

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนัน ในประเทศไทย

สมประวิณ มั่นประเสริฐ*

บทคัดย่อ

งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่มีส่วนกำหนดการเสพติดของผู้เล่นพนันในเชิงปริมาณโดยใช้แบบจำลองทางเศรษฐศาสตร์เพื่อวิเคราะห์ถึงปัจจัยที่มีส่วนกำหนด ‘การเคยเล่นการพนัน’ และ ‘การยังคงเป็นผู้เล่นพนัน’ ของคนไทย ข้อค้นพบในภาพรวมที่สำคัญพบว่า การพนันเป็นสินค้าเสพติด (Addictive Goods) และความสุที่ได้จากการเล่นการพนันมีส่วนสำคัญในการกำหนดว่าบุคคลจะเป็นผู้ที่เล่นการพนันหรือไม่ โดยเฉลี่ยแล้ว ผู้ที่เล่นการพนันเป็นผู้ที่เกลียดความเสี่ยง (Risk-averse Person) และรู้ตัวว่าตนเองเป็นผู้ติดการพนัน ดังนั้น ผลการศึกษาจึงชี้ไปในทิศทางที่ว่า ผู้เล่นการพนันในประเทศไทยมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมเป็น ‘ผู้เสพติดอย่างมีเหตุผล’ (Rational Addiction Behavior) กล่าวคือ ผู้พนันได้ทำการตัดสินใจเลือกบริโภคสินค้าการพนันอย่างมีเหตุผลโดยเปรียบเทียบต้นทุนส่วนบุคคล (Private Cost) กับความสุที่ได้จากการเล่นการพนัน นอกจากนั้น หลักฐานเชิงประจักษ์ได้ชี้ชัดว่าบุคคลรอบข้าง (Peer Effects) ได้แก่ จำนวนสมาชิกในครัวเรือนและกลุ่มเพื่อนมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการกำหนดพฤติกรรมการเล่นการพนันของคนไทย นโยบายที่สำคัญต่อการป้องกันผู้เล่นใหม่ ควรให้ความสำคัญกับเพศชายและเริ่มรณรงค์ตั้งแต่อายุยังน้อย คนที่มีปัญหาทางครอบครัวจะมีแนวโน้มที่จะทดลองเล่นการพนันได้ง่ายกว่ากลุ่มอื่นๆ และที่สำคัญ สมาชิกในครัวเรือนมีส่วนส่งเสริมการทดลองเล่นการพนันของผู้เล่นใหม่ ดังนั้น การทำนโยบายรณรงค์เพื่อลดการพนันอาจไม่เพียงพอไปทีเฉพาะบุคคลเป้าหมายแต่อาจเป็นไปในวงกว้างเพื่อสร้างสำนึกให้ผู้ที่เล่นการพนันรู้ตัวว่าตนเองสามารถสร้างปัญหาให้กับคนข้างเคียงในครัวเรือนได้เช่นเดียวกัน สำหรับผู้เล่นการพนันในปัจจุบัน ควรรณรงค์กับทุกเพศทุกวัย การเพิ่มต้นทุนส่วนบุคคลของการเล่นการพนัน (เช่น การเพิ่มบทลงโทษ และการควบคุมที่เข้มงวดขึ้น) ซึ่งจะมีส่วนช่วยในการลดการเล่นพนันลง

คำสำคัญ: การพนัน สินค้าเสพติด พฤติกรรมเสพติดอย่างมีเหตุผล ประเทศไทย

*ผู้ช่วยศาสตราจารย์ - คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ถนนพญาไท กรุงเทพฯ 10330 E-mail: somprawin.m@chula.ac.th งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.)

The Study of Gambling Behavior in Thailand

Somprawin Manprasert*

Abstract

The objective of this study is to quantitatively examine gambling behavior and its influencing factors in Thailand. Motivated by addictive consumption theory, we analyzed determinants that affect both new comers' gambling experience and existing gamblers. Important results suggest that gambling in Thailand is 'addictive good', where pleasure from gambling activities has important role determining status of participants. On average, Thai gamblers are risk-averse and aware of their addictive behaviors. These findings in fact imply that Thai gamblers possess 'rational addiction' behavior. In other words, they rationally make decision to consume gambling services by comparing private cost and expected utility receiving from such activities. The study also points out that 'peer effects' are also very important. Number of friends and people within family who gamble has significant impact on the rest of the member. Policy implication drawn from the study suggests the importance of young male group who has higher potential to become new players. A person facing hardship from family problem tends to more fragile to the gambling. Most importantly, family members have significant role influencing the others to become 'new players'. Therefore, the campaign should not be specific but to target general public in order to help alleviating negative externalities in gambling behavior. To reduce gambling in current players, the results suggest higher private cost should be place more on gambling activities – such as higher penalty and stronger enforcement.

Keyword: Gambling, Addicted Goods, Rational Addiction Behavior, Thailand

* Assistant Professor of Economics - Faculty of Economics, Chulalongkorn University, Phayathai Road, Bangkok, Thailand 10330 E-mail: somprawin.m@chula.ac.th. This paper was financially supported by Thai Health Promotion Foundation.

1. บทนำ

นักเศรษฐศาสตร์ได้ให้ความสำคัญและมีความพยายามที่จะเข้าใจถึงพฤติกรรม ‘การเสพติด’ ของผู้บริโภคที่มีต่อสินค้าประเภทเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ยาสูบ และการพนัน อย่างต่อเนื่อง สาระสำคัญของการศึกษามุ่งประเด็นไปเพื่อต้องการให้ทราบถึงปัจจัยกำหนดรวมถึงเหตุผลทางเศรษฐกิจและสังคมที่มีต่อการตัดสินใจของผู้เสพติด ทั้งนี้ เพื่อนำไปสู่การวางแผนเชิงนโยบายผ่านการใช้กลไกทางด้านราคา (หมายถึงต้นทุนการบริโภคที่เพิ่มขึ้น เช่น ภาษี/ค่าธรรมเนียม) หรือกลไกที่ไม่ใช่ราคา (การประชาสัมพันธ์ การให้ความรู้ หรือการกำหนดบทลงโทษต่อผู้บริโภค) และนำไปสู่การบริหารจัดการพฤติกรรม การบริโภคของประชาชนในประเทศให้เหมาะสมต่อไป

เนื่องจากการพนันเป็นสินค้าที่มีลักษณะเสพติด (Addictive) ดังนั้น โดยทั่วไปแล้วปัจจัยทางด้านรายได้จึงมีส่วนอธิบายค่อนข้างน้อย แบบจำลองทางเศรษฐศาสตร์ที่ศึกษาพฤติกรรมของผู้เสพติดการพนันได้บ่งชี้ให้เห็นว่า ปัจจัยสำคัญที่มีส่วนในการกำหนดพฤติกรรมเล่นการพนันจะประกอบไปด้วย ปัจจัยส่วนบุคคล (เช่น อายุ เพศ การศึกษา ฯลฯ) ปัจจัยที่เกิดจากสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อม (เช่น ระดับการเล่นการพนันของครอบครัว และเพื่อน) การเข้าถึงแหล่งของการเล่นการพนัน (ความยากง่ายของการเข้าถึงและความหลากหลายของการพนัน) และทัศนคติของผู้บริโภคที่มีต่อความเสี่ยง จะเห็นได้ว่า สาเหตุแต่ละประการล้วนนำไปสู่แนวเชิงนโยบายที่แตกต่างกัน ดังนั้น การศึกษาปัจจัยที่มีส่วนกำหนดการเสพติดของผู้เล่นการพนันในเชิงปริมาณด้วยแบบจำลองทางเศรษฐมิติจึงมีความจำเป็น และจะช่วยให้ทราบถึงระดับนัยสำคัญโดยเปรียบเทียบระหว่างปัจจัยกำหนดต่างๆ ได้ชัดเจนและจะนำไปสู่การจัดลำดับความสำคัญในการจัดทำนโยบายต่อไป

งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่มีส่วนกำหนดการเสพติดของผู้เล่นพนัน โดยใช้ข้อมูลที่ได้จากการสำรวจภาคสนามแนวระนาบ (Survey based cross-section data) จากโครงการวิจัย “การศึกษาเรื่องสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย” ภายใต้การสนับสนุนจาก สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ซึ่งรวมทั้งสิ้น 5,042 ตัวอย่างมาวิเคราะห์ด้วยแบบจำลองทางเศรษฐศาสตร์และเครื่องมือทางเศรษฐมิติ

2. วรรณกรรมปริทัศน์

เนื่องจากพฤติกรรมการเล่นการพนันมีลักษณะพิเศษที่แตกต่างจากกระบวนการตัดสินใจ การบริโภคสินค้าปกติของผู้บริโภค ลักษณะสำคัญประการหนึ่งของการเล่นการพนันคือ ความเป็นสินค้าเสพติด กล่าวคือ ราคาและรายได้อาจมีส่วนน้อยในการอธิบายพฤติกรรมการเล่นการพนัน ในขณะที่ปัจจัยทางเศรษฐกิจสังคมอื่นๆ (Socio-Economic Factors) เช่น อายุ ระดับการศึกษา ความคิดเกี่ยวกับเรื่องความเสี่ยง ฯลฯ อาจมีส่วนกำหนดมากกว่า ดังนั้น การศึกษาวรรณกรรมปริทัศน์จะกล่าวย้อนไปถึงลักษณะพฤติกรรมการเสพติดด้วย การศึกษาจะถูกแบ่งออกเป็น 3 ส่วนเริ่มต้นจากการศึกษาแนวความคิดทางเศรษฐศาสตร์ที่เกี่ยวข้องของพฤติกรรมการบริโภคสินค้าเสพติด จากนั้นจะเป็นทบทวนแบบจำลองทางเศรษฐศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการพนันของผู้บริโภค และในที่สุดท้ายจะเป็นการศึกษาตัวอย่างงานวิจัยในต่างประเทศที่น่าสนใจ ที่สามารถนำไปสู่แบบจำลองทางเศรษฐมิติที่เหมาะสมของงานวิจัยในขั้นนี้

2.1 แนวความคิดเกี่ยวกับการบริโภคสินค้าเสพติด

Marshall (1920) ได้กล่าวว่า พฤติกรรมการบริโภคสินค้าที่ต้องบริโภคเป็นประจำจนเป็นนิสัย หรือที่เรียกอีกหนึ่งว่าพฤติกรรมการบริโภคแบบเสพติด (Addictive Consumption) มีลักษณะสำคัญคือ ผู้บริโภคอาจจะไม่ลดระดับการบริโภคลงอย่างทันทีทันใดแม้ว่าสินค้าดังกล่าวจะมีราคาสูงขึ้น ทั้งนี้ นักเศรษฐศาสตร์ในรุ่นต่อๆ มาได้ให้ข้อสรุปความแตกต่างระหว่างพฤติกรรมการตัดสินใจเลือกบริโภคในสินค้าปกติและสินค้าเสพติดไว้ว่า การตัดสินใจเลือกบริโภคในสินค้าปกติมักจะเกิดขึ้น ณ ขณะหนึ่งของเวลา กล่าวคือการบริโภคระหว่างสินค้าประเภทต่างๆ จะขึ้นอยู่กับปัจจัยทางเศรษฐศาสตร์ เช่น รายได้ ราคา ฯลฯ แต่สำหรับการบริโภคสินค้าเสพติดนั้น การบริโภค ณ เวลาหนึ่งๆ จะขึ้นอยู่กับพฤติกรรมการบริโภคในอดีตด้วย ดังนั้น แนวคิดสำคัญในทางเศรษฐศาสตร์ที่ทำให้แบบจำลองการบริโภคแบบเสพติดต่างจากแบบจำลองการบริโภคทั่วไป คือ ลักษณะของพฤติกรรมการตอบสนองต่อการคาดการณ์ราคาในระยะสั้นและระยะยาวนั้นต่างกัน นั่นคือ ระดับการบริโภคสินค้าเสพติดจะไม่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงราคาในระยะสั้น แต่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงราคาในระยะยาวเท่านั้น

หากกล่าวโดยสรุป พฤติกรรมการบริโภคที่ถูกจัดว่าเป็นการ 'เสพติด' ในทางเศรษฐศาสตร์ จึงหมายถึงพฤติกรรมการบริโภคที่ถูกกำหนดโดยพฤติกรรมในอดีต (เช่นการเพิ่มขึ้นของการบริโภคในอดีต จะทำให้การบริโภคในปัจจุบันเพิ่มขึ้นด้วย) ส่วนใหญ่แล้วพฤติกรรมเสพติดมักมีองค์ประกอบ 3 ส่วน (Stepney 1982; Chaloupka 1988) ด้วยกันคือ 1)





ต้องการเพิ่มขึ้นเพื่อให้ได้ความสุขเท่าเดิม (Tolerance) 2) มีความต่อเนื่องในความอยาก เสพ (Reinforcement) และ 3) เป็นทุกข์จากการเลิกเสพ (Withdrawal) ในยุคเริ่มต้นนั้น นักเศรษฐศาสตร์อธิบายพฤติกรรมการบริโภคในกลุ่มสินค้าเสพติดว่าเป็นพฤติกรรม 'ไม่สมเหตุสมผล' (Irrational Behavior) ของผู้บริโภคโดยละเอียดลักษณะความเป็น 'สิ่งเสพติด' ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวจะไม่ตอบสนองต่อบัณฑิตกำหนดทางเศรษฐศาสตร์ในแบบจำลองการบริโภคสินค้าปกติ เช่น การบริโภคสินค้าเสพติดจะไม่ลดลงเช่นสินค้าทั่วไปแม้ราคาจะเพิ่มขึ้น อย่างไรก็ตามในยุคต่อมาได้มีการศึกษาอย่างเป็นระบบมากขึ้น Chaloupka, Grossman, and Tauras (1998) ได้แบ่งแบบจำลองที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาพฤติกรรม การบริโภคสิ่งเสพติดแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ๆ คือ 1) กลุ่มพฤติกรรมของผู้บริโภคที่มี ลักษณะความสมเหตุสมผลไม่สมบูรณ์ (Imperfectly Rational Behavior) 2) กลุ่ม พฤติกรรมของผู้บริโภคที่มีลักษณะสายตาสั้น (Myopic Behavior) และ 3) กลุ่มพฤติกรรม ของผู้บริโภคที่เป็นผู้สมเหตุสมผล (Rational Addiction)

