



รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

“การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย
: การศึกษาเชิงปริมาณด้วยแบบจำลองทางเศรษฐศาสตร์”

โดย

ผศ.ดร. สมประวิณ มั่นประเสริฐ

ภายใต้โครงการ การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรมและผลกระทบการพนันในประเทศไทย

สนับสนุนโดย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.)

สิงหาคม 2554

การศึกษาศถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย : การศึกษาเชิงปริมาณด้วยแบบจำลองทางเศรษฐศาสตร์

ผศ.ดร. สมประวิณ มั่นประเสริฐ

คณะเศรษฐศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1. ความสำคัญของปัญหา

นักเศรษฐศาสตร์ได้ให้ความสำคัญและมีความพยายามที่จะเข้าใจถึงพฤติกรรม ‘การเสพติด’ ของผู้บริโภคที่มีต่อสินค้าบางประเภท เช่น การบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ยาสูบ และการพนัน อย่างต่อเนื่อง สาระสำคัญของการศึกษามุ่งประเด็นไปเพื่อต้องการให้ทราบถึงปัจจัยกำหนด รวมถึงเหตุผลทางเศรษฐกิจและสังคม ที่มีต่อการตัดสินใจของผู้เสพติด ทั้งนี้ เพื่อนำไปสู่การวางแผนเชิงนโยบายผ่านการใช้กลไกทางด้านราคา (หมายถึงต้นทุนการบริโภคที่เพิ่มขึ้น เช่น ภาษี/ค่าธรรมเนียม) หรือกลไกที่ไม่ใช่ราคา (การประชาสัมพันธ์ การให้ความรู้ หรือการกำหนดบทลงโทษต่อผู้บริโภค) และนำไปสู่การบริหารจัดการพฤติกรรมกรรมการบริโภคของประชาชนในประเทศไทยให้เหมาะสมต่อไป

เนื่องจากการพนันเป็นสินค้าที่มีลักษณะเสพติด (Addictive) ดังนั้น โดยทั่วไปแล้วปัจจัยทางด้านรายได้จึงมีส่วนอธิบายค่อนข้างน้อย แบบจำลองทางเศรษฐศาสตร์ที่ศึกษาพฤติกรรมของผู้เสพติดการพนันได้บ่งชี้ให้เห็นว่า ปัจจัยสำคัญที่อาจมีส่วนในการกำหนดพฤติกรรมเล่นการพนันจะประกอบไปด้วย ปัจจัยส่วนบุคคล (เช่น อายุ เพศ การศึกษา ฯลฯ) ปัจจัยที่เกิดจากสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อม (เช่น ระดับการเล่นการพนันของครอบครัว และเพื่อน) การเข้าถึงแหล่งของการเล่นการพนัน (ความยากง่ายของเข้าถึง และความหลากหลายของการพนัน) และทัศนคติของผู้บริโภคที่มีต่อความเสี่ยง จะเห็นได้ว่า สาเหตุแต่ละประการล้วนนำไปสู่นโยบายที่แตกต่างกัน ดังนั้น การศึกษาปัจจัยที่มีส่วนกำหนดการเสพติดของผู้เล่นการพนันในเชิงปริมาณด้วยแบบจำลองทางเศรษฐมิติจึงมีความจำเป็น และจะช่วยให้ทราบถึงระดับนัยสำคัญโดยเปรียบเทียบระหว่างปัจจัยกำหนดต่างๆ ได้ชัดเจนและจะนำไปสู่การจัดลำดับความสำคัญในการจัดทำนโยบายต่อไป

2. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่มีส่วนกำหนดการเสพติดของผู้เล่นพนันด้วยแบบจำลองทางเศรษฐมิติ

3. ขอบเขตการศึกษา

1. ประมวลผลข้อมูลการพฤติกรรมการพนันที่ได้จากการสำรวจภาคสนาม ซึ่งประกอบไปด้วยการพนันที่เกี่ยวข้องกับการแทงตัวเลขบ่อนการพนันการพนันผลการแข่งขันการแทงพนันผ่านอินเทอร์เน็ต และการพนันชนิดอื่นๆ
2. ศึกษาแบบจำลองทางเศรษฐศาสตร์ เพื่อหาพฤติกรรมในการเสพติดการพนัน ในการพนันที่มีผู้เล่นเป็นจำนวนมาก
3. ประมาณการแบบจำลองทางเศรษฐมิติเพื่อวิเคราะห์ถึงปัจจัยกำหนดสำคัญที่มีส่วนอธิบายพฤติกรรมการเล่นการพนันแต่ละประเภท (ภายใต้ขอบเขตการศึกษาข้อที่ 1)
4. จัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายจากผลที่ได้จากการศึกษาในเชิงปริมาณ

4. วิธีการศึกษา

1. สัมภาษณ์กรรมการและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งทางด้านทฤษฎีและการศึกษาในเชิงประจักษ์เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดแบบจำลองที่ศึกษาพฤติกรรมการเสพติดการพนันของประเทศไทยที่เหมาะสม
2. จัดทำฐานข้อมูลและประมวลผลจากการสำรวจภาคสนาม
3. ประมาณค่าแบบจำลองทางเศรษฐมิติเพื่อทราบถึงปัจจัยกำหนดที่มีนัยสำคัญต่อพฤติกรรมการพนันของกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการสำรวจ

5. แผนการดำเนินงาน

| กิจกรรม | ปี 2553 | | | | | | ปี 2554 | | | | | |
|---|---------|------|------|------|------|------|---------|-------|-------|------|-------|------|
| | ส.ค. | ก.ย. | ต.ค. | พ.ย. | ธ.ค. | ม.ค. | ก.พ. | มี.ค. | เม.ย. | พ.ค. | มิ.ย. | ก.ค. |
| สำรวจวรรณกรรม และวางแผนสร้าง คำถามเพื่อจัดทำ แบบสำรวจ | | | | | | | | | | | | |
| จัดทำวรรณกรรม ปริทัศน์ และคัดเลือก แบบจำลองทาง เศรษฐศาสตร์ที่ เหมาะสม | | | | | | | | | | | | |
| ประมาณค่า แบบจำลองทาง เศรษฐมิติ | | | | | | | | | | | | |
| วิเคราะห์ผล การศึกษาและเขียน รายงานการศึกษา | | | | | | | | | | | | |
| ส่งร่างรายงานฉบับ สมบูรณ์ | | | | | | | | | | * | | |

6. วรรณกรรมปริทัศน์

เนื่องจากการพฤติกรรมการเล่นการพนันมีลักษณะพิเศษที่แตกต่างจากกระบวนการตัดสินใจ การบริโภคสินค้าปกติของผู้บริโภค ลักษณะสำคัญประการหนึ่งของการเล่นการพนันคือการความเป็นสินค้าเสพติด กล่าวคือ ราคาและรายได้ อาจมีส่วนน้อยในการอธิบายพฤติกรรมการเล่นการพนัน ในขณะที่ปัจจัยทางเศรษฐกิจสังคมอื่นๆ (Socio-Economic Factors) เช่น อายุ ระดับการศึกษา ความคิดเกี่ยวกับเรื่องความเสี่ยง ฯลฯ อาจมีส่วนกำหนดมากกว่า ดังนั้น การศึกษา วรรณกรรมปริทัศน์จะกล่าวย้อนไปถึงถึงลักษณะพฤติกรรมเสพติดด้วย การศึกษาจะถูกแบ่งออกเป็น 3 ส่วนเริ่มต้นจากการศึกษาแนวความคิดทางเศรษฐศาสตร์ที่เกี่ยวข้องพฤติกรรมการบริโภคสินค้าเสพติด จากนั้นจะเป็นทบทวนแบบจำลองทางเศรษฐศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการพนันของผู้บริโภค และในส่วนสุดท้ายจะเป็นการศึกษาตัวอย่างงานวิจัยในต่างประเทศที่น่าสนใจ ที่สามารถนำไปสู่แบบจำลองทางเศรษฐมิติที่เหมาะสมของงานวิจัยในขั้นนี้

6.1 แนวความคิดเกี่ยวกับการบริโภคสินค้าเสพติด

ในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 นักเศรษฐศาสตร์สำนักนีโอคลาสสิกได้พยายามสร้างทฤษฎีเพื่ออธิบายพฤติกรรมของผู้บริโภค โดยมีการกำหนดข้อสมมติฐานขึ้นมาว่าอรรถประโยชน์สามารถวัดเป็นหน่วยได้ ผู้บริโภคจะได้อรรถประโยชน์จากการบริโภคที่เพิ่มขึ้น และที่สำคัญส่วนเพิ่มจากการบริโภคเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จะมีค่าลดลงตามลำดับ ซึ่งสิ่งดังกล่าวเรียกว่า กฎการลดน้อยถอยลงของอรรถประโยชน์ (Law of Diminishing Marginal Utility) ทั้งนี้ ผู้บริโภคจะพยายามแสวงหาอรรถประโยชน์สูงสุดภายใต้ข้อจำกัดด้านงบประมาณ โดยผู้บริโภคจะสามารถบริโภคสินค้าได้เพิ่มขึ้นเมื่อราคาสินค้าถูกลงและจำเป็นต้องบริโภคสินค้าลดลงเมื่อราคาสินค้าแพงขึ้น ฉะนั้น หากปราศจากข้อจำกัดด้านงบประมาณ ผู้บริโภคจะเพิ่มปริมาณการบริโภคไปเรื่อยๆ จนกระทั่งการเปลี่ยนแปลงอรรถประโยชน์หน่วยสุดท้ายเป็นศูนย์

