ปรัชญาการพนันเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมที่ขัดแย้งกับหลักของเหตุผลที่ทุกคนต่างตระหนักดี

ด้าน โครงสร้างของผู้ที่เล่นหอยไต้ดิน ผลการสำรวจของ สังกิต พิริยะรังสรรค์และคณะ (2546) ในโครงการเศรษฐกิจการพนัน: ทางเลือกเชิงนโยบาย พบว่ากลุ่มคนที่เล่นหอยไต้ดินส่วนใหญ่ประมาณร้อยละ 55 เป็นเพศหญิง และร้อยละ 72.4 อยู่ในช่วงอายุ 23-35 ปี อาชีพของผู้ที่เล่นส่วนใหญ่เป็นเกษตรกร และเป็นผู้ที่มีการศึกษาในระดับประถมศึกษาหรือต่ำกว่า

การพนันตัวเลขอีกประเภทหนึ่งที่มีความนิยมในระยะหลัง เป็นการพนันที่ใช้การออกรางวัลอิงกับดัชนีตลาดหลักทรัพย์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ นั่นก็คือหวยหุ้น จากผลการศึกษาของสังกิต พิริยะรังสรรค์และคณะ (2546) ชำงต้นพบความแตกต่างระหว่างโครงสร้างของผู้ที่เล่นการพนันหอยไต้ดินกับหวยหุ้น กล่าวคือ ถึงแม้ผู้ที่เล่นหวยหุ้นจะเป็นเพศหญิงมากกว่าชาย และมีอายุในวัยกลางคนช่วง 23-50 ปี คล้ายกับผู้ที่เล่นหอยไต้ดิน แต่พบความแตกต่างในด้านอาชีพ ซึ่งในกรณีของหวยหุ้น ผู้ที่เล่นหวยหุ้นส่วนใหญ่เป็นพ่อค้าแม่ค้า และแรงงานรับจ้างในเขตเมือง สำหรับปัจจัยที่ทำให้หวยหุ้นได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว คือ หวยหุ้นมีวิธีการเล่นที่เข้าใจง่าย เล่นได้วันละหลายรอบ ประกอบกับความเจริญก้าวหน้าของการสื่อสาร ทำให้หวยหุ้นเป็นที่รู้จักแพร่หลายยิ่งขึ้น

การพนันที่ผิดกฎหมายอีกประเภทหนึ่งที่มีความนิยมไม่น้อยไปกว่าการเล่นหอย นั่นก็คือการพนันกีฬา โดยเฉพาะการพนันฟุตบอล สำหรับโครงสร้างของอุตสาหกรรมการพนันฟุตบอลนั้น พินิต วงษ์ยี่กุล (2543) ได้ทำการศึกษาอุตสาหกรรมการพนันบอลในเขตกรุงเทพมหานคร อาศัยการทำวิจัยภาคสนาม โดยสัมภาษณ์ผู้สังเกตการณ์ที่เกี่ยวข้องกับตลาดโดยตรงและการออกแบบสอบถามกับบุคคลที่มีประสบการณ์ในการเล่นพนันฟุตบอล โดยสอบถามผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) พบว่าการเล่นการพนันฟุตบอลในประเทศไทย เป็นการพนันทายผลฟุตบอลในต่างประเทศ โดยเฉพาะการแข่งขันฟุตบอลระดับสโมสรของประเทศต่างๆ ในยุโรป เช่น การแข่งขันฟุตบอลลีกและฟุตบอลชิงถ้วย หรืออาจเป็นการแข่งขันในระดับนานาชาติ เช่น การแข่งขันฟุตบอลโลก ทั้งนี้การพนันฟุตบอลจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีการแข่งขันฟุตบอล กล่าวได้ว่าจำนวนรอบของการแข่งขันคือปัจจัยหนึ่งที่จะกำหนดปริมาณการเล่นพนันฟุตบอลนั่นเอง