แนวคิดแบบจำลองในกลุ่มแรกเชื่อว่า ลักษณะความพอใจของผู้บริโภคมีความไม่คงเส้นคง วา (Inconsistent) และสามารถเปลี่ยนแปลงได้ในช่วงอายุที่แตกต่างกัน เช่น ผู้บริโภคอาจ ซื้อสิ่งเสพติดในบางช่วงของอายุและเลิกได้ในบางช่วงของอายุ Schelling (1978) อธิบาย ว่า คนที่ติดบุหรี่จะมี 2 บุคคลในคนๆ เดียวกัน คือ หนึ่ง คนที่อยากมีปอดสะอาดและมี อายุยืน และ สอง คนที่ติดยาสูบอย่างมากๆ โดยผู้ที่ติดบุหรี่จะเลือกพฤติกรรมหนึ่งในสอง อย่างซึ่งขัดแย้งกัน และคิดว่าปฏิบัติตามนั้นไปตลอด แต่อย่างไรก็ตามก็อาจจะมีบางเวลา ที่เขาอาจจะเผลอมีพฤติกรรมในทางตรงกันข้ามกับที่เขาวางแผนไว้ แบบความเชื่อในเรื่อง ดังกล่าวทำให้การสร้างแบบจำลองทางเศรษฐศาสตร์เพื่ออธิบายพฤติกรรมดังกล่าวเป็นสิ่งที่ ทำได้ยาก นอกจากนั้น แบบจำลองกลุ่มนี้ไม่ได้ถูกนำมาศึกษาในเชิงประจักษ์กับสินค้า เสพติดต่างๆ มากนัก

แบบจำลองที่อธิบายว่าพฤติกรรมการบริโภคสินค้าเสพติดเกิดจากลักษณะสายตาสั้นนั้น เชื่อว่า ผู้บริโภคจะคำนึงถึงพฤติกรรมการบริโภคสิ่งเสพติดจากอดีต แต่จะไม่คำนึงถึงผลที่ จะเกิดขึ้นจากการตัดสินใจในปัจจุบันที่มีต่อต้นทุนที่จะเกิดขึ้นในอนาคต (Houthakker and Taylor, 1970; Spinnewyn, 1981; Mullahy, 1985) นอกจากนั้นยังมีกลุ่มแนวคิดที่เชื่อว่า รสนิยมในการบริโภคถูกกำหนดให้เป็นตัวแปรภายใน (Endogenous Variable) หรือ ค่าคงที่ค่าหนึ่ง (Constant) ตลอดชีวิต การกำหนดรสนิยมให้เป็นตัวแปรภายในทำได้โดย กำหนดให้รสนิยมหรือความชอบของการบริโภคในปัจจุบันขึ้นอยู่กับบริโภคในอดีตที่ ผ่านมา (Gorman, 1967; Pollak, 1970, 1976; Hammond, 1976) ส่วนรสนิยมในการ

บริโภคที่ถูกกำหนดให้เป็นค่าคงที่ค่าหนึ่งตลอดชีวิตสามารถคำนวณได้จากปริมาณการผลิตสินค้าเสพติด หรือปริมาณสินค้าเสพติดที่อนุญาตให้ครัวเรือนบริโภคได้นั่นเอง อย่างไรก็ตาม โดยรวมแล้วงานศึกษาเชิงประจักษ์ของแบบจำลองในกลุ่มนี้พบว่า การตัดสินใจบริโภคสิ่งเสพติดในขณะหนึ่ง ๆ จะมีความสัมพันธ์ในทางบวกกับการบริโภคในอดีต และการเพิ่มราคาจะทำให้การบริโภคสิ่งเสพติดลดลงได้

แนวคิดสุดท้ายเชื่อว่าพฤติกรรมการบริโภคสินค้าเสพติดมีลักษณะที่มีความสมเหตุสมผล (Stigler and Becker, 1977; Becker and Murphy, 1988) โดยมีความคิดว่าผู้บริโภคจะคำนึงถึงทั้ง อดีต ปัจจุบัน และอนาคต เมื่อตัดสินใจบริโภคสิ่งเสพติด ณ ขณะหนึ่ง ๆ แบบจำลองที่อธิบายพฤติกรรมการเสพติดถูกพัฒนาอย่างเป็นรูปธรรมในงานของ Becker and Murphy (1988) ซึ่งได้สร้างทฤษฎีพฤติกรรมการบริโภคแบบเสพติดที่สมเหตุสมผล (Rational Addictive) ที่มองว่าผู้บริโภคผู้ซึ่งเลือกที่จะมีพฤติกรรมแบบเสพติดได้ไตร่ตรองดีแล้วว่า ความพึงพอใจที่ได้รับในปัจจุบันต้องแลกกับต้นทุนในการแสวงหาสินค้าดังกล่าวมาบริโภคในปริมาณที่เพิ่มขึ้นในอนาคต

ข้อวิจารณ์ที่เกี่ยวข้องกับ Rational Addiction ส่วนใหญ่เป็นผลมาจากการมีข้อสมมติฐาน Perfect Foresight หรือการเป็นผู้มีเหตุผลอย่างสมบูรณ์ในการตัดสินใจของผู้บริโภค อย่างไรก็ตาม ข้อเท็จจริงของผู้เสพติดชี้ให้เห็นว่า ส่วนใหญ่เป็นผู้มีความรู้และความเข้าใจในผลของการติดสิ่งเสพติดค่อนข้างจำกัด (หรือ อาจเียงทางอ้อมไปที่อายุของผู้ที่เริ่มติดสิ่งเสพติดนั้น) ดังนั้น ประเด็นการขยายการศึกษาในแบบจำลองกลุ่มนี้จึงเกี่ยวเนื่องกับ Time Preference ของผู้บริโภค (การให้น้ำหนักกับอรรถประโยชน์ที่ได้ในต่างเวลากัน) ซึ่งนำไปสู่ข้อสรุปที่ว่าผู้บริโภคให้ความสำคัญกับความสุขในปัจจุบัน และไม่มีความอดทนมากกว่า

ถึงแม้แบบจำลองยังมีข้อถกเถียงกันในทางเศรษฐศาสตร์อยู่มากถึง ‘ความมีเหตุผล’ ของพฤติกรรมการบริโภคสิ่งเสพติด การศึกษาในเชิงประจักษ์ยืนยันว่า การเพิ่มราคาจะทำให้การบริโภคสิ่งเสพติด (โดยเฉพาะการสูบบุหรี่) ลดลงได้ Chaloupka, Grossman, and Taurus (1998) สรุปไว้ว่าผลของราคาจะมีผลกระทบต่อพฤติกรรมการบริโภคสินค้าเสพติดใน “ระยะยาว” มากกว่าใน “ระยะสั้น” ในกรณีของการสูบบุหรี่ การที่ราคาที่แท้จริงเพิ่มขึ้น และการมีการควบคุมอย่างเข้มงวดสามารถทำให้เกิดการลดการสูบบุหรี่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

งานศึกษาในเชิงประจักษ์ที่สำคัญที่ทดสอบว่าครัวเรือนมีพฤติกรรมที่เป็นไปตามแบบจำลองพฤติกรรมการบริโภคแบบเสพติดหรือไม่ พบได้ในงานวิจัยของ Chaloupka (1991) และ Mobilia (1994) โดย Chaloupka (1991) ได้พัฒนาแบบจำลองแสดงอุปสงค์ของการสูบบุหรี่โดยมีต้นแบบมาจากแบบจำลองพฤติกรรมการบริโภคแบบเสพติดของ Becker and Murphy (1988) ซึ่งเป็นงานวิจัยชิ้นแรกที่ทำการศึกษาผลเชิงประจักษ์โดยใช้ข้อมูลระดับจุลภาคกับแบบจำลองของ Becker and Murphy (1988) โดยแบบจำลองแสดงอุปสงค์ของการสูบบุหรี่ในงานวิจัยของ Chaloupka (1991) เป็นดังนี้

$$C(t) = \beta_0 + \beta_1 P_c(t) + \beta_2 P_c(t-1) + \beta_3 P_c(t+1) + \beta_4 C(t-1) + \beta_5 C(t+1) \quad (1)$$

$$C(t) = \phi_0 + \phi_1 P_c(t) + \phi_2 P_c(t+1) + \phi_3 C(t+1) + \phi_4 A(t) \quad (2)$$

โดยที่ $C(t)$ คือ ปริมาณการสูบบุหรี่ ณ เวลา t

$P(t)$ คือ ราคาบุหรี่ ณ เวลา t

$A(t)$ คือ ปริมาณการสูบบุหรี่ที่ผ่านมาในอดีต (Addictive Stock) จนมาถึงเวลา t

สมการ (1) และ (2) ข้างต้นได้มาจากการหาค่าอรรถประโยชน์สูงสุดที่มาจากการสูบบุหรี่ โดยฟังก์ชันอรรถประโยชน์นั้น เป็นสมการพหุนามกำลังสองของตัวแปรการบริโภคในปัจจุบัน รายได้ในปัจจุบัน และปริมาณการบริโภคสินค้าเสพติดที่ผ่านมาในอดีตจนมาถึงปัจจุบัน Chaloupka (1991) ใช้ข้อมูลจาก Second National Health and Nutrition Examination ในการประมาณสมการดังกล่าวทั้งนี้ ค่าสัมประสิทธิ์ทั้งสองสมการของตัวแปรราคาบุหรี่ในปัจจุบันถูกคาดหวังว่ามีค่าเป็นลบ ส่วนค่าสัมประสิทธิ์ของตัวแปรราคาบุหรี่ในอดีตและอนาคตถูกคาดหวังว่าเป็นบวก จากเหตุผลในทำนองเดียวกัน ค่าสัมประสิทธิ์ของตัวแปรการบริโภคของทั้งอดีตและอนาคต และปริมาณการสูบบุหรี่ที่ผ่านมาในอดีตจนมาถึงปัจจุบันถูกคาดหวังว่าเป็นบวก ซึ่งผลการประมาณสมการที่ได้นั้นก็สนับสนุนข้อสมมติฐานดังกล่าว นั่นคือ พฤติกรรมการสูบบุหรี่โดยทั่วๆ ไปของครัวเรือนในอเมริกาไม่ได้มีพฤติกรรมแบบสายตาสั้น (Myopic)

นอกจากนี้ ยังมีงานวิจัยที่ประยุกต์แบบจำลองของ Becker and Murphy (1988) และแบบจำลองของ Chaloupka (1991) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการบริโภคแบบเสพติดในรูปแบบของการพนัน ซึ่งก็คืองานวิจัยของ Mobilia (1994) โดยสร้างแบบจำลองแสดงอุป

สงค์ของการเล่นการพนันจากการหาอรรถประโยชน์สูงสุดตลอดชีวิตภายใต้ข้อจำกัดด้านงบประมาณ โดยได้สมการแสดงอุปสงค์ในการเล่นการพนันของครัวเรือน เป็นดังต่อไปนี้

$$B(t) = \beta_0 + \theta_1 P_B(t) + \theta B(t-1) + \beta \theta B(t+1) + e_t + e_{t+1} \quad (3)$$

โดยที่ $B(t)$ คือ ปริมาณการเล่นการพนัน ณ เวลา t

$P_B(t)$ คือ ราคาสำหรับการเล่นการพนันต่อครั้ง

θ คือ สัมประสิทธิ์บอกสัดส่วนการเปลี่ยนแปลงปริมาณการเล่นการพนันในอดีตต่อ

ปริมาณการเล่นการพนันในปัจจุบัน

$\beta\theta$ คือ ผลคูณระหว่างสัมประสิทธิ์บอกสัดส่วนการเปลี่ยนแปลงปริมาณการเล่นการพนันในอดีตต่อปริมาณการเล่นการพนันในปัจจุบัน กับสัมประสิทธิ์บอกสัดส่วนการเปลี่ยนแปลงปริมาณการเล่นการพนันในปัจจุบันต่อปริมาณการเล่นการพนันในอนาคต ฉะนั้น สัมประสิทธิ์ดังกล่าวหมายถึง สัดส่วนการเปลี่ยนแปลงปริมาณการเล่นการพนันในอนาคตที่รวมผลของปริมาณการเล่นการพนันในอดีตที่ส่งผลต่อปริมาณการเล่นการพนันในปัจจุบัน

จากงานวิจัยของ Becker and Murphy (1988) ได้หาค่าความยืดหยุ่นต่อราคาจากสัมประสิทธิ์ θ ของสมการ (3) ซึ่งเป็นไปตามพลวัตสมการพหุนามกำลังสอง ดังนี้

$$-\theta\phi^2 + \phi - \theta\beta = 0 \quad (4)$$

หารากที่สองของค่าความยืดหยุ่นของราคา (ϕ) จะได้ว่า

$$\phi_{1,2} = \frac{1 \mp \sqrt{1 - 4\theta\beta}}{2\theta} \quad (5)$$

สมการ (4) และ (5) จะนำไปใช้ในการประมาณค่าความยืดหยุ่นของอุปสงค์ในการเล่นการพนันต่อราคาสินค้าที่เปลี่ยนแปลงไปในกรณีต่างๆ ดังนี้ หนึ่ง การเปลี่ยนแปลงของราคาสินค้าในระยะยาว สองการเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าในปัจจุบันที่เกิดขึ้นเพียงชั่วคราว สามการเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าในปัจจุบันที่เกิดขึ้นอย่างถาวร สี่ มีการเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าในอนาคต และห้า มีการเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าในอดีต โดยจะแบ่งการเปลี่ยนแปลง

เป็น 2 ลักษณะคือ การเปลี่ยนแปลงที่มีการคาดการณ์ล่วงหน้า และการเปลี่ยนแปลงโดยที่ไม่ได้มีการคาดการณ์ล่วงหน้า

งานวิจัยของ Mobilia (1994) ได้ศึกษาพฤติกรรมเสพติดการพนันแข่งม้า โดยตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาเป็นดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1: แสดงตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรตาม	ความหมาย
Attendance per capita	จำนวนเงินพนันแข่งม้าตลอดทั้งปีหารด้วยจำนวน
Real Average handle per	จำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นการพนันแต่ละครั้ง ณ ปี
ตัวแปรอิสระ	ความหมาย
Race	จำนวนการแข่งขัน
Takeout rate	อัตราเสียสุทธิ
Real per Capita income	รายได้ต่อหัว
Time dummy	ตัวแปรหุ่นเวลา
Track dummy	ตัวแปรหุ่นลู่วิ่งม้า