อย่างไรก็ตาม Alfred Marshall (1920) ก็ได้กล่าวว่า สำหรับพฤติกรรมการบริโภคสินค้าที่ต้องบริโภคเป็นประจำจนเป็นนิสัย หรือที่เรียกอีกหนึ่งว่าพฤติกรรมการบริโภคแบบเสพติด (Addictive Consumption) ไม่ว่าสินค้านั้นจะเป็นไปตามกฎการลดน้อยถอยลงของอรรถประโยชน์หรือไม่ แต่เมื่อไหร่ก็ตามที่สินค้านั้นมีราคาสูงขึ้น ผู้บริโภคอาจจะไม่ลดระดับการบริโภคลงอย่างทันทีทันใดก็ได้ ทั้งนี้ นักเศรษฐศาสตร์ในรุ่นต่อๆ มาได้ให้ข้อสรุปความแตกต่างระหว่างพฤติกรรมการตัดสินใจเลือกบริโภคในสินค้าปกติและสินค้าเสพติดไว้ว่า การตัดสินใจเลือกบริโภค

ในสินค้าปกติมักจะเกิดขึ้น ณ ระยะเวลาหนึ่งช่วงเวลา กล่าวคือการบริโภคระหว่างสินค้าประเภทต่างๆ จะขึ้นอยู่กับปัจจัยทางเศรษฐศาสตร์ เช่น รายได้ ราคา ฯลฯ แต่สำหรับการบริโภคสินค้าเสพติดนั้น การบริโภค ณ ระยะเวลาหนึ่งๆ จะขึ้นอยู่กับพฤติกรรมกรรมการบริโภคในอดีตด้วย ดังนั้น แนวคิดสำคัญในทางเศรษฐศาสตร์ที่ทำให้แบบจำลองการบริโภคแบบเสพติดต่างจากแบบจำลองการบริโภคทั่วไป คือ ลักษณะของพฤติกรรมกรรมการตอบสนองต่อการคาดการณ์ราคาในระยะสั้นและระยะยาว นั้นต่างกัน นั่นคือ ระดับการบริโภคสินค้าเสพติดจะไม่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงราคาในระยะสั้น แต่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงราคาในระยะยาวเท่านั้น

ดังนั้น ในทางเศรษฐศาสตร์ พฤติกรรมการบริโภคที่ถูกจัดว่าเป็นการ 'เสพติด' จึงหมายถึง พฤติกรรมการบริโภคที่ถูกกำหนดโดยพฤติกรรมในอดีต (เช่นการเพิ่มขึ้นของการบริโภคในอดีต จะทำให้การบริโภคในปัจจุบันเพิ่มขึ้นด้วย) ส่วนใหญ่แล้วพฤติกรรมเสพติดมักมีองค์ประกอบ 3 ส่วน (Stepney 1982; Chaloupka 1988) ด้วยกันคือ 1) Tolerance (ต้องการเพิ่มขึ้นเพื่อให้ได้ความสุขเท่าเดิม) 2) Reinforcement (มีความต่อเนื่องในความอยากเสพ) และ 3) Withdrawal (ได้รับผลลบจากการเลิกเสพ) ในยุคเริ่มต้นนี้นักเศรษฐศาสตร์อธิบายพฤติกรรมการบริโภคในกลุ่มสินค้าเสพติดว่าเป็นพฤติกรรม 'ไม่สมเหตุสมผล' (Irrational Behavior) ของผู้บริโภคโดยละเอียดลักษณะความเป็น 'สิ่งเสพติด' ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวจะไม่ตอบสนองต่อปัจจัยกำหนดทางเศรษฐศาสตร์ในแบบจำลองการบริโภคสินค้าปกติ เช่น การบริโภคสินค้าเสพติดจะไม่ลดลงเช่นสินค้าทั่วไปแม้ราคาจะเพิ่มขึ้นอย่างไรก็ดีในยุคต่อมาได้มีการศึกษาอย่างเป็นระบบมากขึ้น Chaloupka, Tauras, and Grossman (2000) ได้แบ่งแบบจำลองที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาพฤติกรรมการบริโภคสิ่งเสพติดแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ๆ คือ 1) กลุ่มพฤติกรรมของผู้บริโภคที่มีลักษณะความสมเหตุสมผลไม่สมบูรณ์ (Imperfectly Rational Behavior) 2) กลุ่มพฤติกรรมของผู้บริโภคที่มีลักษณะสายตาสั้น (Myopic Behavior) และ 3) กลุ่มพฤติกรรมของผู้บริโภคที่เป็นผู้สมเหตุสมผล (Rational Addiction)

แนวคิดแบบจำลองในกลุ่มแรกเชื่อว่า ลักษณะความพอใจของผู้บริโภคมีความไม่คงเส้นคงวา (Inconsistent) และสามารถเปลี่ยนแปลงได้ในช่วงอายุที่แตกต่างกัน เช่น ผู้บริโภคอาจซื้อสิ่งเสพติดในช่วงของอายุและเลิกได้ในบางช่วงของอายุ Thomas Schelling (1978) อธิบายว่าคนที่ติดบุหรี่จะมี 2 บุคคลิกในคนๆ เดียวกัน คือ หนึ่ง คนที่อยากมีปอดสะอาดและมีอายุยืน และสอง คนที่ติดยาสูบเอามากๆ โดยผู้ที่ติดบุหรี่จะเลือกพฤติกรรมหนึ่งในสองอย่างซึ่งขัดแย้งกัน และคิดว่าปฏิบัติตามนั้นไปตลอด แต่อย่างไรก็ตามก็อาจจะมีบางเวลาที่เขาอาจจะเผลอมีพฤติกรรมในทางตรงกันข้ามกับที่เขาวางแผนไว้ แบบความเชื่อในเรื่องดังกล่าวทำให้การสร้างแบบจำลอง

ทางเศรษฐศาสตร์เพื่ออธิบายพฤติกรรมดังกล่าวเป็นสิ่งที่ทำได้ยาก นอกจากนั้น แบบจำลองกลุ่มนี้ ไม่ได้ถูกนำมาศึกษาในเชิงประจักษ์กับสินค้าเสพติดต่างๆมากนัก

แบบจำลองที่อธิบายว่าพฤติกรรมการบริโภคสินค้าเสพติดเกิดจากลักษณะสายตาสั้นนั้น เชื่อว่า ผู้บริโภคจะคำนึงถึงพฤติกรรมการบริโภคสิ่งเสพติดจากอดีต แต่จะไม่คำนึงถึงผลที่จะเกิดขึ้นจากการตัดสินใจในปัจจุบันที่มีต่อต้นทุนที่จะเกิดขึ้นในอนาคต (Houthakker and Taylor 1970; Spinnewyn 1981; Mullahy 1985) นอกจากนั้นยังมีกลุ่มแนวคิดที่เชื่อว่า ราคาสินค้าในการบริโภคถูกกำหนดให้เป็นตัวแปรภายใน (Endogenous Variable) หรือค่าคงที่ค่าหนึ่ง (Constant) ตลอดชีวิต การกำหนดราคาสินค้าให้เป็นตัวแปรภายในทำได้โดยกำหนดให้ราคาสินค้าหรือความชอบของการบริโภคในปัจจุบันขึ้นอยู่กับราคาในอดีตที่ผ่านมา (Gorman 1967; Pollak 1970, 1976; El-Safty 1976; Hammond 1976) ส่วนราคาสินค้าในการบริโภคที่ถูกกำหนดให้เป็นค่าคงที่ค่าหนึ่ง ตลอดชีวิตสามารถคำนวณได้จากปริมาณการผลิตสินค้าเสพติด หรือปริมาณสินค้าเสพติดที่อนุญาตให้ครัวเรือนบริโภคได้นั้นเอง อย่างไรก็ตามแล้วงานศึกษาเชิงประจักษ์ของแบบจำลองในกลุ่มนี้พบว่า การตัดสินใจบริโภคสิ่งเสพติดในขณะหนึ่งๆ จะมีความสัมพันธ์ในทางบวกกับการบริโภคในอดีต และการเพิ่มราคาจะทำให้การบริโภคสิ่งเสพติดลดลงได้