เมื่อพิจารณาด้านอุปทานของตลาดพนันฟุตบอล พินิต พบว่าโครงสร้างของอุตสาหกรรมการพนันฟุตบอลในเขตกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วยสองส่วนหลัก คือ นายหน้ารับพนันหรือบ็อบอล และเจ้ามือรับพนันหรือโต๊ะบอล บ็อบอลคือผู้ที่รับแทงพนันจากผู้เล่นไปส่งต่อให้เจ้ามือหรือโต๊ะบอล รายได้หลักของบ็อบอลและโต๊ะบอล มาจากส่วนแตกต่างระหว่างอัตราต่อรองของผู้ที่เล่นทีมต่อและผู้ทีเล่นทีมรอง เรียกว่า “ค่าน้ำ”

ในด้านอุปสงค์ ผู้เล่นพนันมีทั้งเพศหญิงและเพศชาย โดยเริ่มเล่นพนันบอลเพราะชอบกีฬาฟุตบอล และเมื่อได้เล่นพนันบอลไปด้วยทำให้เกิดความรู้สึกพึงพอใจกับการเสี่ยงโชค เป็นความตื่นเต้นมากกว่าการได้ติดตามกีฬาฟุตบอลโดยไม่มีการพนันเลย ผู้เล่นส่วนมากจะเล่นพนันเป็น

บางนัด และเมื่อมีประสบการณ์การเล่นการพนันมากขึ้นก็จะยิ่งเล่นมากขึ้น โดยมักแทงพนันในวงเงินประมาณ 501-5,000 บาทต่อคู่ แหล่งข้อมูลหลักที่ใช้ประกอบการตัดสินใจ คือการอ่านหนังสือพิมพ์กีฬารายวันและใช้การตัดสินใจของตัวเองเป็นหลัก รองลงมาคือการพิจารณาจากการวิจารณ์ของผู้สนับสนุนที่ครึกโครม ทั้งนี้ผู้เล่นส่วนใหญ่ไม่สนใจจะบันทึกสถิติการเล่นพนันของตน สำหรับเงินที่ได้จากการพนันส่วนใหญ่จะใช้เพื่อการบริโภคสินค้าและบริการที่ฟุ่มเฟือย

สำหรับสาเหตุที่ทำให้การพนันฟุตบอล มีการขยายตัวอย่างรวดเร็วขึ้น พินิจ เสนอว่า ปัจจัยสำคัญได้แก่ การพัฒนาเทคโนโลยีข้อมูลข่าวสาร และการพัฒนาระบบสื่อสารทั้งในประเทศและต่างประเทศ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาเรื่อง การพนันฟุตบอล: การเสี่ยงโชคของชนชั้นกลางของนวนล้อย ตรีรัตน์ (2543) ที่กล่าวว่าการเล่นฟุตบอลได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายเนื่องจากมีการใช้ช่องทางการสื่อสารที่ทันสมัยมาเป็นสิ่งสนับสนุนกระบวนการ ทั้งช่องทางของการเล่นพนันและช่องทางในการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับ โปรแกรมการแข่งขันจากสื่อมวลชนต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากหนังสือพิมพ์ ซึ่งข้อมูลข่าวสารที่มีความรวดเร็ว ทันสมัย ส่งผลให้นักพนันหันมาเล่นการพนันประเภทนี้เพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ พินิจ ยังได้ตั้งข้อสังเกตเพิ่มเติมว่าความนิยมต่อการพนันฟุตบอลที่มากมายเช่นนี้ อาจเกิดจากการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางเศรษฐกิจและสังคมของการดำรงชีวิตในสังคมอุตสาหกรรมที่ทำให้เวลาและโอกาสในการทำกิจกรรมสันทนาการหรือการบันเทิงลดลง ทำให้ผู้คนต้องหาแนวทางการพักผ่อนใหม่ๆ และการพนันฟุตบอลก็เป็นทางเลือกหนึ่งของการพักผ่อนนั้น

สำหรับแรงจูงใจ เหตุผลหรือปัจจัยที่กำหนดอุปสงค์ในการเล่นพนันฟุตบอลนั้น พิกพ ขันติฤกษ์ (2543) ได้ทำการศึกษา เรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นการพนันฟุตบอลในเขตกรุงเทพมหานคร ทำการศึกษาโดยใช้แบบสอบถามจำนวน 150 รายและการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจำนวน 10 ราย สามารถสรุปปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นการพนันฟุตบอล จากลำดับความสำคัญมากที่สุดแต่ละปัจจัย ดังนี้