ข้อมูลที่ Mobilia (1994) ใช้ในการประมาณแบบจำลอง คือข้อมูล Panel Data ของปริมาณการเล่นการพนันโดยรวมที่มีข้อมูลภาคตัดขวาง คือ การพนันแข่งม้าในแต่ละพื้นที่ และข้อมูลอนุกรมในช่วงปี 1950 ถึง 1988 โดยสมมติว่า ข้อมูลดังกล่าวสะท้อนพฤติกรรมของผู้บริโภค ทั้งนี้ ข้อมูลการเล่นการพนันในแต่ละพื้นที่ที่ต่างมีความแตกต่างในลักษณะของประชากร รายได้ และตัวแปรอื่นๆที่มีผลต่อการเล่นการพนัน

ผลการประมาณแบบจำลองสำหรับแบบจำลอง Non-Addictive Model โดยใช้สมการถดถอยกำลังสองน้อยที่สุด (OLS) (ตัวแปรอิสระทางด้านขวามือขึ้นอยู่กับราคาในปัจจุบันเท่านั้น) พบว่าความยืดหยุ่นต่อจำนวนเงินพนันแข่งม้าตลอดทั้งปีต่อผู้เล่นการพนัน 1 คน (Attendance per Capita) มีค่าเท่ากับ -1.247 หมายความว่า หากราคาในการเล่นพนันแข่งม้าโดยเฉลี่ยสูงขึ้น 1 บาท ผู้บริโภคจะเล่นการพนันแข่งม้าลดลง 1.247 บาท และความยืดหยุ่นต่อราคาต่อจำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นการพนันแต่ละครั้ง (Real Handle per Attendee) มีค่าเท่ากับ -0.454 หมายความว่า หากราคาในการเล่นพนันแข่งม้าสูงขึ้น 1 บาท ผู้บริโภคจะเล่นการพนันแข่งม้าลดลง 0.454 บาทต่อการเล่นการพนันในแต่ละครั้ง นอกจากนี้ ยังทำการประมาณแบบจำลองโดยกำหนดให้จำนวนเงินพนันแข่งม้าตลอดทั้งปีต่อผู้เล่นการพนัน 1 คน และจำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นการพนันแต่ละครั้งเป็นตัวแปรตาม

ในแบบจำลอง โดยมีตัวแปรอิสระ คือ ราคาปัจจุบัน รายได้ และจำนวนการแข่งขัน ผลการประมาณแบบจำลองที่ได้คือ ราคา และรายได้มีความสัมพันธ์กับตัวแปรตามทั้ง 2 ตัวในทิศทางตรงกันข้ามอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนจำนวนการแข่งขันมีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกันกับตัวแปรจำนวนเงินพนันแข่งม้าตลอดทั้งปีต่อผู้เล่นการพนัน 1 คน แต่มีความสัมพันธ์ในทิศทางตรงกันข้ามกับตัวแปรจำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นการพนันแต่ละครั้งอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ผลการประมาณแบบจำลองสำหรับแบบจำลอง Addictive Model โดยใช้สมการถดถอยกำลังสองน้อยที่สุด (OLS) (ตัวแปรอิสระทางด้านขวามือขึ้นอยู่กับราคาในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต) เมื่อทำการประมาณแบบจำลองโดยกำหนดให้จำนวนเงินพนันแข่งม้าตลอดทั้งปีต่อผู้เล่นการพนัน 1 คน และจำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นการพนันแต่ละครั้งเป็นตัวแปรตามในแบบจำลอง โดยมีตัวแปรอิสระ คือ ราคาอดีต ราคาปัจจุบัน ราคาอนาคต รายได้ และ จำนวนการแข่งขัน ผลการประมาณแบบจำลองที่ได้คือ ราคา และรายได้มีความสัมพันธ์กับตัวแปรตามทั้ง 2 ตัวในทิศทางตรงกันข้ามอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

นอกจากนั้น ยังประมาณแบบจำลองด้วยวิธีการ Two Stage Least Square (TSLS) โดยกำหนดให้ตัวแปรตามทั้งสองตัวเป็น “Instrumental Variables” เนื่องจาก ตัวแปรการบริโภคในอดีตและในอนาคตเป็นตัวแปรภายใน (Endogeneity) โดยตัวแปรการบริโภคปัจจุบันถูกกำหนดให้เป็นฟังก์ชันของการบริโภค 1 ช่วงเวลาที่ผ่านมามีในอดีต และการบริโภคล่วงหน้าถัดออกไป 1 ช่วงเวลา รวมถึงราคา ณ ปัจจุบันของสินค้าพนัน รายได้ของครัวเรือน และจำนวนการแข่งขันม้า ดังสมการต่อไปนี้

$$B_t = \theta_{past} B_{t-1} + \theta_{future} B_{t+1} + \theta_0 + \theta_1 P_t \quad (6)$$

เริ่มแรกใช้ข้อมูลตัวแปร Instrument ประกอบไปด้วยตัวแปรราคาสินค้าย้อนหลังและล่วงหน้า 4 ช่วงเวลานับจากเวลา ณ ปัจจุบัน ราคาปัจจุบัน และตัวแปรอื่นๆที่คาดว่าจะมีผลต่อการบริโภค ทั้งนี้เนื่องจาก มีงานศึกษาซึ่งเป็นที่ยอมรับกันว่า ผลเฉลยของสมการอนุพันธ์อันดับสองสำหรับการบริโภค ณ เวลาใดๆ จะขึ้นอยู่กับมูลค่าปัจจุบัน โดยกำหนดให้มูลค่าของการบริโภคในอดีตและในอนาคตเป็นตัวแปรภายนอก (Becker, Grossman and Murphy 1991) ซึ่งเห็นชัดเจนว่า ไม่ได้มีเพียงตัวแปรเหล่านี้ที่สามารถใช้พยากรณ์การบริโภคในอดีตและในอนาคตได้ ดังนั้น การบริโภคในอดีตและอนาคตจะขึ้นอยู่กับตัวแปรราคาสินค้าย้อนหลังและล่วงหน้า 4 ช่วงเวลานับจากเวลา ณ ปัจจุบัน และ

ตัวแปร ณ เวลา t อื่นๆ ที่เพิ่มเติมเข้ามา และเมื่อทำการประมาณแบบจำลองก็พบว่า ทั้งสมการที่มีตัวแปรตามเป็นจำนวนเงินพนันแข่งม้าตลอดทั้งปีต่อผู้เล่นการพนัน 1 คน และสมการที่มีตัวแปรตามเป็นจำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นการพนันแต่ละครั้ง พบว่าระดับการบริโภคในอดีตและในอนาคตมีความสัมพันธ์กับการบริโภค ณ ปัจจุบันในทิศทางเดียวกัน

ส่วนผลที่ได้จากการหาค่าความยืดหยุ่นของอุปสงค์ในการเล่นการพนันต่อราคาสินค้าที่เปลี่ยนแปลงไป พบว่าสำหรับทุกๆ กรณี การเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าเสพติดแบบที่มีการคาดการณ์ล่วงหน้ามีผลต่อการเปลี่ยนแปลงอุปสงค์ของสินค้าเสพติดมากกว่าการเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าเสพติดแบบที่ไม่ได้มีการคาดการณ์ล่วงหน้า และการเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าแบบถาวรมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงอุปสงค์ของสินค้าเสพติดมากกว่าการเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าเสพติดแบบชั่วคราว และกรณีของการเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าเสพติดในระยะยาว (Long run Price) มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงอุปสงค์ของสินค้าเสพติดมากที่สุด

2.2 แบบจำลองทางเศรษฐศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นพนัน

งานแรกที่มีการศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันในเชิงประจักษ์ ย้อนหลังกลับไปเป็นงานของ Suits (1979) ที่ได้มีการประมาณค่าความยืดหยุ่นต่อราคาของการพนัน (ประเภท Bookmaking) ในมลรัฐเนวาดา และการพนันแข่งม้าในรัฐต่างๆ ในประเทศสหรัฐอเมริกา งานศึกษาพบว่าความยืดหยุ่นต่อราคามีค่ามากกว่า 1 อย่างมีนัยสำคัญ ในขณะที่ความยืดหยุ่นต่อรายได้มีค่าประมาณ 1 ที่สำคัญ งานศึกษาชิ้นนี้ได้ให้นิยามราคาของการพนันว่าคือ 'Take-out Rate' (หรือมีค่าเท่ากับ $1 - \text{Expected value of } \1 bet) หรือเราอาจเรียกได้ว่ามันคือ Expected Loss ของการเล่นพนันนั่นเองตัวอย่างเช่น การพนัน 1 บาท มีโอกาสถูก 90 % เพราะฉะนั้น Expected Loss หรือ ราคาของการพนันประเภทนี้มีค่าเท่ากับ 0.10 บาท จากการสัมภาษณ์ Suit (1979) พบว่า ผู้เล่นพนันส่วนใหญ่ในประเทศสหรัฐอเมริกาคิดว่าการพนันเป็น Recreational Activity มากกว่าการได้มาซึ่งรายได้และสินทรัพย์ ถึงแม้จะรู้ว่าโดยเฉลี่ยแล้วจะแพ้ แต่การมีความตื่นเต้นที่ได้ลุ้นคือสิ่งที่ได้จากการพนัน Expected Loss ที่เกิดขึ้นคือราคาที่ต่อจ่าย

งานวิจัยสำคัญที่ได้รวบรวมแบบจำลองทางเศรษฐศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นพนันพบได้ใน Paton, Siegel, and Williams (2003) ซึ่งได้แสดงให้เห็นถึงรูปแบบมาตรฐานของสมการอุปสงค์ของการเล่นพนันโดยมีลักษณะ คือ

$$Q_{it} = a_0 + a_1 P_{it} + a_2 Y_t + \sum \beta_j P_{jt} + \beta Z_i + u_t \quad (7)$$

โดยที่ Q_{it} = อุปสงค์ที่มีต่อการพนันประเภท i

P_{it} = ราคาของการพนันประเภท i

Y = รายได้

Z = เวกเตอร์ของปัจจัยควบคุมอื่นๆ

P_{jt} = ราคาของการพนันประเภทอื่นๆ

Paton, Siegel, and Williams (2003) กล่าวว่าพฤติกรรมกรรมการพนันของผู้บริโภคจะมีลักษณะ พิเศษคือ มักจะไม่อ่อนไหวต่อการเปลี่ยนแปลงราคาเนื่องจาก 1) ผู้บริโภคมักไม่ทราบราคาที่แท้จริงของสินค้าการพนัน หรือ ไม่ทราบถึงการเปลี่ยนแปลงราคาของสินค้า หรือความแตกต่างของราคาของประเภทของการพนันต่างๆ และ 2) ผู้เล่นพนันมักมีความซื่อสัตย์ (Royalty) กับประเภทของการพนันที่ตนเองซื้อสูง นั้นหมายถึงผลของการชดเชยกันทางด้านราคามีไม่มาก และ แสดงให้เห็นว่าการตอบสนองต่อราคามีไม่มากเช่นกัน ดังนั้น การพนัน การดื่มสุรา และการสูบบุหรี่มีลักษณะที่คล้ายคลึงกันในมิติของการมีลักษณะเสพติด

ตัวอย่างงานวิจัยเชิงประจักษ์ที่เกี่ยวข้องพบได้ใน Clotfelter and Cook (1990) พบว่าความยืดหยุ่นต่อราคาของ Lotto และ Number Games มีค่าน้อยกว่า -1 ค่อนข้างมาก (-2.55 และ -3.05 ตามลำดับ) ในขณะที่ Forrest and Gulley (2009) พบว่าความยืดหยุ่นต่อราคาของ ล็อตเตอรี่ในประเทศอังกฤษค่าใกล้เคียง -1 (เท่ากับ -1.03) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้เล่นในสหรัฐอเมริกาสามารถชดเชยได้มากกว่าผ่านการเล่นการพนันในรัฐใกล้เคียง ส่วนงานที่เกี่ยวข้องกับ เครื่องเล่นพนัน บ่อน และการพนันจะมีงานศึกษาในเชิงประจักษ์ค่อนข้างน้อย แต่โดยเปรียบเทียบแล้วพบว่าความยืดหยุ่นต่ำกว่าล็อตเตอรี่ เนื่องจากอาจเป็นเพราะ ราคาของการเล่นพนันประเภทต่างๆ สังเกตได้ยากกว่า

ในมิติของการชดเชยกันระหว่างพฤติกรรมการเล่นพนันประเภทต่างๆ Paton, Siegel, and Williams (2003) พบว่า ระดับของการชดเชยกันระหว่างประเภทของการพนันมีลักษณะเพิ่มขึ้นตามเวลา แต่อย่างไรก็ดี ไม่ได้หมายความว่าความส่งเสริมการพนันบางประเภท เช่น สลากกินแบ่งรัฐบาล จะช่วยลดการพนันประเภทอื่น การเปิดกว้างในการพนันบางประเภทอาจทำให้เกิดทั้งลักษณะที่เกือหนุนกัน และ ชดเชยกันได้ หรือ อาจจะไม่เกิดการชดเชยกันเลยก็ได้ เพราะมีผู้เล่นใหม่เข้ามาและทำให้ตลาดใหญ่ขึ้น ซึ่งผล

ดังกล่าวพบในกรณีสลาकिनแบ่งรัฐบาลของประเทศอังกฤษ นอกจากนั้น ผลการศึกษา ลักษณะการชดเชยกันในการเล่นพนันของประเทศสหรัฐอเมริกาไม่ชัดเจน และเปลี่ยนแปลงไปตามรัฐที่ทำการศึกษ อย่งไรก็ดีโดยสรุปแล้ว งานศึกษาส่วนใหญ่ให้ข้อสรุปว่าผลทางราคาของการพนันในแต่ละประเภท ทำให้เกิดการชดเชยกันได้ (ค่าความยืดหยุ่นไขว้ ต่ราคาเป็นบวก) ในขณะที่การส่งเสริมการพนันบางประเภทในสังคมอาจไม่สามารถไปทดแทนการพนันประเภทอื่นได้ เพราะขนาดของตลาดการพนันอาจจะใหญ่ขึ้นแทน