แนวคิดสุดท้ายเชื่อว่าพฤติกรรมการบริโภคสินค้าเสพติดมีลักษณะที่มีความสมเหตุสมผล (Stigler and Becker 1977; Iannaccone 1984; Becker and Murphy 1988) โดยมีความคิดว่า ผู้บริโภคจะคำนึงถึงทั้ง อดีต ปัจจุบัน และอนาคต เมื่อตัดสินใจบริโภคสิ่งเสพติด ณ ขณะหนึ่งๆ แบบจำลองที่อธิบายพฤติกรรมการเสพติดถูกพัฒนาอย่างเป็นรูปธรรมในงานของ Becker and Murphy (1988) ซึ่งได้สร้างทฤษฎีพฤติกรรมการบริโภคแบบเสพติดที่สมเหตุสมผล (Rational Addictive) ที่มองว่าผู้บริโภคผู้ซึ่งเลือกที่จะมีพฤติกรรมแบบเสพติดได้ไตร่ตรองดีแล้วว่า ความพึงพอใจที่ได้รับในปัจจุบันต้องแลกกับต้นทุนในการแสวงหาสินค้าดังกล่าวมาบริโภคในปริมาณที่เพิ่มขึ้นในอนาคต

ในแบบจำลองการบริโภคของ Becker and Murphy (1988) กำหนดให้อรรถประโยชน์ที่ได้รับจากการบริโภคขึ้นอยู่กับสินค้า 2 ชนิด คือ c และ y โดยสินค้าทั้งสองต่างกันตรงที่สำหรับสินค้า c อรรถประโยชน์ที่ได้รับในปัจจุบันขึ้นอยู่กับปริมาณการบริโภคสินค้า c ในอดีตที่ผ่านมาโดยอรรถประโยชน์ดังกล่าวเกิดขึ้นผ่านกระบวนการเรียนรู้จากการกระทำในอดีต (Learning by Doing) แต่สำหรับสินค้า y อรรถประโยชน์ที่ได้รับในปัจจุบันขึ้นอยู่กับปริมาณการบริโภคสินค้า y ปัจจุบันเท่านั้น นอกจากนั้น ฟังก์ชันอรรถประโยชน์ยังขึ้นอยู่กับปริมาณการบริโภคสินค้าเสพติดในอดีตที่

ผ่านมาด้วย (Consumption Capital) ทั้งนี้ ผลการศึกษาในงานวิจัยของ Becker and Murphy (1988) พบว่า การเปลี่ยนราคาของสินค้าเสพติดมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงระดับการบริโภคในระยะสั้นน้อยมาก ผลลัพธ์ดังกล่าวจึงนำไปสู่ความเข้าใจที่ว่า สินค้าเสพติดมักจะไม่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงราคาในระยะสั้น แต่อย่างไรก็ตาม ผลลัพธ์ดังกล่าวก็ได้ชี้ให้เห็นว่า ในระยะยาวสินค้าเสพติดมีความยืดหยุ่นต่อราคาสูงกว่าสินค้าปกติทั่วไป การคาดการณ์ว่าระดับราคาสินค้าเสพติดจะสูงขึ้นในอนาคตจะส่งผลให้เราลดระดับการบริโภคในปัจจุบันลง เพราะการบริโภคสินค้าเสพติดจะมีความสมบูรณ์ก็ต่อเมื่อได้มีการบริโภคอย่างต่อเนื่องในช่วงเวลาหนึ่ง ดังนั้น การเปลี่ยนแปลงระดับราคาเพียงชั่วคราวจะส่งผลกระทบต่อระดับการบริโภคน้อยกว่าการเปลี่ยนแปลงระดับราคาอย่างถาวร

ข้อวิจารณ์ที่เกี่ยวข้องกับ Rational Addiction ส่วนใหญ่เป็นผลมาจากการมีข้อสมมติฐาน Perfect Foresight หรือการเป็นผู้มีเหตุผลอย่างสมบูรณ์ในการตัดสินใจของผู้บริโภค อย่างไรก็ตาม ข้อเท็จจริงของผู้เสพติดชี้ให้เห็นว่า ส่วนใหญ่เป็นผู้มีความรู้และความเข้าใจในผลของการติดสิ่งเสพติดค่อนข้างจำกัด (หรือ อาจโยงทางอ้อมไปที่อายุของผู้ที่เริ่มติดสิ่งเสพติดนั้น) ดังนั้น ประเด็นการขยายการศึกษาในแบบจำลองกลุ่มนี้จึงเกี่ยวข้องกับ Time Preference ของผู้บริโภค (การให้น้ำหนักกับอรรถประโยชน์ที่ได้ในเวลาต่างกัน) ซึ่งนำไปสู่ข้อสรุปที่ว่าผู้บริโภคให้ความสำคัญกับความสุขในปัจจุบัน และไม่มีความอดทนมากกว่า

ถึงแม้แบบจำลองยังมีข้อถกเถียงกันในทางเศรษฐศาสตร์อยู่มากถึง ‘ความมีเหตุผล’ ของพฤติกรรมการบริโภคสิ่งเสพติด การศึกษาในเชิงประจักษ์ยืนยันว่า การเพิ่มราคาจะทำให้การบริโภคสิ่งเสพติด (โดยเฉพาะการสูบบุหรี่) ลดลงได้ Chaloupka, Taurus, and Grossman (2000) สรุปได้ว่าผลของราคาจะมีผลกระทบต่อพฤติกรรมการบริโภคสินค้าเสพติดใน “ระยะยาว” มากกว่าใน “ระยะสั้น” ในกรณีของการสูบบุหรี่ การที่ราคาที่แท้จริงเพิ่มขึ้น และการมีการควบคุมอย่างเข้มงวดสามารถทำให้เกิดการลดการสูบบุหรี่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

งานศึกษาในเชิงประจักษ์ที่สำคัญที่ทดสอบว่าครัวเรือนมีพฤติกรรมที่เป็นไปตามแบบจำลองพฤติกรรมบริโภคแบบเสพติดหรือไม่ พบได้ในงานวิจัยของ Chaloupka (1991) และ Mobilia (1994)

Chaloupka (1991) ได้พัฒนาแบบจำลองแสดงอุปสงค์ของการสูบบุหรี่โดยมีต้นแบบมาจากแบบจำลองพฤติกรรมบริโภคแบบเสพติดของ Becker and Murphy (1988) ซึ่งเป็น

งานวิจัยชิ้นแรกที่ทำการศึกษาผลเชิงประจักษ์โดยใช้ข้อมูลระดับจุลภาคกับแบบจำลองของ 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 (ค่าสัมประสิทธิ์ดังกล่าวดูเหมือนว่าจะมีความขัดแย้งกับทฤษฎีราคา ทั้งนี้ Becker et al (1990) ได้ให้คำอธิบายไว้ว่า การบริโภคในเวลาที่แตกต่างกันเป็นส่วนเติมเต็มซึ่งกันและกันอย่างไรก็ตามสมการเหล่านี้ได้กำหนดให้ระดับการบริโภคในอดีตและในอนาคตเป็นค่าคงที่ เพื่อให้ราคาสินค้าในอดีตและในอนาคตส่งผลกระทบต่อระดับการบริโภคในปัจจุบันเท่านั้น ซึ่งถ้าหากการสูบบุหรี่ไม่ใช่การบริโภคแบบเสพติด ปริมาณการสูบบุหรี่ที่ผ่านมาในอดีตและปริมาณการสูบบุหรี่ในอนาคตจะไม่มีผลต่อปริมาณการสูบบุหรี่ในปัจจุบัน) จากเหตุผลในทำนองเดียวกัน ค่าสัมประสิทธิ์ของตัวแปรการบริโภคของทั้งอดีตและอนาคต และปริมาณการสูบบุหรี่ที่ผ่านมาในอดีตจนมาถึงปัจจุบันถูกคาดหวังว่าเป็นบวกซึ่งผลการประมาณสมการที่ได้นั้นก็สนับสนุนข้อสมมติฐานดังกล่าว นั่นคือ พฤติกรรมการสูบบุหรี่โดยทั่วไปของครัวเรือนในอเมริกาไม่ได้มีพฤติกรรมแบบสายตาสั้น (Myopic)

นอกจากนี้ ยังมีงานวิจัยที่ประยุกต์แบบจำลองของ Becker and Murphy (1988) และแบบจำลองของ Chaloupka (1991) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการบริโภคแบบเสพติดในรูปแบบของ