1. ปัจจัยที่เกี่ยวกับการพนันฟุตบอล ปัจจัยที่สำคัญที่สุดคือ ความต้องการสนุกสนานตื่นเต้นเร้าใจ เป็นเกมกีฬาที่ไม่ใช่ความผิวยั่วแรง รองลงมาคือต้องการทำตามสมัยนิยมเพื่อการเข้าสังคม และปัจจัยสุดท้ายคือคาดหวังในการเพิ่มรายได้จากการเล่นพนัน
2. ปัจจัยลักษณะเฉพาะของการเล่นการพนันฟุตบอล ได้แก่ ไม่ต้องเสียเวลา เล่นสะดวก และเข้าใจง่าย
3. ปัจจัยเกี่ยวกับทีมฟุตบอลที่มีชื่อเสียง ได้แก่ นักฟุตบอลที่มีชื่อเสียง ผู้จัดการทีมที่มีชื่อเสียงและสถิติเก่าของทีมที่ชนะมากกว่าแพ้

ผลการศึกษาของ พิกพ นั้นแตกต่างกันเล็กน้อยในบางประเด็นกับผลการศึกษาของ กฤษณา พงษ์รัตน์ (2542) ที่จำกัดการศึกษาเฉพาะ ในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานครเท่านั้น ใช้การ

สัมภาษณ์แบบเจาะลึกผู้ที่เป็ นโค้ชรับแทงพนัน นักศึกษาที่เล่นการพนันและอาจารย์ในมหาวิทยาลัยพบว่าสาเหตุที่เล่นพนันฟุตบอล อันดับแรก ได้แก่ อยากรมีเงินเพิ่มขึ้น รองลงมาคือ ถูกเพื่อนชักชวนเพื่อความสนุกสนาน ตื่นเต้นในการติดตามชมการแข่งขันและความต้องการอยากลองเสี่ยงโชคตามลำดับ

อนึ่งนักศึกษาที่เล่นการพนันฟุตบอลส่วนมากจะเล่นมาตั้งแต่สมัยเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย มีระยะเวลาการเล่น 3-4 ปีติดต่อกัน ในการเล่นแต่ละครั้งจะทำโดยฝากเพื่อนเล่นกับโค้ชรับแทงที่เพื่อนรู้จักและสามารถใช้เครดิตได้ ในการเล่นจะอาศัยข้อมูลจากหนังสือพิมพ์เป็นสำคัญสำหรับทัศนคติต่อการเล่นพนันฟุตบอลนั้น นักศึกษาทั้งหมดทราบดีว่า การพนันเป็นสิ่งไม่ดี ผิดกฎหมายและอาจก่อให้เกิดปัญหาในอนาคตได้ แต่การพนันก็ยังคงมีเสน่ห์ที่ชวนให้หลง เป็นเรื่องส่วนตัว และมองว่าการพนันฟุตบอลไม่ได้เป็นสิ่งที่ร้ายแรงแต่อย่างใด ซึ่งผลกระทบที่กลุ่มตัวอย่างเหล่านี้เคยได้รับจากการเล่นการพนันฟุตบอล ได้แก่ เงินขาดมือ เป็นหนี้ และเมื่อมีปัญหาทางการเงินเกิดขึ้นก็จะส่งผลถึงปัญหาอื่นที่ต่อเนื่องตามมาอีก คือ ความเครียดที่จะต้องหาเงินมาใช้หนี้ ไม่มีเงินไปเรียนหนังสือ ไม่มีสมาธิในการเรียน และยังมีผลสืบเนื่องไปถึงปัญหาสุขภาพกายและสุขภาพจิตอีกด้วย

ผลการศึกษาของทั้ง พิภพและกฤษฎา สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของอุปสงค์ที่อยู่เบื้องหลังการเล่นพนันฟุตบอลที่มีความแตกต่างกัน โดยกลุ่มตัวอย่างจากงานของ พิภพ ให้ความสำคัญกับความสนุกสนานเร้าใจ ซึ่งลักษณะเช่นนี้เป็นลักษณะของผู้บริโภคที่มีอุปสงค์ในการบริโภคสินค้าและบริการที่ประกอบกัน คือบริโภคความสนุกสนานในการเชียร์ฟุตบอลเป็นหลัก และเล่นพนันฟุตบอลเพื่อเพิ่มความสุขในการเชียร์นั้น ขณะที่กลุ่มตัวอย่างของ กฤษฎา ให้เหตุผลของการหารายได้เป็นหลัก หมายความว่าผู้บริโภคกลุ่มนี้ไม่ได้คาดหวังความสนุกสนานแต่คาดหวังรายได้จากการพนัน