2.3 ตัวอย่างงานวิจัยในเชิงประจักษ์ที่สำคัญและข้อค้นพบที่น่าสนใจ

งานศึกษาในเชิงประจักษ์ของพฤติกรรมการเล่นพนันที่สำคัญพบได้ใน Albers and Hubl (1997) งานวิจัยดังกล่าวได้พยายามหารูปแบบพฤติกรรมการเล่นพนันของครัวเรือนเยอรมันเป็นครั้งแรก โดยใช้แบบจำลองโพรบิต (Probit) เพื่อทดสอบลักษณะของครัวเรือนเยอรมันที่คาดว่าจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันถูกกฎหมายในรูปแบบต่างๆ ข้อมูลที่ใช้ในการประมาณแบบจำลองในงานวิจัยของ Albers and Hubl (1997) ได้มาจากการสำรวจ โดยเขาได้สร้างแบบสอบถามที่ครอบคลุมตัวแปรแสดงลักษณะทางสังคม (Socio-Economic) ของครัวเรือน อันได้แก่ อายุ (Age) เพศ (Gender) ระดับการศึกษา (Education) รายได้ (Income) สถานะครอบครัว (Family Status) สิทธิในการครอบครองบ้าน (Home Ownership) และอาชีพ (Occupation) นอกจากตัวแปรแสดงลักษณะทางสังคมของครัวเรือน ยังมีตัวแปรที่เป็นแรงจูงใจสำคัญในการเล่นการพนัน คือ ความสนใจของเงินรางวัลสูงสุด (Maximum Prize) ที่ผู้เล่นมีโอกาสจะได้รับ¹ โดยใช้ข้อมูลสำรวจแนวระนาบ (Cross section) มีจำนวนตัวอย่างทั้งสิ้น 891 ชุด

ในแบบจำลอง Albers and Hubl (1997) ได้กำหนดให้ตัวแปรตาม y_i (ดัชนี i แทนครัวเรือน i) จะมีค่าเป็น 1 เมื่อครัวเรือน i เลือกเล่นการพนัน และมีค่าเป็น 0 เมื่อครัวเรือน i เลือกที่จะไม่เล่นการพนัน สำหรับครัวเรือน i ที่มีส่วนพัวพันกับการพนันประเภทเดิมๆ เป็นเวลา 3 เดือน ซึ่งครัวเรือนที่มีลักษณะดังกล่าวจะกลายเป็นผู้ติดพนันในแบบจำลองนี้ ผลการศึกษาพบว่า ตัวแปรที่เป็นปัจจัยกำหนดการเล่นพนันของครัวเรือนอย่างมีนัยสำคัญ ได้แก่ รายได้ มูลค่าของเงินรางวัลสูงสุด และระดับการศึกษา โดยรายได้และมูลค่าของเงินรางวัลสูงสุดมีความสัมพันธ์ต่อแนวโน้มในการเล่นการพนันของครัวเรือนในทิศทางเดียวกัน ส่วนระดับการศึกษามีความสัมพันธ์ต่อแนวโน้มในการเล่นการพนันของครัวเรือน

¹ ในงานวิจัยของ Clotfelter and Cook (1989) กล่าวว่ามูลค่าของเงินรางวัลสูงสุดที่ผู้เล่นพนันมีโอกาสจะได้รับ โดยเฉพาะรางวัลแจ็คพ็อตของล็อตเตอรี่ เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ครัวเรือนเลือกเล่นการพนัน

ในทิศทางตรงกันข้าม ส่วนการพนันประเภทอื่นๆ ตัวแปรที่เป็นปัจจัยกำหนดการเล่นพนันของครัวเรือนอย่างมีนัยสำคัญ

ตารางที่ 2 สรุปผลการศึกษาของ Albers and Hubl (1997)

ประเภทของการพนัน	ปัจจัยกำหนดการเล่นพนันของครัวเรือนที่มี นัยสำคัญ		
การพนันทุกประเภท	รายได้(+)	มูลค่าของเงินรางวัล(+)	ระดับการศึกษา(-)
ลอตโต้ (Lotto)	เพศ(+)	มูลค่าของเงินรางวัล(+)	ระดับการศึกษา(-)
ลอตเตอรี (Draw Lotteries)	รายได้(+)	อายุ(+)	
ลอตเตอรี (TV Lotteries)	รายได้(+)	มูลค่าของเงินรางวัล(+)	ระดับการศึกษา(-)
พนันบอล (Soccer)	เพศ(+)	มูลค่าของเงินรางวัล(+)	
แข่งม้า (Horse Race)		มูลค่าของเงินรางวัล(+)	
ตู้เกมส์พนัน (Gaming Machines)	เพศ(+)	มูลค่าของเงินรางวัล(+)	ระดับการศึกษา(-)
คาสิโน (Casinos)	รายได้(+)	เพศ(+)	สถานภาพ(+)

เนื่องจาก ค่าสัมประสิทธิ์ไม่ได้สะท้อนค่าความน่าจะเป็นในการตัดสินใจเล่นการพนันของครัวเรือน ซึ่งวิธีการหาค่าความน่าจะเป็นดังกล่าว สามารถทำได้โดย หาค่าฐานนิยม (Mode) ของข้อมูล แต่ถ้าหากไม่สามารถหาค่าฐานนิยมของข้อมูลดังกล่าวได้ เนื่องจากข้อมูลไม่มีค่าซ้ำกันเลย ก็สามารถใช้ในการหาค่ามัธยฐานแทนได้ ทั้งนี้ งานวิจัยของ Albers and Hubl (1997) ได้กำหนดนิยามของ “Median Participant” ว่าหมายถึง “ผู้เล่นการพนันที่มีรายได้อยู่ในระดับกลาง มีอายุอยู่ในวัยกลางคน (46 ปี) แต่งงานแล้วแต่ยังไม่มีบ้านเป็นของตัวเอง ทำงานเป็นพนักงานบริษัทและเล่นการพนันเพื่อหวังเงินรางวัลแจ็คพ็อต” นิยามดังกล่าวจะถูกนำมาใช้เป็นเกณฑ์เปรียบเทียบกับตัวแปรอื่นๆ การหาค่าความน่าจะเป็นดังกล่าวมองว่าการเปลี่ยนแปลง (Variation) ในตัวแปรอิสระจะสามารถสะท้อนค่าความน่าจะเป็นในการตัดสินใจเล่นการพนันของครัวเรือนได้ ยกตัวอย่างเช่น ตารางแสดงความน่าจะเป็นในการตัดสินใจเล่นการพนันของครัวเรือน (ยกมาเฉพาะผลการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในขั้นนี้) ดังตารางที่ 3

จากแถวแรกในตารางที่ 3 สามารถอธิบายได้ว่า ความน่าจะเป็นที่ผู้เล่นการพนันที่มีลักษณะเป็นไปตามนิยาม “Median Participant” นั้นจะเลือกเล่นล็อตเตอรี่ (TV Lotteries) เท่ากับ 0.48 เลือกเล่นพนันบอล (Soccer) เท่ากับ 0.16 และเลือกเล่นตู้เกมสัฟนัน (Gaming Machines) เท่ากับ 0.28 ในแถวที่สองเมื่อกำหนดให้มูลค่าเงินรางวัลสูงสุดไม่มีความสำคัญจะทำให้ความน่าจะเป็นที่ผู้เล่นพนันเลือกเล่นล็อตเตอรี่ ลดลงเหลือ 0.25 ความน่าจะเป็นที่จะเลือกเล่นพนันบอลลดลงเหลือ 0.05 ความน่าจะเป็นที่จะเลือกเล่นตู้เกมสัฟนันลดลงเหลือ 0.07 หมายความว่า ผู้เล่นการพนันต่างหวังจะได้เงินรางวัลแจ็คพ็อต เนื่องจากเมื่อกำหนดให้ผู้เล่นพนันไม่สนใจมูลค่าเงินรางวัลสูงสุด ปรากฏว่าความน่าจะเป็นที่จะเลือกเล่นการพนันทุกประเภทลดลง ในแถวที่สามกำหนดให้ผู้เล่นพนันเป็นผู้หญิงจะทำให้ความน่าจะเป็นที่ผู้เล่นพนันที่เป็นผู้หญิงจะเลือกเล่นล็อตเตอรี่เท่ากับ 0.55 ความน่าจะเป็นที่ผู้เล่นพนันที่เป็นผู้หญิงจะเลือกเล่นพนันบอลเท่ากับ 0.04 ความน่าจะเป็นที่ผู้เล่นพนันที่เป็นผู้หญิงจะเลือกเล่นตู้เกมสัฟนันเท่ากับ 0.07 สามารถอธิบายได้ว่า ผู้หญิงชอบที่จะเล่นพนันล็อตเตอรี่ (TV Lotteries) เนื่องจาก ความน่าจะเป็นที่จะเลือกเล่นพนันล็อตเตอรี่สูงขึ้นเมื่อเทียบกับค่า “Median Participant” เมื่อผู้เล่นเป็นผู้หญิง ในทางตรงกันข้าม ผู้หญิงไม่ชอบที่จะเล่นพนันบอลและตู้เกมสัฟนัน (Gaming Machines) เนื่องจาก ความน่าจะเป็นที่จะเลือกเล่นพนันประเภทดังกล่าวลดลงเมื่อเทียบกับค่า “Median Participant” เมื่อผู้เล่นเป็นผู้หญิงส่วนตัวแปรที่คาดว่าเป็นปัจจัยในการเลือกเล่นการพนันตัวอื่นๆ ก็สามารถอธิบายได้ในทำนองเดียวกัน

ตารางที่ 3 ความน่าจะเป็นในการตัดสินใจเล่นการพนันจากงาน Albers and Hubl (1997)

ประเภทของการพนัน	ล็อตเตอรี่ (TV Lotteries)	พนัน บอล (Soccer)	ตู้เกมสัฟนัน (Gaming Machines)
(1) Median Participant	0.48	0.16	0.28
(2) มูลค่าเงินรางวัลสูงสุดไม่มีความสำคัญ	0.25	0.05	0.07
(3) ผู้หญิงเป็นผู้เล่น	0.55	0.04	0.07
(4) ระดับการศึกษา	0.33	0.09	0.11
(5) สถานภาพ	0.44	0.22	0.40
(6) การว่างงาน	0.38	0.07	0.50

(7) มีบ้านเป็นของตัวเอง	0.55	0.08	0.23
(8) มีอาชีพเป็นข้าราชการ	0.59	0.24	0.25
(9) มีอาชีพเป็นกลุ่มผู้ใช้แรงงาน	0.46	0.16	0.36

สรุปผลการศึกษาในงานวิจัยของ Albers and Hubl (1997) พบว่าครัวเรือนในเยอรมันที่ว่างงานและมีการศึกษาดำมีโอกาสดัดการพนันมาก ผลการศึกษาที่สอดคล้องกันในต่างประเทศ ได้แก่ ในประเทศอเมริกา งานวิจัยของ Clotfelter and Cook (1989) โดยที่ตัวแปรในเชิงเศรษฐกิจมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมดัดการพนันของครัวเรือนในเยอรมัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง รายได้หลังหักภาษี (Disposable Income) ของครัวเรือน แต่อย่างไรก็ตาม ในงานวิจัยชิ้นนี้มองว่า การพนัน เป็นสินค้าปกติไม่ใช่สินค้าเสพติด เนื่องจากระดับการบริโภค (ปริมาณการเล่นการพนัน) สูงขึ้นตามระดับรายได้ที่สูงขึ้น

2. การศึกษาเชิงปริมาณด้วยแบบจำลองทางเศรษฐมิติ

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันในประเทศไทยในเชิงปริมาณ จะใช้ข้อมูลที่ได้จากการสำรวจภาคสนามแนวนาน (Survey based cross-section data) จากโครงการวิจัย “การศึกษาเรื่องสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย” ภายใต้การสนับสนุนจาก สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) ซึ่งรวมตัวอย่างทั้งสิ้น 5,042 ตัวอย่างมาประมาณการด้วยแบบจำลองทางเศรษฐมิติ ที่ตั้งอยู่บนรากฐานงานวิจัยของ Albers and Hubl (1997) และแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับการพฤติกรรมบริโภคของสินค้าเสพติด ซึ่งได้รวมตัวแปรทางด้าน 1) ปัจจัยส่วนบุคคล 2) ปัจจัยที่เกิดจากสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อม 3) การเข้าถึงแหล่งของการเล่นการพนัน และ 4) ทศนคติของผู้บริโภคที่มีต่อความเสี่ยง รวมถึงตัวแปรที่สะท้อนว่าผู้บริโภคเป็นว่าการพนันเป็นสินค้าประเภท Recreational Activity หรือไม่ ตามข้อค้นพบที่ได้จากงานของ Suits (1979) โดยได้รวมคำถามที่สะท้อนความสุขที่ได้จากการเล่นการพนันลงไปในแบบจำลองด้วย

การประมาณค่าสมการแบบจำลองทางเศรษฐมิติถูกจัดทำแบ่งเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ได้แก่ 1) แบบจำลองแสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อ ‘การมีประสบการณ์’ ในการเล่นการพนัน และ 2) แบบจำลองแสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อ ‘การเล่นการพนันในปัจจุบัน’ ดังนั้น แบบจำลองทางเศรษฐมิติทั้งสองข้างต้น จึงมีนัยต่อการทำความเข้าใจพฤติกรรมการเล่นพนันของคนไทยแตกต่างกัน ทั้งนี้ แบบจำลองแรก จะแสดงให้เห็นถึงปัจจัยที่อาจมีส่วนกำหนดให้บุคคล

หนึ่งๆ กลายเป็นผู้ 'เริ่มเล่น' และมีประสบการณ์ในการพนัน ในขณะที่แบบจำลองในส่วนที่สองจะแสดงให้เห็นถึงปัจจัยที่กำหนดพฤติกรรมของผู้ที่ 'ยังคงเล่น' การพนันอยู่