การพนัน ซึ่งก็คืองานวิจัยของ Mobilia (1994) โดยสร้างแบบจำลองแสดงอุปสงค์ของการเล่นการพนันจากการหาอรรถประโยชน์สูงสุดตลอดชีวิตภายใต้ข้อจำกัดด้านงบประมาณ ซึ่งฟังก์ชันอรรถประโยชน์เป็นดังนี้

$$U(t) = u[H(t), L(t), Z(t)] \quad (3)$$

โดยที่ $H(t)$ คือ ฟังก์ชันซึ่งบ่งบอกสุขภาพของครัวเรือน ณ เวลา t

$L(t)$ คือ ฟังก์ชันของเวลาว่างที่เหลืออยู่ตลอดชีวิตของครัวเรือน ณ เวลา t

$Z(t)$ คือ ฟังก์ชันของเวกเตอร์ของการบริโภคสินค้าชนิดอื่นๆ

ฟังก์ชันอรรถประโยชน์ถูกกำหนดให้เป็น Concave Function นั่นคือ หากครัวเรือนมีสุขภาพดีขึ้น เวลาว่างของครัวเรือนมีเพิ่มมากขึ้น หรือครัวเรือนได้บริโภคสินค้าอื่นๆ เพิ่มมากขึ้น จะทำให้อรรถประโยชน์ของครัวเรือนเพิ่มขึ้นแต่เพิ่มขึ้นในอัตราที่ลดลง ทั้งนี้ ทั้งสามฟังก์ชันที่กล่าวมาในข้างต้นสามารถอธิบายได้ ดังนี้ หนึ่ง ฟังก์ชันซึ่งบ่งบอกสุขภาพของครัวเรือน ($H(t)$) เป็นฟังก์ชันของ 2 ตัวแปร คือ $F(t)$ ซึ่งหมายถึงปริมาณการบริโภคสินค้าทั่วไป และ $G(t)$ ซึ่งหมายถึงการบริโภคสินค้าเสพติด (การพนัน) โดยการบริโภคสินค้าทั่วไปเพิ่มขึ้นจะทำให้สุขภาพดีขึ้นแต่ดีขึ้นในอัตราที่ลดลง ส่วนการบริโภคสินค้าเสพติดเพิ่มขึ้น จะทำให้สุขภาพแย่ลงในอัตราที่ลดลง สอง ฟังก์ชันของเวลาว่างที่เหลืออยู่ของครัวเรือน ($L(t)$) เป็นฟังก์ชันของ 2 ตัวแปร คือ $B(t)$ ซึ่งหมายถึงเวลาว่างที่ใช้ในการเล่นการพนัน โดยที่การเล่นการพนันมากขึ้นจะหมายถึงการได้ใช้เวลาว่างเพิ่มขึ้นแต่เพิ่มขึ้นในอัตราที่ลดลง และ $G(t)$ ซึ่งหมายถึง เวลาที่ใช้ในการเล่นการพนันในอดีตซึ่งจะเป็นตัวอ้างอิงถึงเวลาที่ใช้ในการเล่นการพนันในปัจจุบันและในอนาคต หากในอดีตใช้เวลาในการเล่นการพนันมากจะส่งผลให้ปัจจุบันใช้เวลามากด้วย ฉะนั้นหากตัวแปร $G(t)$ มีค่าเพิ่มขึ้นจะส่งผลให้เวลาว่างซึ่งก็คือตัวแปร $L(t)$ มีค่าลดลงและลดลงในอัตราที่ลดลง สาม ฟังก์ชันแสดงเวกเตอร์ของการบริโภคสินค้าชนิดอื่นๆ ($Z(t)$) เป็นฟังก์ชันของตัวแปร $X(t)$ ซึ่งหมายถึง ปัจจัยการผลิตที่นำมาใช้ในการผลิตสินค้าทั่วไป โดยที่หากปัจจัยการผลิตเพิ่มขึ้นจะส่งผลให้การบริโภคสินค้าทั่วไปเพิ่มสูงขึ้นในอัตราที่ลดลง จากคำอธิบายความหมายของตัวแปรต่างๆ ข้างต้น ทำให้สามารถเขียนฟังก์ชันอรรถประโยชน์ได้ในอีกรูปแบบหนึ่ง ดังนี้

$$U(t) = u[B(t), G(t), N(t)] \quad (4)$$

ทั้งนี้ ความหมายของตัวแปร $B(t)$ และ $G(t)$ ยังคงเป็นไปตามความหมายที่กล่าวมาข้างต้น ส่วนตัวแปร $N(t)$ จะหมายถึง เวกเตอร์ของสินค้าทั่วไปและสินค้าที่เป็นปัจจัยการผลิต ซึ่งจากเงื่อนไขอนุพันธ์อันดับหนึ่ง (First Order Condition) สำหรับการหาอรรถประโยชน์สูงสุดตลอดชีวิตที่เป็นไปตามสมการ (4) ภายใต้ข้อจำกัดด้านงบประมาณของครัวเรือน จะทำให้ได้สมการแสดงอุปสงค์ในการเล่นเกมพนันของครัวเรือน เป็นดังต่อไปนี้

$$B(t) = \beta_0 + \theta_1 P_B(t) + \theta B(t-1) + \beta \theta B(t+1) + e_t + e_{t+1} \quad (5)$$

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

$P_B(t)$ คือ ราคาสำหรับการเล่นเกมพนันต่อครั้ง

θ คือ สัมประสิทธิ์บอกสัดส่วนการเปลี่ยนแปลงปริมาณการเล่นเกมพนันในอดีตต่อปริมาณการเล่นเกมพนันในปัจจุบัน

$\beta\theta$ คือ ผลคูณระหว่างสัมประสิทธิ์บอกสัดส่วนการเปลี่ยนแปลงปริมาณการเล่นเกมพนันในอดีตต่อปริมาณการเล่นเกมพนันในปัจจุบัน กับสัมประสิทธิ์บอกสัดส่วนการเปลี่ยนแปลงปริมาณการเล่นเกมพนันในปัจจุบันต่อปริมาณการเล่นเกมพนันในอนาคต ฉะนั้น สัมประสิทธิ์ดังกล่าวหมายถึง สัดส่วนการเปลี่ยนแปลงปริมาณการเล่นเกมพนันในอนาคตที่รวมผลของปริมาณการเล่นเกมพนันในอดีตที่ส่งผลต่อปริมาณการเล่นเกมพนันในปัจจุบัน

จากงานวิจัยของ Becker and Murphy (1988) ได้หาค่าความยืดหยุ่นต่อราคาจากสัมประสิทธิ์ θ ของสมการ (5) ซึ่งเป็นไปตามพลวัตสมการพหุนามกำลังสอง ดังนี้

$$-\theta\phi^2 + \phi - \theta\beta = 0 \quad (6)$$

หารากที่สองของค่าความยืดหยุ่นของราคา (ϕ) จะได้ว่า

$$\phi_{1,2} = \frac{1 \pm \sqrt{1 - 4\theta\beta}}{2\theta} \quad (7)$$

สมการ (6) และ (7) จะนำไปใช้ในการประมาณค่าความยืดหยุ่นของอุปสงค์ในการเล่นเกมพนันต่อราคาสินค้าที่เปลี่ยนแปลงไปในกรณีต่างๆ ดังนี้ หนึ่งใน การเปลี่ยนแปลงของราคาสินค้า

ในระยะยาว สองการเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าในปัจจุบันที่เกิดขึ้นเพียงชั่วคราว สาม การเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าในปัจจุบันที่เกิดขึ้นอย่างถาวร สี่ มีการเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าในอนาคต และห้า มีการเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าในอดีต โดยจะแบ่งการเปลี่ยนแปลงเป็น 2 ลักษณะคือ การเปลี่ยนแปลงที่มีการคาดการณ์ล่วงหน้า และการเปลี่ยนแปลงโดยที่ไม่ได้มีการคาดการณ์ล่วงหน้า

งานวิจัยของ Mobilia (1994) ได้ศึกษาพฤติกรรมเสพติดการพนันแข่งม้า โดยตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาเป็นดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

| ตัวแปรตาม | ความหมาย |
|--------------------------------|---|
| Attendance per capita | จำนวนเงินพนันแข่งม้าตลอดทั้งปีหารด้วยจำนวนผู้เล่นพนัน |
| Real Average handle per capita | จำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นการพนันแต่ละครั้ง ณ ปัจจุบัน |
| ตัวแปรอิสระ | ความหมาย |
| Race | จำนวนการแข่งม้า |
| 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 ข้อมูลการเล่นการพนันในแต่ละพื้นที่ที่มีความแตกต่างในลักษณะของประชากร รายได้ และตัวแปรอื่น ๆ ที่มีผลต่อการเล่นการพนัน

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 บาท ต่อการเล่นการพนันในแต่ละครั้ง นอกจากนี้ ยังทำการประมาณแบบจำลองโดยกำหนดให้จำนวนเงินพนันแข่งม้าตลอดทั้งปีต่อผู้เล่นการพนัน 1 คน และจำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นการพนันแต่ละครั้งเป็นตัวแปรตามในแบบจำลอง โดยมีตัวแปรอิสระ คือ ราคาปัจจุบัน (Price) รายได้ (Income) จำนวนการแข่งขัน (Race) ผลการประมาณแบบจำลองที่ได้คือ ราคา และรายได้มีความสัมพันธ์กับตัวแปรตามทั้ง 2 ตัวในทิศทางตรงกันข้ามอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนจำนวนการแข่งขันมีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกันกับตัวแปรจำนวนเงินพนันแข่งม้าตลอดทั้งปีต่อผู้เล่นการพนัน 1 คน แต่มีความสัมพันธ์ในทิศทางตรงกันข้ามกับตัวแปรจำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นการพนันแต่ละครั้งอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