ด้านโครงสร้างของกลุ่มที่มีพฤติกรรมเล่นพนันฟุตบอล ผลการศึกษาระดับประเทศของโครงการวิจัยเรื่องเศรษฐกิจการพนัน: ทางเลือกเชิงนโยบาย (2546) พบว่ากลุ่มที่เล่นการพนันฟุตบอลส่วนมากเป็นเพศชายและมีอายุไม่มากนัก คือมีอายุระหว่าง 15-35 ปี เป็นนักเรียนนักศึกษาทำงานเอกชน และมีการศึกษาค่อนข้างสูง

การพนันอีกประเภทหนึ่งที่ได้รับคานวณนิยมจากคนไทย โดยเฉพาะผู้ชาย ไม่น้อยไปกว่าการพนันฟุตบอล นั่นก็คือ การเล่นพนันในบ่อน บ่อนการพนันในสังคมไทยมีอยู่หลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นบ่อนวัง บ่อนงานศพ หรือบ่อนชายแดน เป็นต้น บ่อนการพนันเหล่านี้ตั้งกระจายอยู่แทบทุกจังหวัดของประเทศ มีการประมาณกันว่า วงเงินของการเล่นพนันในบ่อนปี พ.ศ. 2539 สูงถึงประมาณ 224,629 ถึง 816,000 ล้านบาท เลขที่เดียว (สังคีต พิริยะรังสรรค์ และคณะ, 2543) ด้านจำนวนคนที่เกี่ยวข้องนั้น คาดกันว่ามีราว 4,188,635 คน มากเป็นอันดับสี่รองจาก หวยใต้ดิน สลากกินแบ่งรัฐบาล และหวยออมสิน (สังคีต พิริยะรังสรรค์ และคณะ, 2546) ซึ่งโครงสร้างของผู้ที่เล่น

พนันในบ่อน ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย รวบรวมร้อยละ 75.01 เป็นกลุ่มตัวอย่างอยู่ในช่วงอายุ 23-35 ปีสูงที่สุดคือประมาณ ร้อยละ 39 ได้รับความนิยมในกลุ่มที่ประกอบอาชีพ เกษตรกร ประกอบอาชีพส่วนตัว รับจ้างทั่วไป และลูกจ้างเอกชน และตัวอย่างร้อยละ 75 มีการศึกษาต่ำกว่ามัธยมศึกษา เมื่อพิจารณาด้านรายได้ จะพบว่าตัวอย่างที่เข้าไปเล่นพนันในบ่อนเกินกว่าครึ่งเป็นกลุ่มผู้ที่มีรายได้น้อย (รายได้ประมาณ 1-5,000 บาทต่อเดือน) ถึงประมาณร้อยละ 54.97

งานวิจัยข้างต้นชี้ให้เห็นว่า โครงสร้างของผู้ที่เล่นการพนันในแต่ละประเภทในประเทศไทยมีทั้งความเหมือนและความต่างกันในบางโครงสร้าง โดยการศึกษาส่วนใหญ่จะเป็นการศึกษาเฉพาะการพนันประเภทนั้นๆ โดยไม่ได้นำมาเปรียบเทียบกัน และยังไม่มียานวิจัยชิ้นใดแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันแต่ละประเภทอย่างชัดเจน ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้ต้องการตอบคำถามว่า ผู้ที่เล่นการพนันแต่ละประเภทมีโครงสร้างทางประชากร เศรษฐกิจและสังคมแตกต่างกันอย่างไร เพื่อที่จะนำผลการศึกษาที่ได้เป็นส่วนหนึ่งของการพิจารณามาตรการในการควบคุมหรือจำกัดกลุ่มผู้ที่เล่นการพนันประเภทต่างๆ ได้อย่างถูกต้องครบถ้วนต่อไป