นอกจากนั้น การศึกษายังได้ประมาณค่าแบบจำลองทางเศรษฐมิติของพฤติกรรมการเล่นพนันแยกย่อยตามประเภท (ภายใต้จำนวนข้อมูลที่เอื้ออำนวยให้สามารถประมาณการได้ในแต่ละประเภท) ได้แก่ 1) แบบจำลองแสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นสลากกินแบ่งรัฐบาล 2) แบบจำลองแสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นหวยใต้ดิน 3) แบบจำลองแสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นหวยทุกชนิด 4) แบบจำลองแสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอล 5) แบบจำลองแสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันในบ่อน 6) แบบจำลองแสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นมวย/มวยตู้ และ 7) แบบจำลองแสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นกีฬาพื้นบ้าน ทั้งนี้ Functional Form รูปแบบสมการที่ประมาณค่าทางเศรษฐมิติ ได้แก่

แบบจำลองแสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมี 'ประสบการณ์' ในการเล่นการพนัน

การมีประสบการณ์การพนัน = f (รายได้, ปัจจัยส่วนบุคคล, ปัจจัยที่เกิดจากสภาพสังคม และสิ่งแวดล้อม)

โดย

- รายได้ คือ รายได้ต่อเดือนของบุคคล (บาทต่อเดือน)
- ปัจจัยส่วนบุคคล คือ เพศ อายุ สถานภาพสมรส (โสด สมรส หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่) ระดับการศึกษา (ประถม/ต่ำกว่า มัธยมต้น มัธยมปลาย อาชีวศึกษา อุดมศึกษา) และอาชีพ (ไม่ได้ทำงาน/เกษียณ แม่บ้าน/พ่อบ้าน นักเรียน/นักศึกษา เกษตรกร/ประมง รับจ้างทั่วไป ลูกจ้างเอกชน ลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจ อาชีพอิสระ ธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย)
- ปัจจัยที่เกิดจากสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อม คือ จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นพนัน การเล่นพนันของบิดา/มารดา และการเล่นการพนันของเพื่อน

แบบจำลองแสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อ ‘การเล่นการพนันในปัจจุบัน’

การเล่นการพนันในปัจจุบัน = f (รายได้, ปัจจัยส่วนบุคคล, ปัจจัยที่เกิดจากสภาพสังคม และสิ่งแวดล้อม, การเข้าถึงแหล่งของการเล่นการพนัน, ความสุขจากการเล่นพนัน, ผลจากการเล่นพนัน, ตัวแปรที่สะท้อนความเป็น *Rational Addiction*, ทัศนคติของผู้บริโภคที่มีต่อความเสี่ยง)

โดย

- รายได้ คือ รายได้ต่อเดือนของบุคคล (บาทต่อเดือน)
- ปัจจัยส่วนบุคคล คือ เพศ อายุ สถานภาพสมรส (โสด สมรส หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่) ระดับการศึกษา (ประถม/ต่ำกว่า มัธยมต้น มัธยมปลาย อาชีวศึกษา อุดมศึกษา) และอาชีพ (ไม่ได้ทำงาน/เกษียณ แม่บ้าน/พ่อบ้าน นักเรียน/นักศึกษา เกษตรกร/ประมง รับจ้างทั่วไป ลูกจ้างเอกชน ลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจ อาชีพอิสระ ธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย)
- ปัจจัยที่เกิดจากสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อม คือ จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นพนัน การเล่นพนันของบิดา/มารดา และการเล่นการพนันของเพื่อน
- การเข้าถึงแหล่งของการเล่นการพนัน คือ เวลาในการเดินทางเพื่อไปเล่นการพนัน (นาที)
- ความสุขจากการเล่นพนัน คือ การประเมินความสุขที่ได้จากการพนัน (มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด)
- ผลจากการเล่นพนัน คือ ผลกระทบต่อสภาพเศรษฐกิจส่วนบุคคล (เหมือนเดิม รวยขึ้น จนลง) และการถูกลงโทษจากการเล่นการพนัน (ไม่เคย เคย)
- ตัวแปรที่สะท้อนความเป็น *Rational Addiction* คือ การประเมินตนเองว่าเป็นผู้ติดการพนันหรือไม่ (ติด ไม่ติด)

- **ทัศนคติของผู้บริโภคที่มีต่อความเสี่ยง** คือ พฤติกรรมการเล่นพนันเมื่อผู้เล่นได้/เสียจากการพนันซึ่งการตีความว่าผู้เล่นการพนันจะเป็นผู้ที่มีมุมมองต่อความเสี่ยงเป็นอย่างไรนั้น จะตั้งอยู่บนสมมติฐานดังตารางข้างล่าง (เครื่องหมาย + หมายถึง เล่นพนันเพิ่มขึ้น, เครื่องหมาย – หมายถึง เล่นพนันลดลง, เครื่องหมาย = หมายถึง เล่นพนันเท่าเดิม) กล่าวคือ ผู้ที่ชอบความเสี่ยง (Risk-lover) จะเล่นการพนันเพิ่มขึ้นเมื่อเล่นได้ แต่ไม่ลดการพนันลงเมื่อเสีย ในขณะที่ผู้ที่เกลียดความเสี่ยง (Risk-averse) จะเล่นเท่าเดิมแม้เล่นได้ แต่จะเล่นลดลงเมื่อเสีย และผู้ที่เป็นกลางต่อความเสี่ยง (Risk-neutral) จะเล่นเพิ่มเมื่อได้ และลดการเล่นเมื่อเสีย

การประมาณค่าสมการทางเศรษฐมิติถูกจัดทำด้วยแบบจำลอง Probit Model โดยวิธีการ Maximum Likelihood Estimator (MLE) และคำนวณหาค่า ‘ความน่าจะเป็น’ ของบุคคลในการเป็นผู้มีประสบการณ์เล่นการพนัน และเป็นผู้ที่ยังคงเล่นการพนันโดยนำสัมประสิทธิ์ที่ได้จากการประมาณค่าสมการแบบจำลองทางเศรษฐมิติ (ซึ่งมีความหมายถึงส่วนเปลี่ยนแปลงของ Z-Score) มาคำนวณหาความน่าจะเป็น ทั้งนี้ ค่าที่คำนวณได้จะสะท้อนความน่าจะเป็นที่เปรียบเทียบกับลักษณะที่มีค่า Z-Score เท่ากับศูนย์² (ซึ่งหมายความว่ากรณีฐานคือบุคคลที่มีโอกาสจะเป็นผู้เล่นการพนัน/ไม่เล่นการพนัน ร้อยละ 50 เท่าๆ กัน) ทั้งนี้ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างที่เก็บได้มีลักษณะกระจายตัวไม่สมมาตรจึงไม่เหมาะสมที่จะใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) หรือ มัธยฐาน (Median) เป็นฐานของการคำนวณ

3.1 ผลการประมาณค่าแบบจำลองปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อประสบการณ์ในการเล่นพนัน

จากการประมาณค่าด้วยแบบจำลองทางเศรษฐมิติพบว่า (ตารางที่4) ประชากรไทยเพศชายมีแนวโน้มที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันมากกว่าเพศหญิง การเป็นเพศชายจะมีโอกาสเป็นผู้เคยเล่นการพนันสูงขึ้นร้อยละ 10.83 และโอกาสที่บุคคลหนึ่งๆ จะเคยมีประสบการณ์เล่นการพนันจะมีมากขึ้นเมื่ออายุเพิ่มขึ้น นอกเหนือไปจากเพศและอายุแล้ว สถานภาพสมรสและอาชีพก็มีส่วนสำคัญในการกำหนดความแตกต่างของผู้ที่เคย/ไม่เคยเล่นการพนัน กล่าวคือ บุคคลที่มีสถานภาพ หม้าย หย่า หรือแยกกันอยู่ มีโอกาสที่จะเป็นผู้ที่เคยเล่นการพนันมากกว่าบุคคลที่มีสถานภาพโสดหรือสมรส กลุ่มผู้มีอาชีพเป็น

² ดังนั้น หากสมมติให้ค่าความน่าจะเป็นที่คำนวณได้มีค่าเท่ากับ 7.9% นั้นหมายความว่า การที่อายุเพิ่มขึ้น 1 ปี ทำให้คนไทยในกลุ่มตัวอย่างมีโอกาสที่จะเป็นเล่นการพนันเพิ่มขึ้นร้อยละ 7.9

พ่อบ้าน/แม่บ้าน รับจ้างทั่วไป ลูกจ้างเอกชน ลูกจ้างรัฐบาลรัฐวิสาหกิจ มีอาชีพอิสระ และมีธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย จะมีแนวโน้มเป็นผู้มีประสบการณ์การพนันมากกว่าคนที่ไม่ได้ทำงานหรือเกษียณ นักเรียนนักศึกษา ผู้ประกอบอาชีพเกษตรกรหรือประมง

นอกจากไปจากลักษณะเฉพาะบุคคลแล้ว ปัจจัยแวดล้อมภายนอกซึ่งได้แก่ครอบครัวและบุคคลใกล้ชิดก็มีส่วนอย่างมีนัยสำคัญในการกำหนดว่าบุคคลหนึ่งๆ จะเคยเล่นการพนันหรือไม่ ผลการศึกษาพบว่า โอกาสของการที่คนไทยจะเป็นผู้เคยเล่นการพนันจะเพิ่มขึ้นตามจำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เป็นผู้เล่นการพนัน การมีจำนวนสมาชิกในครัวเรือนเป็นผู้เล่นการพนัน (ที่ไม่ใช่บิดามารดา) เพิ่มขึ้น 1 คน จะทำให้โอกาสที่สมาชิกคนอื่นๆ จะเคยมีประสบการณ์การพนันเพิ่มสูงขึ้นถึงร้อยละ 32.67 อย่างไรก็ดี การที่บิดามารดาเป็นผู้เล่นการพนันจะมีผลในทางลบ หรือกล่าวได้ว่า ผู้เป็นบุตรมีแนวโน้มที่จะหลีกเลี่ยงทดลองเล่นการพนันเมื่อบิดามารดาเป็นผู้เล่นการพนัน และยิ่งไปกว่านั้น อิทธิพลจากเพื่อนสนิทที่มีความสัมพันธ์ไปในทิศทางบวกอย่างมีนัยสำคัญ การที่เพื่อนสนิทเป็นคนที่เล่นการพนันจะเพิ่มโอกาสของการเคยเล่นพนันมากขึ้น เพื่อนสนิทที่เป็นผู้เล่นการพนันจะทำให้โอกาสที่เราจะเคยเล่นการพนันเพิ่มขึ้นสูงถึงร้อยละ 20.75 การศึกษาในเชิงปริมาณยังพบว่า ความแตกต่างของระดับการศึกษาและรายได้ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 4 ปัจจัยกำหนดที่มีผลต่อการเป็นผู้มีประสบการณ์และการเป็นผู้เล่นการพนันในปัจจุบัน

ปัจจัยที่คาดว่าจะมีผลต่อการเล่นการพนัน		ประสบการณ์	ปัจจุบัน เล่นการ พนัน
เพศ	ชาย	10.83%	-
	หญิง	(b)	(b)
อายุปัจจุบัน		0.32%	-
สถานภาพสมรส	โสด	-21.48%	-
	สมรส	-12.24%	-
	หม้าย/หย่า/แยกกัน อยู่	(b)	(b)
ระดับการศึกษา	ประถม/ต่ำกว่า	-	-

	มัธยมต้น	-	-
	มัธยมปลาย	-	-
	อาชีวศึกษา	-	19.73%
	อุดมศึกษา	(b)	(b)
อาชีพ	ไม่ได้ทำงาน/เกษียณ	-17.42%	-
	แม่บ้าน/พ่อบ้าน	-	-
	นักเรียน/นักศึกษา	-21.76%	-
	เกษตรกร/ประมง	-6.97%	-17.34%
	รับจ้างทั่วไป	-	-15.86%
	ลูกจ้างเอกชน	-	-
	ลูกจ้างรัฐบาล/ รัฐวิสาหกิจ	-	-
	อาชีพอิสระ	-	-14.02%
	ธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย	(b)	(b)
รายได้ต่อเดือน		-	-
เล่นการพนันครั้งแรกอายุ			-
การเล่นในปัจจุบัน -กี่ครั้ง/เดือน	นานๆ ครั้ง 1 ครั้ง 2 ครั้ง มากกว่า 2 ครั้ง		
เวลาในการเดินทางเพื่อไปเล่นพนัน (นาที)			-
การเล่นพนันทำให้ฐานะทางเศรษฐกิจเป็น อย่างไร	เหมือนเดิม รวยขึ้น จนลง		- - (b)
ถ้าการเล่นพนันทำให้รวยขึ้นเท่าตัว จะเล่น อย่างไร	เล่นมากขึ้น เล่นเท่าเดิม เล่นน้อยลง เลิกเล่น		- 9.85% - (b)
ถ้าการเล่นพนัน ทำให้จนลง 50 % จะเล่น อย่างไร	เล่นมากขึ้น		-

	เล่นเท่าเดิม	9.94%	
	เล่นน้อยลง	11.97%	
	เลิกเล่น	(b)	
นอกจากเรื่องเงินการพนันสร้างความสุขให้ เพียงใด	มากที่สุด	-	
	มาก	23.17%	
	ปานกลาง	14.43%	
	น้อย	-	
	น้อยที่สุด	(b)	
คิดว่าติดการพนันหรือไม่	ติด	33.42%	
	ไม่ติด	(b)	
เคยถูกลงโทษจากการพนันหรือไม่	ไม่เคย	-	
	เคย	(b)	
จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นพนัน		32.67%	-
บิดา-มารดา เล่นการพนันหรือไม่	เล่นทั้งคู่	-31.52%	-
	พ่อเล่น	-15.86%	-
	แม่เล่น	-16.66%	-
	ไม่เล่นทั้งคู่	(b)	(b)
เพื่อนสนิท เล่นการพนันหรือไม่	เล่น	20.75%	11.52%
	ไม่เล่น	(b)	(b)