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

นอกจากนั้น ยังประมาณแบบจำลองด้วยวิธีการ Two Stage Least Square (TSLS) โดยกำหนดให้ตัวแปรตามทั้งสองตัวเป็น “Instrumental Variables” เนื่องจาก ตัวแปรการบริโภคในอดีตและในอนาคตเป็นตัวแปรภายใน (Endogeneity) โดยตัวแปรการบริโภคปัจจุบันถูกกำหนดให้เป็นฟังก์ชันของการบริโภค 1 ช่วงเวลาที่ผ่านไปในอดีต (one lag of consumption) การบริโภคล่วงหน้าถัดออกไป 1 ช่วงเวลา (one lead of consumption) ราคา ณ ปัจจุบันของสินค้าพนัน (current price of gambling)(ดังนั้น ตัวแปรการบริโภคปัจจุบัน จึงเป็นอิสระกับตัวแปรราคาสินค้าในอดีตและราคาสินค้าในอนาคต) รายได้ของครัวเรือน และจำนวนการแข่งขันม้า ดังสมการต่อไปนี้

$$B_t = \theta_{past} B_{t-1} + \theta_{future} B_{t+1} + \theta_0 + \theta_1 P_t \quad (8)$$

เริ่มแรกใช้ข้อมูลตัวแปร Instrument ประกอบไปด้วยตัวแปรราคาสินค้าย้อนหลังและล่วงหน้า 4 ช่วงเวลานับจากเวลา ณ ปัจจุบัน ราคาปัจจุบัน และตัวแปรอื่นๆที่คาดว่าจะมีผลต่อการบริโภค ทั้งนี้เนื่องจาก มีงานศึกษาซึ่งเป็นที่ยอมรับกันว่า ผลเฉลยของสมการอนุพันธ์อันดับสอง

สำหรับการบริโภค ณ เวลาใดๆ จะขึ้นอยู่กับมูลค่าปัจจุบัน โดยกำหนดให้มูลค่าของการบริโภคในอดีตและในอนาคตเป็นตัวแปรภายนอก (Becker, Grossman and Murphy 1990, หน้า 9) ซึ่งเห็นชัดเจนว่า ไม่ได้มีเพียงตัวแปรเหล่านี้ที่สามารถใช้พยากรณ์การบริโภคในอดีตและในอนาคตได้ ดังนั้น การบริโภคในอดีตและอนาคตจะขึ้นอยู่กับตัวแปรราคาสินค้าย้อนหลังและล่วงหน้า 4 ช่วงเวลานับจากเวลา ณ ปัจจุบัน และตัวแปร ณ เวลา t อื่นๆ ที่เพิ่มเติมเข้ามา และเมื่อทำการประมาณแบบจำลองก็พบว่า ทั้งสมการที่มีตัวแปรตามเป็นจำนวนเงินพนันแข่งม้าตลอดทั้งปีต่อผู้เล่นการพนัน 1 คน และสมการที่มีตัวแปรตามเป็นจำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นการพนันแต่ละครั้งพบว่าระดับการบริโภคในอดีตและอนาคตมีความสัมพันธ์กับการบริโภค ณ ปัจจุบันในทิศทางเดียวกัน

ส่วนผลที่ได้จากการหาค่าความยืดหยุ่นของอุปสงค์ในการเล่นการพนันต่อราคาสินค้าที่เปลี่ยนแปลงไป พบว่าสำหรับทุกๆ กรณี การเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าเสพติดแบบที่มีการคาดการณ์ล่วงหน้ามีผลต่อการเปลี่ยนแปลงอุปสงค์ของสินค้านี้มากกว่าการเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าเสพติดแบบที่ไม่ได้มีการคาดการณ์ล่วงหน้า และการเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าแบบถาวรมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงอุปสงค์ของสินค้านี้มากกว่าการเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าเสพติดแบบชั่วคราว และกรณีของการเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าเสพติดในระยะยาว (Long run Price) มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงอุปสงค์ของสินค้านี้มากที่สุด

6.2 แบบจำลองทางเศรษฐศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการพนัน

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 Suits (1979) พบว่า ผู้เล่นพนันส่วนใหญ่ในประเทศสหรัฐอเมริกาคิดว่าการพนันเป็น Recreational Activity มากกว่าการได้มาซึ่งรายได้และสินทรัพย์ ถึงแม้จะรู้ว่าโดยเฉลี่ยแล้วจะแพ้ แต่การมีความตื่นเต้นที่ได้ลุ้นคือสิ่งที่ได้จากการพนัน Expected Loss ที่เกิดขึ้นคือราคาที่ต้องจ่าย

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

$$Q_{it} = a_0 + a_1P_{it} + a_2Y_t + \sum \beta_j P_{jt} + \beta Z_t + u_t \quad (9)$$

โดยที่ Q_{it} = อุปสงค์ที่มีต่อการพนันประเภท i

P_{it} = ราคาของการพนันประเภท i

Y = รายได้

Z = เวกเตอร์ของปัจจัยควบคุมอื่นๆ

P_{jt} = ราคาของการพนันประเภทอื่นๆ

Paton, Siegel, and Williams (2003) กล่าวว่าพฤติกรรมการพนันของผู้บริโภคจะมีลักษณะ พิเศษคือ มักจะไม่อ่อนไหวต่อการเปลี่ยนแปลงราคาเนื่องจาก 1) ผู้บริโภคมักไม่ทราบราคาที่แท้จริงของสินค้าการพนัน หรือ ไม่ทราบถึงการเปลี่ยนแปลงราคาของสินค้า หรือความแตกต่างของราคาของประเภทของการพนันต่างๆ และ 2) ผู้เล่นพนันมักมีความซื่อสัตย์ (Royalty) กับประเภทของการพนันที่ตนเองซื้อสูง นั่นหมายถึงผลของการชดเชยกันทางด้านราคามีไม่มาก 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 et al (2009) พบว่าความยืดหยุ่นต่อราคาของล็อตเตอรี่ในประเทศอังกฤษค่าใกล้เคียง -1 (เท่ากับ -1.03) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้เล่นในสหรัฐอเมริกาสามารถชดเชยได้มากกว่าผ่านการเล่นการพนันในรัฐใกล้เคียง ส่วนงานที่เกี่ยวข้องกับ เครื่องเล่นพนัน บ่อน และการพนันจะมีงานศึกษาในเชิงประจักษ์ค่อนข้างน้อย แต่โดยเปรียบเทียบแล้วพบว่าความยืดหยุ่นต่ำกว่าล็อตเตอรี่ เนื่องจากอาจเป็นเพราะ ราคาของการเล่นพนันประเภทต่างๆสังเกตได้ยากกว่า

ในมิติของการชดเชยกันระหว่างพฤติกรรมการเล่นพนันประเภทต่างๆ Paton et al (2003) พบว่า ระดับของการชดเชยกันระหว่างประเภทของการพนันมีลักษณะเพิ่มขึ้นตามเวลา แต่อย่างไรก็ดี ไม่ได้หมายความว่า การส่งเสริมการพนันบางประเภท เช่น สลากกินแบ่งรัฐบาล จะช่วยลดการพนันประเภทอื่น การเปิดกว้างในการพนันบางประเภทอาจทำให้เกิดทั้งลักษณะที่เกื้อหนุนกัน และ ชดเชยกันได้ หรือ อาจจะไม่เกิดการชดเชยกันเลยก็เป็นได้ เพราะมีผู้เล่นใหม่เข้ามาและทำให้ตลาดใหญ่ขึ้น ซึ่งผลดังกล่าวพบในกรณีสลากกินแบ่งรัฐบาล ของประเทศอังกฤษ นอกจากนั้น ผลการศึกษาลักษณะการชดเชยกันในการเล่นพนันของประเทศสหรัฐอเมริกาไม่ชัดเจน และเปลี่ยนแปลงไปตามรัฐที่ทำการศึกษ อย่างไรก็ตามโดยสรุปแล้ว งานศึกษาส่วนใหญ่ให้ข้อสรุปว่าผลทางราคาของการพนันในแต่ละประเภท ทำให้เกิดการชดเชยกันได้ (ค่าความยืดหยุ่นไขว้ ต่ราคาเป็นบวก) ในขณะที่การส่งเสริมการพนันบางประเภท ในสังคมอาจไม่สามารถไปทดแทนการพนันประเภทอื่นได้ เพราะตลาดอาจจะใหญ่ขึ้นแทน

6.3 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) ที่ผู้เล่นมีโอกาสจะได้รับ (ในงานวิจัยของ Clotfelter & Cook 1989 หน้า 59-63 กล่าวว่ามูลค่าของเงินรางวัลสูงสุดที่ผู้เล่นพนันมีโอกาสจะได้รับ โดยเฉพาะรางวัลแจ็คพ็อตของล็อตเตอรี่ เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ครัวเรือนเลือกเล่นการพนัน) ข้อมูลสำรวจแนวระนาบ (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 เลือก

ที่จะไม่เล่นการพนัน ฉะนั้น สมการถดถอยเชิงเส้น (Linear Regression Model) ของแบบจำลอง แสดงแนวโน้มของคร้วเรือ่นที่จะเลือกเล่นการพนันในทุกๆ เกมส์ เป็นดังนี้

$$y_i^* = \beta'x_i + u_i \quad (10)$$

โดยที่ y_i^* คือ แนวโน้มของคร้วเรือ่น i ที่เลือกเล่นการพนันในทุกๆ เกมส์

β' คือ เวกเตอร์ของค่าสัมประสิทธิ์

x_i คือ เซตของตัวแปรที่เป็นปัจจัยกำหนดการเลือกเล่นการพนันของคร้วเรือ่น

u_i คือ เทอมของค่าคลาดเคลื่อนที่มีการกระจายแบบปกติ (Normally Distributed)