หมายเหตุ: เครื่องหมาย (b) หมายถึง กลุ่มที่เป็นเกณฑ์อ้างอิง (Base Case)
เครื่องหมาย - หมายถึง ไม่มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ในส่วนที่ผ่านมาได้แสดงถึงการศึกษาความน่าจะเป็นที่บุคคลจะมีประสบการณ์การพนันหรือ กล่าวสั้นๆ ได้ว่าเป็นบุคคลที่ ‘เคยเล่นการพนัน’ ในส่วนต่อไป จะแสดงถึงลักษณะของบุคคลและปัจจัยอื่นๆ เช่นปัจจัยแวดล้อม รวมถึงทัศนคติที่มีต่อความเสี่ยง และระดับความสุขที่ได้จากการพนัน ซึ่งมีส่วนกำหนดให้ผู้บริโภคในกลุ่มตัวอย่าง ยังคงเป็นผู้ที่เล่นการพนันอยู่ในปัจจุบันหรือไม่

3.2 ผลการประมาณค่าแบบจำลองปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบัน

ผลการศึกษาพบว่า ผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับอาชีวศึกษามีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เล่นการพนัน ณ ปัจจุบันมากกว่าผู้ที่มีการศึกษาในระดับอื่นๆ กล่าวคือ ผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับอาชีวศึกษามีโอกาสที่จะเล่นการพนันในปัจจุบันสูงกว่าคนอื่นๆ ไป ถึงร้อยละ 19.73 ส่วนลักษณะทางอาชีพนั้นพบว่า ผู้ที่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวหรือค้าขาย ผู้ที่ไม่ได้ทำงานหรือเกษียณ พ่อบ้านแม่บ้าน เป็นนักเรียนนักศึกษา ลูกจ้างเอกชน หรือเป็นลูกจ้างรัฐบาล รัฐวิสาหกิจจะมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนัน ณ ปัจจุบันมากกว่า ผู้ที่มีอาชีพเกษตรกรรม ประมง รับจ้างทั่วไป และอาชีพอิสระ

ในมุมมองต่อความเสี่ยงจะพบว่าผู้ที่เล่นการพนันมีลักษณะที่มีแนวโน้มที่จะเป็นผู้กลัวความเสี่ยง (Risk-averse Person) ผู้พนันไม่มีแนวโน้มที่จะพนันมากขึ้นหากมีรายได้จากการพนันเพิ่มขึ้น ในขณะที่มีแนวโน้มที่จะลดการพนันลงหากเกิดความสูญเสียทางการเงินจากการเล่นพนัน ดังนั้น ข้อค้นพบนี้สามารถสะท้อนให้เห็นได้ว่า ผู้บริโภคไทยที่เป็นผู้เล่นการพนันมิได้เป็นผู้ชอบความเสี่ยงแต่อย่างใด หากแต่มีปัจจัยอื่นๆ ที่กำหนดพฤติกรรมการเล่นการพนัน

ผลการศึกษายังชี้ให้เห็นว่า ‘ความสุข’ ที่ได้จากการเล่นการพนันมีส่วนสำคัญในการกำหนดว่า กลุ่มตัวอย่างจะยังเป็นผู้ที่เล่นการพนันอยู่ ผู้ที่กล่าวว่าตนเองได้รับความสุขมากและความสุขปานกลางจากการเล่นการพนันมีความน่าจะเป็นที่จะเป็นผู้เล่นการพนันเพิ่มขึ้นร้อยละ 23.17 และร้อยละ 14.43 ตามลำดับ และที่สำคัญ ผลชี้ว่าแม้ผู้ที่เล่นการพนันจะรู้ตัวว่าเป็นผู้ที่ติดการพนัน คนดังกล่าวก็ยังคงเล่นการพนันอยู่ (ซึ่งอาจสอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง Rational Addiction) นอกจากนี้ เพื่อนสนิทในกลุ่ม ยังคงเป็นปัจจัยกำหนดที่สำคัญว่า บุคคลจะยังคงเป็นผู้ที่เล่นการพนันอยู่หรือไม่

ส่วนปัจจัยที่ไม่มีส่วนอธิบายพฤติกรรมการเล่นการพนันในปัจจุบัน ได้แก่ เพศ อายุ ปัจจุบันและอายุที่เริ่มเล่นการพนัน สถานภาพสมรส รายได้ต่อเดือน ผลกระทบทางเศรษฐกิจจากการเล่นการพนัน เวลาที่ใช้เดินทางเพื่อไปเล่นการพนัน การลงทะเบียนจากการเล่นการพนัน บิตามารดา และจำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนัน

หากเปรียบเทียบความแตกต่างของผลการศึกษาในสองส่วนข้างต้น จะพบข้อค้นพบที่สำคัญซึ่งสามารถมีนัยต่อนโยบายที่แตกต่างกัน หากจะกล่าวโดยสรุป เราพบว่าปัจจัยที่กำหนดว่าบุคคลหนึ่งๆ จะเคยเป็นผู้ที่ลองเล่นการพนัน มีความแตกต่างไปจากปัจจัยที่มี

ส่วนในการอธิบายว่าคนๆ นั้นจะยังเป็นผู้ที่เล่นการพนันอยู่ในปัจจุบัน รายละเอียดผลการศึกษานี้แสดงให้เห็นว่าระดับการศึกษาไม่ได้มีผลต่อการกำหนดว่าบุคคลจะเคยลองเล่นการพนันหรือไม่ ในขณะที่เมื่อคนๆ นั้นได้กลายเป็นผู้เล่นการพนันแล้ว คนที่มีการศึกษาในระดับอาชีวศึกษาจะมีแนวโน้มที่ยังคงเป็นผู้เล่นการพนันในปัจจุบันมากกว่ากรณีอื่นๆ ทั้งนี้ เมื่อเปรียบเทียบผลการศึกษากับผู้ที่มีระดับการศึกษาในระดับประถม และมัธยมพบว่า คนในกลุ่มทั้งสองมิได้มีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เล่นการพนันมากกว่ากลุ่มอาชีวศึกษาดังนั้น ระดับการศึกษาที่สูงขึ้นไม่ได้มีความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงกับการลดลงของการพนันแต่อย่างใด ตัวแปรสำคัญที่มีผลต่อทั้งการมีประสบการณ์และการเล่นในปัจจุบัน ได้แก่กลุ่มเพื่อนสนิท จะสังเกตได้ว่า การมีเพื่อนสนิทเป็นผู้เล่นการพนันจะเพิ่มโอกาสให้บุคคลเป็นได้ทั้งผู้ ‘ลองเล่น’ และยังคงเล่นการพนันในปัจจุบัน

ลักษณะเพศไม่มีส่วนอธิบายว่าบุคคลคนนั้นจะเป็นผู้เล่นการพนันในปัจจุบันหรือไม่ ซึ่งตรงกันข้ามกับกรณีประสบการณ์ในการเล่นการพนัน ดังนั้น ความแตกต่างทางด้านเพศจึงไม่ใช่ประเด็นที่จะระบุว่าคนหนึ่ง จะเป็นผู้ที่เล่นการพนันหรือไม่ แต่อาจส่งผลกระทบต่อ การเป็นผู้เล่นหน้าใหม่ (จากความน่าจะเป็นในการมีประสบการณ์พนันที่เพิ่มขึ้นเมื่อบุคคลเป็นเพศชาย) ข้อค้นพบดังกล่าวเป็นเช่นเดียวกับปัจจัยด้าน อายุ สถานภาพสมรส รวมถึง การเล่นการพนันของบิดามารดา หรือจำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนัน กล่าวคือ เมื่อบุคคลดังกล่าวกลายเป็นผู้เล่นการพนันไปแล้ว ปัจจัยข้างต้นจะไม่ได้เป็นตัวกำหนดว่าคนดังกล่าวจะเล่นการพนันหรือไม่

ผลการศึกษาชี้ชัดว่าระดับรายได้มิได้เป็นปัจจัยกำหนดว่าบุคคลจะเป็นผู้ที่ลองเล่นการพนัน หรือกำลังเป็นผู้ที่เล่นการพนันหรือไม่ ซึ่งสิ่งดังกล่าวแสดงว่าการพนัน มีลักษณะเป็นสินค้าเสพติด (Addictive Goods) สำหรับผู้บริโภคไทย

3.3 ผลการประมาณค่าแบบจำลองปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันเป็นรายประเภท

ถึงแม้การศึกษาปัจจัยที่มีส่วนกำหนดพฤติกรรมการเล่นการพนันในภาพรวมสามารถทำให้เราทราบได้ว่าอะไรเป็นลักษณะสำคัญที่มีส่วนกำหนดการเคยเล่นการพนันและการยังคงเล่นการพนันในปัจจุบันของคนไทย อย่างไรก็ตาม การพนันประเภทต่างๆ มีลักษณะที่แตกต่างกัน การพนันที่เป็นประเภทตัวเลข (เช่น หวย) และการพนันที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน (เช่น พนันบนผลกีฬา) อาจมีลักษณะของผู้ที่เล่นแตกต่างกัน นอกจากนั้น ปัจจัยกำหนดอื่นๆ เช่นความสุข ความเสี่ยง และสภาพแวดล้อมย่อมส่งผลกระทบที่แตกต่างกัน ดังนั้น

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นแยกเป็นรายประเภทย่อยจะสามารถทำให้ผู้วิจัยเข้าใจเชิงลึกถึงปัจจัยที่แตกต่างดังกล่าวได้ชัดเจนขึ้น และยังจะช่วยให้นำไปสู่นโยบายที่เหมาะสมกับการพนันในแต่ละประเภทต่อไป

ตารางที่ 5 แสดงถึงผลการประมาณค่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภทต่างๆ รวมทั้งสิ้น 7 ประเภทได้แก่ การพนันประเภทสลากกินแบ่งรัฐบาล หวยใต้ดิน หวยทุกชนิด พนันฟุตบอล พนันในบ่อน พนันมวย/มวยตู้ และพนันในกีฬาพื้นบ้าน แยกตามลักษณะปัจจัยกำหนดต่างๆ ภาพรวมของผลการศึกษาพบว่า ลักษณะเพศมีส่วนกำหนดพฤติกรรมการเล่นการพนันในแต่ละประเภทแตกต่างกัน เพศหญิงจะมีแนวโน้มที่จะเล่นหวยใต้ดิน และหวยทุกชนิด ในขณะที่เพศชายจะมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันและกีฬา ซึ่งได้แก่ การพนันฟุตบอล พนันในบ่อน พนันมวย/มวยตู้ และพนันในกีฬาพื้นบ้าน ในขณะที่การพนันประเภทสลากกินแบ่งนั้นได้รับความนิยมนำมาเล่นกันระหว่างเพศหญิงและเพศชาย

ปัจจัยอายุมีผลต่อพฤติกรรมการพนันในบางประเภทเท่านั้น กล่าวคือ คนที่มีอายุมากขึ้น มีแนวโน้มที่จะเล่นสลากกินแบ่งรัฐบาลมากขึ้น ในขณะที่จะมีแนวโน้มในการพนันฟุตบอล และเล่นพนันในบ่อนลดลง อย่างไรก็ตาม อายุไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันประเภทอื่นๆ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

อายุที่เล่นการพนันครั้งแรกไม่ผลต่อการกำหนดพฤติกรรมการเล่นพนันในสลากกินแบ่งฯ มวย/มวยตู้ และกีฬาพื้นบ้าน แต่กลับมีผลในทางลบอย่างมีนัยสำคัญต่อแนวโน้มการเป็นผู้เล่นพนันในหวยใต้ดิน หวยทุกชนิด พนันฟุตบอล และพนันในบ่อนในปัจจุบัน ซึ่งตีความได้ว่า หากผู้เล่นพนันได้เริ่มเล่นการพนันชนิดดังกล่าวตั้งแต่อายุยังน้อย สิ่งดังกล่าวยิ่งทำให้บุคคลนั้นมีโอกาสที่จะยังเป็นผู้เล่นในปัจจุบัน' มากขึ้น ดังนั้น การแก้ปัญหาในกลุ่มนี้ต้องให้ความสำคัญกับการเริ่มเล่นตั้งแต่เด็กด้วย

สภาพสมรสโดยรวมแล้วไม่มีผลต่อการเล่นการพนันในแต่ละประเภท ยกเว้นคนที่สมรสจะเล่นพนันในบ่อนและเล่นพนันกีฬาพื้นบ้านลดลง คนเป็นหม้าย/หย่า/หรือแยกกันอยู่ มีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เล่นการพนันกีฬาพื้นบ้านอย่างมีนัยสำคัญ

ผลการประมาณค่าต่อลักษณะทางการศึกษาที่มีส่วนกำหนดพฤติกรรมการเล่นการพนันประเภทต่างๆ ข้อค้นพบที่น่าสนใจคือ คนที่มีการศึกษาระดับอุดมศึกษามีแนวโน้มที่จะเป็น

ผู้ซื้อสลากกินแบ่ง ในขณะที่ผู้ที่มีการศึกษาต่ำกว่าระดับดังกล่าวจะเป็นผู้เล่นหวยใต้ดิน และหวยทุกประเภทแทน นอกจากนั้น ผู้ที่มีการศึกษาสูงกว่าระดับมัธยมปลาย มีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เล่นพนันฟุตบอล

ลักษณะของอาชีพมีส่วนกำหนดแนวโน้มการเป็นผู้เล่นการพนันที่แตกต่างกันในแต่ละประเภท ลูกจ้างเอกชน ลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจมีแนวโน้มที่จะซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลมากกว่าอาชีพอื่น ในขณะที่เกษตรกรและชาวประมงมีแนวโน้มที่จะเล่นหวย นอกจากนั้น ทุกอาชีพยกเว้นลูกจ้างเอกชนและธุรกิจส่วนตัวจะเป็นผู้มีโอกาสในการเล่นพนันในบ่อนมากเท่าๆ กัน

ผลของการเดินทางต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันสามารถเกิดขึ้นได้ทั้งสองด้าน ในด้านหนึ่งการเข้าถึงแหล่งการพนันที่ยากขึ้นอาจตีความได้ว่าเป็นต้นทุนการเล่นการพนันที่เพิ่มขึ้น ดังนั้น ผู้เล่นพนันอาจลดการเล่นพนันประเภทนั้นลง (ความสัมพันธ์เกิดขึ้นในทิศทางลบ) ในขณะเดียวกัน หากผู้พนันมองว่าการเข้าถึงที่ยากขึ้นดังกล่าวสามารถถูกชดเชยได้จากการซื้อบริการที่เพิ่มขึ้น (เมื่อไปถึงสถานที่เล่นการพนันแล้ว) ดังนั้น ความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาของการเดินทางและการเล่นการพนันจะเป็นไปในทิศทางบวก ผลการศึกษาพบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาเดินทางและการพนันหวยใต้ดินและหวยทุกประเภทเป็นไปในทิศทางลบ ในทางตรงกันข้าม ระยะเวลาเดินทางที่เพิ่มขึ้นต่อการพนันประเภทสลากกินแบ่งฯ บ่อนพนัน และพนันกีฬาพื้นบ้าน จะทำให้ผู้พนันมีแนวโน้มเล่นพนันมากขึ้น

ปัจจัยอื่นๆ ที่สำคัญได้แก่ ผู้ที่เล่นหวยใต้ดิน และหวยทุกชนิดจะมีแนวโน้มเป็นผู้ที่เกลียดความเสี่ยง (Risk-averse Person) อย่างไรก็ดี มุมมองทางด้านความเสี่ยงของผู้พนันไม่มีส่วนกำหนดพฤติกรรมการพนันประเภทอื่นๆ ส่วนมุมมองเรื่องความสุขนั้นพบว่า ผู้ที่มองว่าการเล่นการพนันทำให้เกิดความสุข (ได้อรรถประโยชน์จากการซื้อสินค้า/บริการ) จะมีแนวโน้มที่จะเป็นผู้ที่เล่นการพนันประเภทบ่อน ในขณะที่ผู้พนันประเภทอื่นๆ ไม่ได้ถูกกำหนดจากปัจจัยด้านความสุขอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ผลยังพบว่า การที่ผู้เล่นเคยถูกลงโทษไม่สามารถช่วยลดพฤติกรรมการพนันของผู้ที่เล่นการพนันลงได้ โดยเฉพาะการพนันประเภทหวย การพนันในบ่อน การพนันมวย/มวยตู้ และการพนันพื้นบ้าน

ปัจจัยแวดล้อมทางสังคมมีผลกระทบต่อการพนันแต่ละประเภทที่แตกต่างกัน จำนวนสมาชิกในครัวเรือนมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันในบางประเภท ได้แก่ สลากกินแบ่ง

ฯ หว่ย และหว่ยทุกประเภท ในขณะที่ผลจากเพื่อนสนิทมีทั้งทางบวกและทางลบ ทั้งนี้
เพื่อนที่เล่นการพนันจะมีผลในทางบวกกับการพนันประเภทที่สามารถเล่นกันภายในกลุ่ม
ใกล้ชิดได้ ได้แก่ การพนันฟุตบอล การพนันโป๊กเกอร์ และการพนันกีฬาที่บ้าน

ตารางที่ 5 ปัจจัยกำหนดที่มีผลต่อการเล่นการพนันประเภทต่าง ๆ

ปัจจัยที่คาดว่าจะมีผลต่อการเล่นการพนัน		ผลจากแบบจำลอง								กีฬาพนัน	
เพศ	ชาย หญิง	- (b)	-10.76% (b)	-10.64% (b)	39.86% (b)	12.47% (b)	40.53% (b)	38.62% (b)			
อายุปัจจุบัน		0.48%	-	-	-1.03%	-0.61%	-	-			
สถานภาพสมรส	โสด	-	-	-	-	-	-	-34.46%			
	สมรส	-	-	-	-	-13.78%	-	-30.32%			
	หม้ายหย่าแยกกันอยู่	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)			
	ประถมต่ำกว่ามัธยมต้น	-12.86%	26.13%	25.51%	-29.02%	-	-	-			
	มัธยมปลายอาชีวศึกษา	-18.87% -19.58% -18.88%	21.57% 24.87% 16.45%	20.96% 24.10% 15.88%	-18.05% - -	- - -	- - -	- - -			
อาชีพ	อุดมศึกษา	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)			
	ไม่ได้ทำงาน/เกษียณ	-	-10.38%	-9.25%	-	20.46%	-	-			
	แม่บ้าน/พ่อบ้าน	-	-	-	-	21.12%	-	-			
	นักเรียน/นักศึกษา	-22.72%	-	-	-	25.87%	-	-			
	เกษตรกรประมง	-16.74%	22.02%	22.12%	-32.05%	12.75%	-	-			
	รับจ้างทั่วไป	-7.79%	-	-	-	15.66%	-	-			
	ลูกจ้างเอกชน	8.86%	-	-	-	-	-	-			
	ลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจ	10.80%	-	-	-	19.20%	-	-			
	อาชีพอิสระ	-	-	-	-	15.22%	-	-			
	ธุรกิจส่วนตัวค้าขาย	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)			
รายได้ต่อเดือน		-	-	-	-	-	-				
เล่นการพนันครั้งแรกอายุ การเล่นในปัจจุบัน-กี่ครั้ง/เดือน		-	-0.38%	-0.39%	-1.15%	-1.46%	-	-			
	นานกว่า 1 ครั้ง	23.66%	-	13.72%	-	-	-	-			
	1 ครั้ง	43.01%	23.68%	23.20%	-43.35%	-14.96%	-40.34%	-27.55%			
	2 ครั้ง	43.31%	35.02%	34.49%	-43.46%	-16.41%	-40.66%	-27.01%			
ใช้เวลาในการเดินทางเพื่อไปเล่นพนันเท่าไร (นาที)	มากกว่า 2 ครั้ง	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)			
		0.24%	-0.19%	-0.19%	-	0.14%	-	0.28%			

การเล่นพนันทำให้ฐานะทางเศรษฐกิจเป็นอย่างไร	เหมือนเดิม รายขึ้น	-	-17.31%	-17.50%	-21.30%	-16.21%	-	-
	จลดลง	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)
ถ้าการเล่นพนันทำให้รายขึ้นเท่าตัว จะเล่นอย่างไร	เล่นมากขึ้น	-14.75%	-	-	-	-	-	-
	เล่นเท่าเดิม	-	-	-	-	-	-	-
	เล่นน้อยลง	-	-	-	-	-	-	-
	เลิกเล่น	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)
ถ้าการเล่นพนัน ทำให้จลดลง 50 % จะเล่นอย่างไร	เล่นมากขึ้น	-	-27.08%	-23.35%	-	-	-	-
	เล่นเท่าเดิม	-	-8.15%	-7.39%	-	-	-	-
	เล่นน้อยลง	-	-6.69%	-6.87%	-	-	-	-
	เลิกเล่น	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)
นอกจากเรื่องเงินการพนันสร้างความสุขให้เพียงใด	มากที่สุด	-	-	-	-	-	-	-
	มาก	-	-	-	-	23.87%	-	-
	ปานกลาง	-	-	-	-	17.67%	-	-
	น้อย	-	-11.28%	-	-	-	-	-
คิดว่าติดการพนันหรือไม่	น้อยที่สุด	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)
	ติด	-	-	-	-	-	-	-
	ไม่ติด	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)
	ไม่เคย	-	-14.47%	-13.85%	-	-20.11%	-21.76%	-16.22%
เคยถูกลงโทษจากการพนันหรือไม่	เคย	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)
จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นพนัน		3.11%	2.96%	3.08%	-	-	-	-
บิดา-มารดา เล่นการพนันหรือไม่	เล่นทั้งคู่	-	-	-	-	-	-	-
	พ่อเล่น	-	-	-	-	-	-	-
	แม่เล่น	7.96%	-	-	-	-	-	-33.70%
	ไม่เล่นทั้งคู่	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)
เพื่อนสนิท เล่นการพนันหรือไม่	เล่น	-	-8.49%	-8.10%	25.01%	13.98%	-	18.29%
	ไม่เล่น	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)	(b)

หมายเหตุ: เครื่องหมาย (b) หมายถึง กลุ่มที่เป็นกรณีอ้างอิง (Base Case)
เครื่องหมาย - หมายถึง ไม่มีการพลอยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 6 สรุปภาพรวมปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันเป็นรายประเภท

ปัจจัยที่คาดว่าจะมีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันเป็นรายประเภท	
เพศ	- ชาย : มีแนวโน้มที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันมากกว่าเพศหญิงและมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “พนันฟุตบอล” “พนันโป๊กเกอร์” “มวย/มวยตู้” และ “กีฬาพนัน” - หญิง : มีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” และ “หวยทูกชนิด”
อายุปัจจุบัน	- มีอิทธิพลต่อการมีประสบการณ์ในการเล่นการพนัน - ผู้ที่อายุมากมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่ง” - ผู้ที่อายุน้อยมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “พนันฟุตบอล” และ “พนันโป๊กเกอร์” - ผู้ที่มีสถานภาพ หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ มีแนวโน้มที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันและมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “พนันโป๊กเกอร์” และ “กีฬาพนัน” มากกว่าผู้ที่มีสถานภาพโสด หรือสมรส
ระดับการศึกษา	- ผู้ที่มีการศึกษาในระดับอุดมศึกษา มีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่ง” และ “พนันฟุตบอล” สูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาในระดับที่ต่ำกว่า - ผู้ที่มีการศึกษาในระดับอุดมศึกษา มีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” และ “หวยทูกชนิด” ต่ำกว่าผู้ที่มีการศึกษาในระดับที่ต่ำกว่า
อาชีพ	- ลูกจ้างเอกชน ลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่ง” สูงกว่าอาชีพอื่นๆ ในขณะที่นักเรียน/นักศึกษา เกษตรกร/ประมง รับจ้างทั่วไปมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่ง” ต่ำกว่าอาชีพอื่นๆ - เกษตรกร/ประมง มีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” และ “หวยทูกชนิด” สูงกว่าอาชีพอื่นๆ

	ไม่ได้ทำงานหรือเกษียณมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” และ “หวยทูกชนิด” ดังกล่าวอีกหรือไม่ • เกษตร/ประมงมีแนวโน้มที่จะเล่น “พนันฟุตบอล” ดังกล่าวอีกหรือไม่ • ลูกจ้างเอกชน ธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย มีแนวโน้มที่จะเล่น “พนันในบ่อน” ดังกล่าวอีกหรือไม่ • ปัจจัยทางด้านอาชีพ ไม่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันประเภท “มวย/มวยตู้” และ “กีฬาพนัน”
รายได้ต่อเดือน	• ไม่ใช้ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันทุกประเภท
อายุที่เริ่มเล่นการพนัน	• ผู้ที่เริ่มเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” “หวยทูกชนิด” “พนันฟุตบอล” และ “พนันในบ่อน” ตั้งแต่อายุยังน้อย มีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภทดังกล่าวสูงกว่าผู้ที่เริ่มเล่นการพนันประเภทดังกล่าวเมื่ออายุมาก
ความถี่ในการเล่นการพนันต่อเดือน	• ผู้ที่มีความถี่ในการเล่นการพนันต่ำกว่าหรือเท่ากับ 2 ครั้งต่อเดือนมีแนวโน้มจะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่ง” “หวยใต้ดิน” และ “หวยทูกชนิด” • ผู้ที่มีความถี่ในการเล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนมีแนวโน้มจะเล่นการพนันประเภท “พนันฟุตบอล” “พนันในบ่อน” “มวย/มวยตู้” และ “กีฬาพนัน”
เวลาที่ใช้เพื่อเดินทางไปเล่นการพนัน (นาที)	• เวลาในการเดินทางที่มากมีผลทำให้แนวโน้มในการเล่นพนัน “หวยใต้ดิน” และ “หวยทูกชนิด” ลดลง • เวลาในการเดินทางที่มากมีผลทำให้แนวโน้มในการเล่นพนัน “สลากกินแบ่ง” “พนันในบ่อน” และ “กีฬาพนัน” เพิ่มขึ้น
การเปลี่ยนแปลงในฐานะทางเศรษฐกิจ	• ผู้ที่เล่นการพนันแล้วรู้สึกว่าจะฐานะทางเศรษฐกิจเหมือนเดิมมีแนวโน้มจะเล่นการพนันลดลง
พฤติกรรมคาดการณ์ ถ้าหากเล่นพนันแล้วรวยขึ้นเท่าตัว	• ไม่ใช้ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันทุกประเภท
พฤติกรรมคาดการณ์ ถ้าหาก	• มีแนวโน้มว่ากลุ่มผู้เล่นพนันประเภท “หวยใต้ดิน” และ “หวยทูกชนิด” จะเล่นพนันลดลง

เล่นพนันแล้วจมนลง 50 %	
ความทุกข์ที่ได้รับจากการเล่นการพนัน (นอกเหนือจากเรื่องเงิน)	มีแนวโน้มว่ากลุ่มผู้เล่น “พนันในบ่อน” ที่ได้รับความทุกข์มากหรือปานกลางจะเล่นพนันเพิ่มขึ้น
ติดการพนัน	- ไม่ใช่วิธีที่ดีที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันทุกประเภท - แต่เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทำให้การเล่นการพนันในปัจจุบันสูงขึ้น
เคยถูกลงโทษจากการพนัน	ผู้ที่ไม่เคยถูกลงโทษมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” “หวยทุกชนิด” “พนันไพ่โป๊กเกอร์” “มวยมวยตู้” และ “กีฬาพนัน” มากกว่าผู้ที่เคยถูกลงโทษ
จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นพนัน	- สมาชิกในครอบครัวเล่นการพนันส่งผลต่อแนวโน้มที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันที่สูงขึ้น - สมาชิกในครอบครัวเล่นการพนันมีผลทำให้แนวโน้มในการเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่ง” “หวยใต้ดิน” และ “หวยทุกชนิด” นั้นสูงขึ้น
บิดา-มารดา เล่นการพนันหรือไม่	- การเล่นการพนันของบิดามารดามีอิทธิพลทำให้โอกาสที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันของบุตรต่ำลง - แต่ถ้าหากมารดาเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่ง” จะมีอิทธิพลทำให้แนวโน้มในการซื้อ “สลากกินแบ่ง” ของบุตรสูงขึ้น - ในขณะที่ มารดาเล่นการพนันประเภท “กีฬาพนัน” จะมีอิทธิพลทำให้แนวโน้มในการเล่นการพนัน “กีฬาพนัน” ของบุตรต่ำลง
เพื่อนสนิท เล่นการพนันหรือไม่	ครัวเรือนไทยมีแนวโน้มที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันและมีพฤติกรรมในการเล่นการพนัน ณ ปัจจุบันตามเพื่อน โดยเฉพาะการเล่นประเภท “พนันฟุตบอล” “พนันโป๊กเกอร์” และ “กีฬาพนัน”