และตัวแปร u_i ถูกสมมติว่าไม่มีความสัมพันธ์กับตัวแปร x_i

สำหรับคร้วเรือ่น i ที่มีส่วนพัวพันกับการพนันประเภทเดิมๆ เป็นเวลา 3 เดือน ซึ่งคร้วเรือ่น ที่มีลักษณะดังกล่าวจะกลายเป็นผู้ติดพนันในแบบจำลองนี้ และกำหนดให้ตัวแปรตาม y_i เป็นดัง สมการต่อไปนี้

$$y_i = 1 \text{ ถ้า } y_i^* > 0$$

$$y_i = 0 \text{ สำหรับกรณีอื่นๆ} \quad \text{โดยที่ } i = 1, 2, \dots, n \quad (11)$$

ในการหาค่า Maximum Likelihood Function เทียบกับค่าสัมประสิทธิ์ β สำหรับฟังก์ชัน ที่ไม่ได้เป็นเชิงเส้นตรง (Nonlinear Function) สามารถทำได้โดยใช้วิธีการทำซ้ำของ Newton-Raphson ทั้งนี้ ผลที่ได้จากการประมาณสมการ (9) เพื่อหาค่า β' (ค่าสัมประสิทธิ์ของตัวแปรที่เป็นปัจจัยกำหนดการเลือกเล่นการพนันของคร้วเรือ่น) พบว่า สำหรับการเล่นการพนันทุกประเภท พบว่า ตัวแปรที่เป็นปัจจัยกำหนดการเล่นพนันของคร้วเรือ่นอย่างมีนัยสำคัญ ได้แก่ รายได้ (Income) มูลค่าของเงินรางวัลสูงสุด (Maximum Prize) และระดับการศึกษา (Education) โดย รายได้และมูลค่าของเงินรางวัลสูงสุดมีความสัมพันธ์ต่อแนวโน้มในการเล่นการพนันของคร้วเรือ่น ในทิศทางเดียวกัน ส่วนระดับการศึกษามีความสัมพันธ์ต่อแนวโน้มในการเล่นการพนันของ คร้วเรือ่นในทิศทางตรงกันข้าม ส่วนการพนันประเภทอื่นๆ ตัวแปรที่เป็นปัจจัยกำหนดการเล่นพนัน ของคร้วเรือ่นอย่างมีนัยสำคัญ เป็นดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการประมาณสมการ (9) เพื่อหาค่าสัมประสิทธิ์

| ประเภทของการพนัน | ปัจจัยกำหนดการเล่นพนันของครัวเรือนที่มีนัยสำคัญ | | |
|-------------------------------|---|------------------------|------------------|
| การพนันทุกประเภท | รายได้(+) | มูลค่าของเงินรางวัล(+) | ระดับการศึกษา(-) |
| ล็อตโต้ (Lotto) | เพศ(+) | มูลค่าของเงินรางวัล(+) | ระดับการศึกษา(-) |
| ล็อตเตอรี่ (Draw Lotteries) | รายได้(+) | อายุ(+) | |
| ล็อตเตอรี่ (TV Lotteries) | รายได้(+) | มูลค่าของเงินรางวัล(+) | ระดับการศึกษา(-) |
| พนันบอล (Soccer) | เพศ(+) | มูลค่าของเงินรางวัล(+) | |
| แข่งม้า (Horse Race) | สถานภาพ(+) | มูลค่าของเงินรางวัล(+) | |
| ตู้เกมส์พนัน(Gaming Machines) | เพศ(+) | มูลค่าของเงินรางวัล(+) | ระดับการศึกษา(-) |
| คาสิโน (Casinos) | รายได้(+) | เพศ(+) | สถานภาพ(+) |

เนื่องจาก ค่าสัมประสิทธิ์ไม่ได้สะท้อนค่าความน่าจะเป็นในการตัดสินใจเล่นการพนันของครัวเรือน ซึ่งวิธีการหาค่าความน่าจะเป็นดังกล่าว สามารถทำได้โดย หาค่าฐานนิยม (Mode) ของข้อมูล แต่ถ้าหากไม่สามารถหาค่าฐานนิยมของข้อมูลดังกล่าวได้ เนื่องจากข้อมูลไม่มีค่าซ้ำกันเลย ก็สามารถให้การหาค่ามัธยฐานแทนได้ ทั้งนี้ งานวิจัยของ Albers and Hubl (1997) ได้กำหนดนิยามของ “Median Participant” ว่าหมายถึง “ผู้เล่นการพนันที่มีรายได้อยู่ในระดับกลาง มีอายุอยู่ในวัยกลางคน (46 ปี) แต่งงานแล้วแต่ยังไม่มีบ้านเป็นของตัวเอง ทำงานเป็นพนักงานบริษัท และเล่นการพนันเพื่อหวังเงินรางวัลแจ็คพ็อต” นิยามดังกล่าวจะถูกนำมาใช้เป็นเกณฑ์เปรียบเทียบกับตัวแปรอื่นๆ การหาค่าความน่าจะเป็นดังกล่าวมองว่าการเปลี่ยนแปลง (Variation) ในตัวแปรอิสระจะสามารถสะท้อนค่าความน่าจะเป็นในการตัดสินใจเล่นการพนันของครัวเรือนได้ ยกตัวอย่างเช่น ตารางแสดงค่าความน่าจะเป็นในการตัดสินใจเล่นการพนันของครัวเรือน(ยกมาเฉพาะผลการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในชิ้นนี้) ดังนี้

จากแถวแรกในตารางที่ 3 สามารถอธิบายได้ว่า ความน่าจะเป็นที่ผู้เล่นการพนันที่มีลักษณะเป็นไปตามนิยาม “Median Participant” นั้นจะเลือกเล่นล็อตเตอรี่ (TV Lotteries) เท่ากับ 0.48 เลือกเล่นพนันบอล (Soccer) เท่ากับ 0.16 และเลือกเล่นตู้เกมส์พนัน (Gaming Machines) เท่ากับ 0.28 ในแถวที่สองเมื่อกำหนดให้มูลค่าเงินรางวัลสูงสุดไม่มีความสำคัญจะทำให้ความน่าจะเป็นที่ผู้เล่นพนันเลือกเล่นล็อตเตอรี่ ลดลงเหลือ 0.25 ความน่าจะเป็นที่จะเลือกเล่นพนันบอลลดลงเหลือ 0.05 ความน่าจะเป็นที่จะเลือกเล่นตู้เกมส์พนันลดลงเหลือ 0.07 หมายความว่า ผู้เล่นการพนันต่างหวังจะได้เงินรางวัลแจ็คพ็อต เนื่องจากเมื่อกำหนดให้ผู้เล่นพนันไม่สนใจมูลค่าเงิน

รางวัลสูงสุด ปรากฏว่าความน่าจะเป็นที่จะเลือกเล่นการพนันทุกประเภทลดลง ในแถวที่สาม กำหนดให้ผู้เล่นพนันเป็นผู้หญิงจะทำให้ความน่าจะเป็นที่ผู้เล่นพนันที่เป็นผู้หญิงจะเลือกเล่นลอตเตอรี่เท่ากับ 0.55 ความน่าจะเป็นที่ผู้เล่นพนันที่เป็นผู้หญิงจะเลือกเล่นพนันบอลเท่ากับ 0.04 ความน่าจะเป็นที่ผู้เล่นพนันที่เป็นผู้หญิงจะเลือกเล่นตู้เกมส์พนันเท่ากับ 0.07 สามารถอธิบายได้ว่า ผู้หญิงชอบที่จะเล่นพนันลอตเตอรี่ (TV Lotteries) เนื่องจาก ความน่าจะเป็นที่จะเลือกเล่นพนันลอตเตอรี่สูงขึ้นเมื่อเทียบกับค่า “Median Participant” เมื่อผู้เล่นเป็นผู้หญิง ในทางตรงกันข้าม ผู้หญิงไม่ชอบที่จะเล่นพนันบอลและตู้เกมส์พนัน (Gaming Machines) เนื่องจาก ความน่าจะเป็นที่จะเลือกเล่นพนันประเภทดังกล่าวลดลงเมื่อเทียบกับค่า “Median Participant” เมื่อผู้เล่นเป็นผู้หญิงส่วนตัวแปรที่คาดว่าเป็นปัจจัยในการเลือกเล่นการพนันตัวอื่นๆ ก็สามารถอธิบายได้ในทำนองเดียวกัน