3. บทสรุปและข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันในประเทศไทยเชิงปริมาณมีวัตถุประสงค์ที่จะใช้เครื่องมือแบบจำลองทางเศรษฐมิติมาประมาณหาค่าความสัมพันธ์และตัวแปรกำหนดที่อาจมีผลต่อการมีประสบการณ์การเล่นการพนันและการเล่นการพนันในปัจจุบันของคนไทย โดยอาศัยข้อมูลจากการสำรวจ รวมจำนวนทั้งสิ้น 5,042 ตัวอย่าง ซึ่งอยู่ภายใต้โครงการวิจัย ‘การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการเล่นการพนันในประเทศไทย’ โดยได้รับการสนับสนุนการวิจัยจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) แบบจำลองที่นำมาศึกษา ได้รับแรงจูงใจจากงานวิจัยของ Albers and Hubl (1997) ผนวกเข้าแบบจำลองทางเศรษฐศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการการบริโภคสินค้าเสพติด ซึ่งได้รวมตัวแปรทางด้านปัจจัยส่วนบุคคล สภาพสังคมและสิ่งแวดล้อม การเข้าถึงแหล่งของการเล่นการพนัน ทักษะการตัดสินใจของผู้พนันที่มีต่อความเสี่ยง และความสุขที่ได้จากการเล่นการพนัน ประโยชน์ที่ได้จากการศึกษาปัจจัยทุกด้านดังกล่าวข้างต้นจะทำให้เราทราบถึงกลุ่มเป้าหมายของประชากรไทยที่จะมีแนวโน้มเป็นผู้ลองเล่นการพนัน และผู้ที่ยังคงเล่นการพนันอยู่ในปัจจุบัน นอกจากนี้ ยังทำให้ทราบถึงปัจจัยกำหนดหรือสาเหตุซึ่งสามารถนำไปสู่การขึ้นนโยบายเพื่อแก้ปัญหาการเล่นพนันได้ตรงประเด็นมากยิ่งขึ้น

ข้อค้นพบในภาพรวมที่สำคัญพบว่า สำหรับคนไทยแล้ว การพนันเป็นสินค้าเสพติด (Addictive Goods) เนื่องจากไม่มีกรณีใดเลยที่รายได้ (Income) ของผู้เล่นการพนันสามารถอธิบายพฤติกรรมการเล่นได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ผลการศึกษายังระบุว่า ‘ความสุข’ ที่ได้จากการเล่นการพนันมีส่วนสำคัญในการกำหนดว่าบุคคลจะเป็นผู้ที่เล่นการพนันหรือไม่ โดยเฉลี่ยแล้ว ผู้ที่เล่นการพนันเป็นผู้ที่เกลียดความเสี่ยง (Risk-averse Person) และรู้ตัวว่าตนเป็นผู้ที่ติดการพนัน ดังนั้น ผลการศึกษาจึงชี้ไปในทิศทางที่สรุปว่า ผู้เล่นการพนันในประเทศไทยมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมเป็น ‘ผู้เสพติดอย่างมีเหตุผล’ (Rational Addiction Behavior) ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ Becker and Murphy (1988) กล่าวคือ ผู้พนันได้ทำการตัดสินใจเลือกบริโภคสินค้าการพนันอย่างมีเหตุผลโดยเปรียบเทียบ ‘ต้นทุนส่วนบุคคล’ (Private Cost) ทั้งที่เกิดขึ้นทันที (เช่น เงินที่จะเสียจากการเล่นการพนัน หรือต้นทุนค่าเสียโอกาสอื่นๆ จากเวลาที่เล่นการพนัน ฯลฯ) และต้นทุนที่เกิดขึ้นในอนาคต (เช่น การออมและความเป็นไปได้ของการมีสินทรัพย์ที่ลดลงในอนาคต ฯลฯ) เปรียบเทียบกับ ‘ความสุข’ ที่ได้จากการเล่นการพนัน นอกจากนี้ ยังมีหลักฐานเชิงประจักษ์ที่ชัดเจนว่าบุคคลรอบข้าง (Peer Effects) ได้แก่ จำนวนสมาชิกในครัวเรือนและกลุ่มเพื่อนมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการกำหนดพฤติกรรมการเล่นการพนันของคนไทย

การศึกษายังพบว่าปัจจัยกำหนดและลักษณะของผู้ที่ ‘เคยเล่น’ การพนัน และผู้ที่ ‘ยังคงเล่น’ การพนันมีความแตกต่างกัน เช่น ความแตกต่างทางด้านเพศไม่มีส่วนอธิบายว่าบุคคลจะเป็นผู้ที่ยังคงเล่นการพนันหรือไม่ แต่การเป็นเพศชายมีความสัมพันธ์กับการมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันอย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้น ลักษณะและปัจจัยกำหนดที่แตกต่างกันย่อมส่งผลต่อนัยเชิงนโยบายที่แตกต่างกัน จากผลการศึกษาในส่วนที่ผ่านมา เราสรุปได้ว่า นโยบายที่ต้องการป้องกันผู้เล่นใหม่ (New Entry) อาจจะทำให้ความสำคัญกับประชากรไทยที่เป็นเพศชาย และเริ่มการรณรงค์กับบุคคลตั้งแต่อายุน้อย นอกจากนั้น บุคคลที่มีปัญหาทางครอบครัว ได้แก่ กลุ่มคนมีสถานะภาพหม้าย หย่า หรือ แยกกันอยู่มีแนวโน้มที่จะทดลองเล่นการพนันได้ง่ายกว่ากลุ่มอื่นๆ และที่สำคัญ เนื่องจากสมาชิกในครัวเรือนมีส่วนกำหนดพฤติกรรมการเล่นการพนันของบุคคล ดังนั้น การทำนโยบายรณรงค์เพื่อลดการพนันอาจไม่เพียงมุ่งเป้าไปที่เฉพาะบุคคล แต่อาจเป็นไปในวงกว้างเพื่อสร้างสำนึกให้ผู้ที่เล่นการพนันรู้ตัวว่าตนเองสามารถสร้างปัญหาให้กับคนข้างเคียงในครัวเรือนได้เช่นเดียวกัน (ซึ่งคล้ายคลึงกับกรณีการสูบบุหรี่) สิ่งดังกล่าวอาจช่วยให้การรณรงค์ลดการพนันเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

นัยเชิงนโยบายที่เกี่ยวข้องกับผู้ที่เป็นผู้เล่นในปัจจุบัน ควรจะให้ความสำคัญกับทุกเพศทุกวัย โดยกลุ่มผู้ที่มีการศึกษาในระดับอาชีวศึกษาควรเป็นกลุ่มที่ได้รับการให้ความสำคัญเป็นลำดับแรก และข้อเท็จจริงที่ว่า ผู้เล่นพนันคนไทยมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรม ‘เสพติดอย่างมีเหตุผล’ กับการเล่น ดังนั้น การดำเนินนโยบายการเกี่ยวข้องกับการเพิ่มต้นทุนส่วนบุคคล (Private Cost) ของการเล่นการพนัน (เช่น การเพิ่มค่าปรับ การเพิ่มบทลงโทษ และการควบคุมการเล่นการพนันที่เข้มงวดขึ้น (ซึ่งจะทำให้ Expected Cost ของการเล่นพนันเพิ่มขึ้น) อาจมีส่วนช่วยในการลดการเล่นพนันลง ผลการศึกษาในรายประเภทยังพบว่า การที่ผู้พนันเคยถูกลงโทษจากการเล่นพนันมิได้ทำให้คนดังกล่าวมีแนวโน้มที่จะลดการเล่นพนันลง ข้อค้นพบดังกล่าวเป็นการเสริมข้อเสนอแนะที่ว่า บทลงโทษต่อการเล่นการพนันอาจยังไม่พอที่จะทำให้ผู้เล่นเห็นว่า ‘ผลเสีย’ (Expected Loss) มีมากกว่าอัตราประโยชน์ที่ตนจะได้รับโดยเฉพาะการพนันหวยใต้ดิน หวยทุกชนิด การพนันในบ่อน การพนันมวย/มวยตู้ การพนันในบ่อน

ประเด็นสำคัญสุดท้ายเกี่ยวข้องกับผลของบุคคลรอบข้างที่เป็นเพื่อนสนิท (Peer Effects) ที่มีผลต่อทั้งการเพิ่มโอกาสให้บุคคลเป็น ‘ผู้ลองเล่น’ การพนันและการเป็น ‘ผู้ยังคงเล่น’ การพนันในปัจจุบัน ดังนั้น ผลจากการเล่นการพนันไม่เพียงแต่สร้างต้นทุนส่วนบุคคล

ให้กับผู้ที่เล่นการพนันเท่านั้น แต่ยังคงสร้างต้นทุนภายนอกทางอ้อม (Indirect External Costs) ให้กับสังคมได้จากการที่มีส่วนช่วยให้บุคคลอื่นกลายเป็นผู้เล่นการพนันไปด้วย งานศึกษาของ Kenkel, Reed III, and Wang (2002) พบว่า เมื่อกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลสำคัญ ต่อพฤติกรรมการเสพติดของบุคคลหนึ่ง ๆ สิ่งดังกล่าวจะผลักดันให้มีการเสพติดเพิ่มมากขึ้นในระดับประเทศ ในกรณีดังกล่าว กลไกทางภาษีที่จะถูกนำมาใช้เพื่อลดการเสพติด จะต้องมีความรุนแรงเพิ่มขึ้นมากกว่ากรณีที่ไม่มี Peer Externalities ถึงร้อยละ 50 ดังนั้น ผลของการมีต้นทุนภายนอกดังกล่าวอาจก่อให้เกิดต้นทุนทางสังคมที่มากกว่าต้นทุนส่วนบุคคล นโยบายที่เกี่ยวข้องอาจมุ่งเน้นการประชาสัมพันธ์และสร้างค่านิยมสังคมที่ต่อต้านผู้เล่นการพนันเพื่อลดผลของ Negative Externalities ที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะนโยบายควรมุ่งไปที่กลุ่มผู้เล่นการพนันประเภทฟุตบอล การพนันในบ่อนการพนันกีฬาพื้นบ้าน

บรรณานุกรม

- Albers N. and Hubl L. (1997) "Gambling Market and Individual Patterns of Gambling in Germany", *Journal of Gambling Studies*, 13(2):125-144.
- Becker, G.S., Grossman, M. and Murphy K. (1991) "Rational Addiction and the Effect of Price on Consumption", *American Economic Review*, 81(2): 237-241.
- Becker, G.S. and Murphy, K.M. (1988) "A Theory of Rational Addiction", *Journal of Political Economy*, 96(4): 675–700.
- Chaloupka, F. (1988) "An Economic Analysis of Addictive Behavior: The Case of Cigarette Smoking" Ph.D. Dissertation, City University of New York.
- Chaloupka, F. (1991) "Rational Addictive Behavior and Cigarette Smoking", *Journal of Political Economy*, 99(4): 722–742.
- Chaloupka, F., Grossman, M. and Taurus J. (1998) "The Demand for Cocaine and Marijuana by Youth", *NBER Working Paper Series*, 6411. Cambridge: National Bureau of Economic Research.
- Clotfelter, C.T. and Cook P.J. (1990) "On the Economics of State Lotteries", *Journal of Economic Perspectives*, 4(4): 105-119.
- Forrest, D. and Gulley D. (2009) "Participation and Level of Play in the UK National Lottery and Correlation with Spending on Other Modes of Gambling", *International Gambling Studies*, 9(2): 165-178.
- Gorman, W.M. (1967) "Tastes, Habits, and Choices", *International Economic Review*, 8(2): 218–22.
- Hammond, P.J. (1976) "Changing Tastes and Coherent Dynamic Choice", *Review of Economic Studies*, 43(1): 159–73.
- Houthakker, H.S. and Taylor, L.D. (1966) *Consumer Demand in the United States, 1929–1970: Analyses and Projections*. Cambridge: Harvard University Press.
- Kenkel, D., Reed III, R. and Wang P. (2002) "Rational Addiction, Peer Externalities and Long Run Effects of Public Policy", *NBER Working Paper Series*, 9249. Cambridge: National Bureau of Economic Research.
- Marshall, A. (1920) *Principles of Economics* (8th Edition), London: Macmillan.

- Mobilia P. (1994) "Gambling as a Rational Addiction", *Journal of Gambling Studies*, 9(2): 121-151.
- Mullahy, J. (1985) *Cigarette Smoking: Habits, Health Concerns, and Heterogeneous Unobservables in a Micro-econometric Analysis of Consumer Demand*, Ph.D. Dissertation, Charlottesville: University of Virginia.
- Paton, D., Siegel, D.S. and Williams L.V. (2003) "Taxation and the Demand for Gambling: New Evidence from the United Kingdom", *Rensselaer Working Papers in Economics*, 0306. Troy, NY: Rensselaer Polytechnic Institute.
- Pollak, R. A. (1970) "Habit Formation and Dynamic Demand Functions", *Journal of Political Economy*, 78(4): 745-63.
- Pollak, R.A. (1976) "Habit Formation and Long-Run Utility Functions", *Journal of Economic Theory*, 13(2): 272-97.
- Schelling, T.C. (1978) "Egonomics, or the Art of Self-Management", *American Economic Review*, 68(2): 290-294.
- Spinnewyn, F. (1981) "Rational Habit Formation", *European Economic Review*, 15(1): 91-109.
- Stepney, R. (1982) "Human Smoking Behavior and the Development of Dependence on Tobacco Smoking", *Pharmacology and Therapeutics*, 15:183-226.
- Stigler, G. and Becker, G.S. (1977) "De Gustibus non Est Disputandum", *American Economic Review*, 67(2), 76-90.
- Suits, D. (1979) "The Elasticity of Demand for Gambling", *Quarterly Journal of Economics*, 92(1): 155-162.
- Neighbors, C., Lostutter, W., and Larimer, M.E. (2002) "Exploring College Student Gambling Motivation" *Journal of Gambling Studies*, 18(4): 361-370.