ตารางที่ 3 แสดงความน่าจะเป็นในการตัดสินใจเล่นการพนันของครัวเรือน

| ประเภทของการพนัน | ลอตเตอรี่ (TV Lotteries) | พนันบอล (Soccer) | ตู้เกมส์พนัน (Gaming Machines) |
|--|-----------------------------|---------------------|-----------------------------------|
| (1) Median Participant | 0.48 | 0.16 | 0.28 |
| (2) มูลค่าเงินรางวัลสูงสุดไม่มี ความสำคัญ | 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) พบว่าครัวเรือนในเยอรมันที่ว่างงานและมีการศึกษาต่ำมีโอกาสติดการพนันมาก ผลการศึกษาที่สอดคล้องกันในต่างประเทศ ได้แก่ ในประเทศอเมริกา งานวิจัยของ Clotfelter and Cook (1989) โดยที่ตัวแปรในเชิงเศรษฐกิจ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนันของครัวเรือนในเยอรมัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง รายได้หลังหักภาษี (Disposable Income) ของครัวเรือน แต่อย่างไรก็ตาม ในงานวิจัยชิ้นนี้มองว่า การพนันเป็นสินค้าปกติไม่ใช่สินค้าเสพติด เนื่องจากระดับการบริโภค (ปริมาณการเล่นการพนัน) สูงขึ้นตามระดับรายได้ที่สูงขึ้น

7. ผลการศึกษาเชิงปริมาณด้วยแบบจำลองทางเศรษฐมิติ

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันในประเทศไทยในเชิงปริมาณ จะใช้ข้อมูลที่ได้จากการสำรวจภาคสนามแนวระนาบ (Survey based cross-section data) จากโครงการวิจัย “การศึกษาเรื่องสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย” ภายใต้การสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) ซึ่งรวมตัวอย่างทั้งสิ้น 5,042 ตัวอย่างมาประมาณการด้วยแบบจำลองทางเศรษฐมิติ ซึ่งได้ตั้งอยู่บนรากฐานงานวิจัยของ Albers and Hubl (1997) และแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับการพฤติกรรมบริโภคของสินค้าเสพติด ซึ่งได้รวมตัวแปรทางด้าน 1) ปัจจัยส่วนบุคคล 2) ปัจจัยที่เกิดจากสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อม 3) การเข้าถึงแหล่งของการเล่นการพนัน และ 4) ทักษะคิดของผู้บริโภคที่มีต่อความเสี่ยง รวมถึงตัวแปรที่สะท้อนว่าผู้บริโภคเป็นการพนันเป็นสินค้าประเภท Recreational Activity หรือไม่ ตามข้อค้นพบที่ได้จากงานของ Suits (1979) โดยได้รวมคำถามที่สะท้อนความสุขที่ได้จากการเล่นการพนันลงไปในแบบจำลองด้วย

การประมาณค่าสมการแบบจำลองทางเศรษฐมิติถูกจัดทำแบ่งเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ได้แก่ 1) แบบจำลองแสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อ ‘การมีประสบการณ์’ ในการเล่นการพนัน และ 2) แบบจำลองแสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อ ‘การเล่นการพนันในปัจจุบัน’ ดังนั้น แบบจำลองทางเศรษฐมิติทั้งสองข้างต้น จึงมีนัยต่อการทำความเข้าใจพฤติกรรมการเล่นพนันของคนไทยแตกต่างกัน ทั้งนี้ แบบจำลองแรก จะแสดงให้เห็นถึงปัจจัยที่อาจมีส่วนกำหนดให้บุคคลหนึ่งๆ กลายเป็นผู้ ‘เริ่มเล่น’ และมีประสบการณ์ในการเล่น ในขณะที่แบบจำลองในส่วนที่สองจะแสดงให้เห็นถึงปัจจัยที่กำหนดพฤติกรรมของผู้ที่ ‘ยังคงเล่น’ การพนันอยู่

นอกจากนั้น การศึกษายังได้ประมาณค่าแบบจำลองทางเศรษฐมิติของพฤติกรรมการเล่นพนันแยกย่อยตามประเภท (ภายใต้จำนวนข้อมูลที่เอื้ออำนวยให้สามารถประมาณการได้ในแต่ละประเภท) ได้แก่ 1) แบบจำลองแสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นสลากกินแบ่งรัฐบาล 2) แบบจำลองแสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นหวยใต้ดิน 3) แบบจำลองแสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นหวยทุกชนิด 4) แบบจำลองแสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอล 5) แบบจำลองแสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันในบ่อน 6) แบบจำลองแสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นมวยมวยคู่ และ 7) แบบจำลองแสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นกีฬาที่บ้าน ทั้งนี้ Functional Form รูปแบบสมการที่ประมาณค่าทางเศรษฐมิติ ได้แก่

แบบจำลองแสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมี 'ประสบการณ์' ในการเล่นการพนัน

การมีประสบการณ์การพนัน = $f(\text{รายได้, ปัจจัยส่วนบุคคล, ปัจจัยที่เกิดจากสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อม})$

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 = $f(\text{รายได้, ปัจจัยส่วนบุคคล, ปัจจัยที่เกิดจากสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อม, การเข้าถึงแหล่งของการเล่นการพนัน, ความสุขจากการเล่นพนัน, ผลจากการเล่นพนัน, ตัวแปรที่สะท้อนความเป็น Rational Addiction,ทัศนคติของผู้บริโภคที่มีต่อความเสี่ยง})$

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 + หมายถึงเล่นพนันเพิ่มขึ้น, เครื่องหมาย - หมายถึงเล่นพนันลดลง, เครื่องหมาย = หมายถึงเล่นพนันเท่าเดิม) กล่าวคือ ผู้ที่ชอบความเสี่ยง (Risk-lover) จะเล่นการพนันเพิ่มขึ้นเมื่อเล่นได้ แต่ไม่ลดการพนันลงเมื่อเสีย ในขณะที่ผู้ที่เกลียดความเสี่ยง (Risk-averse) จะเล่นเท่าเดิมแม้เล่นได้ แต่จะเล่นลดลงเมื่อเสีย และผู้ที่เป็นกลางต่อความเสี่ยง (Risk-neutral) จะเล่นเพิ่มเมื่อได้ และลดการเล่นเมื่อเสีย

| | Risk-lover | Risk-neutral | Risk-averse |
|------|------------|--------------|-------------|
| ได้ | + | + | = |
| เสีย | = | - | - |

การประมาณค่าสมการทางเศรษฐมิติถูกจัดทำด้วยแบบจำลอง Probit Model โดยวิธีการ Maximum Likelihood Estimator (MLE) และคำนวณหาค่า 'ความน่าจะเป็น' ของบุคคลในการเป็นผู้มีประสบการณ์เล่นการพนัน และเป็นผู้ที่ยังคงเล่นการพนันโดยนำสัมประสิทธิ์ที่ได้จากการประมาณค่าสมการแบบจำลองทางเศรษฐมิติ (ซึ่งมีความหมายถึงส่วนเปลี่ยนแปลงของ Z-Score) มาคำนวณหาความน่าจะเป็น ทั้งนี้ ค่าที่คำนวณได้จะสะท้อนความน่าจะเป็นที่เปรียบเทียบกับลักษณะที่มีค่า Z-Score เท่ากับศูนย์¹ (ซึ่งหมายความว่า กรณีฐานคือบุคคลที่มีโอกาสจะเป็นผู้เล่นการพนัน/ไม่เล่นการพนัน ร้อยละ 50 เท่าๆ กัน) ทั้งนี้ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างที่เก็บได้มีลักษณะกระจายตัวไม่สมมาตรจึงไม่เหมาะสมที่จะใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) หรือ มัธยฐาน (Median) เป็นฐานของการคำนวณ

¹ ดังนั้น หากสมมติให้ค่าความน่าจะเป็นที่คำนวณได้มีค่าเท่ากับ 7.9% นั้นหมายความว่า การที่อายุเพิ่มขึ้น 1 ปี ทำให้คนไทยในกลุ่มตัวอย่างมีโอกาสที่จะเป็นเล่นการพนันเพิ่มขึ้นร้อยละ 7.9

7.1 ผลการประมาณค่าแบบจำลองปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อประสบการณ์ในการเล่นพนัน

จากการประมาณค่าด้วยแบบจำลองทางเศรษฐมิติพบว่า (ตารางที่4) ประชากรไทยเพศชายมีแนวโน้มที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันมากกว่าเพศหญิง และโอกาสที่บุคคลหนึ่งๆ จะเคยมีประสบการณ์เล่นการพนันจะมีมากขึ้นเมื่ออายุเพิ่มขึ้น นอกเหนือไปจากเพศและอายุแล้ว สถานภาพสมรสและอาชีพก็มีส่วนสำคัญในการกำหนดความแตกต่างของผู้ที่เคย/ไม่เคยเล่นการพนัน กล่าวคือ บุคคลที่มีสถานภาพ หม้าย หย่า หรือแยกกันอยู่ มีโอกาสที่จะเป็นผู้ที่เคยเล่นการพนันมากกว่าบุคคลที่มีสถานภาพ โสดหรือสมรส กลุ่มผู้มีอาชีพเป็นพ่อบ้าน/แม่บ้าน รับจ้างทั่วไป ลูกจ้างเอกชน ลูกจ้างรัฐบาลรัฐวิสาหกิจ มีอาชีพอิสระ และมีธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย จะมีแนวโน้มเป็นผู้มีประสบการณ์การพนันมากกว่าคนที่ไม่ได้ทำงานหรือเกษียณ นักเรียนนักศึกษา ผู้ประกอบอาชีพเกษตรกรหรือประมง

นอกจากไปจากลักษณะเฉพาะบุคคลแล้ว ปัจจัยแวดล้อมภายนอกซึ่งได้แก่ครอบครัวและบุคคลใกล้ชิดก็มีส่วนอย่างมีนัยสำคัญในการกำหนดว่าบุคคลหนึ่งๆ จะเคยเล่นการพนันหรือไม่ ผลการศึกษาพบว่า โอกาสของการที่คนไทยจะเป็นผู้เคยเล่นการพนันจะเพิ่มขึ้นตามจำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เป็นผู้เล่นการพนัน อย่างไรก็ตาม การที่บิดามารดาเป็นผู้เล่นการพนันจะมีผลในทางลบหรือกล่าวได้ว่า ผู้เป็นบุตรมีแนวโน้มที่จะหลีกเลี่ยงการทดลองการเล่นการพนันเมื่อบิดามารดาเป็นผู้เล่นการพนัน และยิ่งไปกว่านั้น อิทธิพลจากเพื่อนสนิทที่มีความสัมพันธ์ไปในทิศทางทางบวกอย่างมีนัยสำคัญ การที่เพื่อนสนิทเป็นคนที่เล่นการพนันจะเป็นการเพิ่มโอกาสของการเคยเล่นการพนันมากขึ้น การศึกษาในเชิงปริมาณยังพบว่า ความแตกต่างของระดับการศึกษาและรายได้ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 4 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมีประสบการณ์ในการเล่นพนันและการเล่นการพนันในปัจจุบัน

| ปัจจัยที่คาดว่าจะมีผลต่อการเล่นการพนัน | | ประสบการณ์ | ปัจจุบันเล่นการพนัน |
|--|---------------------------|------------|---------------------|
| เพศ | ชาย | (+) | (0) |
| | หญิง | (b) | (b) |
| อายุปัจจุบัน | | (+) | (0) |
| สถานภาพสมรส | โสด | (-) | (0) |
| | สมรส | (-) | (0) |
| | หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ | (b) | (b) |
| ระดับการศึกษา | ประถม/ต่ำกว่า | (0) | (0) |
| | มัธยมต้น | (0) | (0) |
| | มัธยมปลาย | (0) | (0) |
| | อาชีวศึกษา | (0) | (+) |
| | อุดมศึกษา | (b) | (b) |
| อาชีพ | ไม่ได้ทำงาน/เกษียณ | (-) | (0) |
| | แม่บ้าน/พอบ้าน | (0) | (0) |
| | นักเรียน/นักศึกษา | (-) | (0) |
| | เกษตรกร/ประมง | (-) | (-) |
| | รับจ้างทั่วไป | (0) | (-) |
| | ลูกจ้างเอกชน | (0) | (0) |
| | ลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจ | (0) | (0) |
| | อาชีพอิสระ | (0) | (-) |
| | ธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย | (b) | (b) |
| | รายได้ต่อเดือน | | (0) |
| เล่นการพนันครั้งแรกอายุ | | | (0) |
| การเล่นในปัจจุบัน -กี่ครั้ง/เดือน | นานๆ ครั้ง | | |
| | 1 ครั้ง | | |
| | 2 ครั้ง | | |
| | มากกว่า 2 ครั้ง | | |
| ใช้เวลาในการเดินทางเพื่อไปเล่นพนันนานเท่าไร (นาที) | | | (0) |
| การเล่นพนันทำให้ฐานะทางเศรษฐกิจเป็นอย่างไร | เหมือนเดิม | | (0) |
| | รวยขึ้น | | (0) |
| | จนลง | | (b) |
| ถ้าการเล่นพนันทำให้รวยขึ้นเท่าตัว จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | | (0) |

| ปัจจัยที่คาดว่าจะมีผลต่อการเล่นการพนัน | | ประสพการณ์ | ปัจจุบันเล่นการพนัน |
|---|----------------|------------|---------------------|
| | เล่นเท่าเดิม | | (+) |
| | เล่นน้อยลง | | (0) |
| | เลิกเล่น | | (b) |
| ถ้าการเล่นพนัน ทำให้เงินลง 50 % จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | | (0) |
| | เล่นเท่าเดิม | | (+) |
| | เล่นน้อยลง | | (+) |
| | เลิกเล่น | | (b) |
| นอกจากเรื่องเงินการพนันสร้างความสุขให้เพียงใด | มากที่สุด | | (0) |
| | มาก | | (+) |
| | ปานกลาง | | (+) |
| | น้อย | | (0) |
| | น้อยที่สุด | | (b) |
| คิดว่าติดการพนันหรือไม่ | ติด | | (+) |
| | ไม่ติด | | (b) |
| เคยถูกลงโทษจากการพนันหรือไม่ | ไม่เคย | | (0) |
| | เคย | | (b) |
| จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นพนัน | | (+) | (0) |
| บิดา-มารดา เล่นการพนันหรือไม่ | เล่นทั้งคู่ | (-) | (0) |
| | พ่อเล่น | (-) | (0) |
| | แม่เล่น | (-) | (0) |
| | ไม่เล่นทั้งคู่ | (b) | (b) |
| เพื่อนสนิท เล่นการพนันหรือไม่ | เล่น | (+) | (+) |
| | ไม่เล่น | (b) | (b) |

หมายเหตุ: (b): เกณฑ์อ้างอิง (Base Case)

(+): มีอิทธิพลทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเทียบกับเกณฑ์อ้างอิง

(-): มีอิทธิพลทางลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเทียบกับเกณฑ์อ้างอิง

(0): ไม่มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 5 แสดงถึงค่าความน่าจะเป็นที่บุคคลหนึ่งๆ จะมีโอกาสเป็นผู้มีประสบการณ์เล่นการพนันตามลักษณะปัจจัยกำหนดต่างๆ ข้อสรุปที่สำคัญจะพบว่า การเป็นเพศชายจะมีโอกาสเป็นผู้เคยเล่นการพนันสูงขึ้นร้อยละ 10.83 และการมีจำนวนสมาชิกในครัวเรือนเป็นผู้เล่นการพนัน (ที่ไม่ใช่บิดามารดา) เพิ่มขึ้น 1 คน จะทำให้โอกาสที่สมาชิกคนอื่นๆ จะเคยมีประสบการณ์การพนันเพิ่มสูงขึ้นถึงร้อยละ 32.67 นอกจากนี้ เพื่อนสนิทที่เป็นผู้เล่นการพนันจะทำให้โอกาสที่เราจะเคยเล่นการพนันเพิ่มขึ้นสูงถึงร้อยละ 20.75 เช่นกัน

ตารางที่ 5 ความน่าจะเป็นตามลักษณะที่มีผลต่อการเป็นผู้มีประสบการณ์และการเป็นผู้เล่นการพนันในปัจจุบัน

| ปัจจัยที่คาดว่าจะมีผลต่อการเล่นการพนัน | | ประสบการณ์ | ปัจจุบันเล่นการพนัน |
|--|---------------------------|------------|---------------------|
| เพศ | ชาย | 10.83% | - |
| | หญิง | - | - |
| อายุปัจจุบัน | | 0.32% | - |
| สถานภาพสมรส | โสด | -21.48% | - |
| | สมรส | -12.24% | - |
| | หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ | - | - |
| ระดับการศึกษา | ประถม/ต่ำกว่า | - | - |
| | มัธยมต้น | - | - |
| | มัธยมปลาย | - | - |
| | อาชีวศึกษา | - | 19.73% |
| | อุดมศึกษา | - | - |
| 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 | - | - | |
| รายได้ต่อเดือน | | - | - |
| เล่นการพนันครั้งแรกอายุ | | | - |
| การเล่นในปัจจุบัน -กี่ครั้ง/เดือน | นานๆ ครั้ง | | |

| ปัจจัยที่คาดว่าจะมีผลต่อการเล่นการพนัน | | ประสบการณ์ | ปัจจุบันเล่นการพนัน |
|--|-----------------|------------|---------------------|
| | 1 ครั้ง | | |
| | 2 ครั้ง | | |
| | มากกว่า 2 ครั้ง | | |
| ใช้เวลาในการเดินทางเพื่อไปเล่นพนันนานเท่าไร (นาที) | | | - |
| การเล่นพนันทำให้ฐานะทางเศรษฐกิจเป็นอย่างไร | เหมือนเดิม | | - |
| | รวยขึ้น | | - |
| | จนลง | | - |
| ถ้าการเล่นพนันทำให้รวยขึ้นเท่าตัว จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | | - |
| | เล่นเท่าเดิม | | 9.85% |
| | เล่นน้อยลง | | - |
| | เลิกเล่น | | - |
| ถ้าการเล่นพนัน ทำให้จนลง 50 % จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | | - |
| | เล่นเท่าเดิม | | 9.94% |
| | เล่นน้อยลง | | 11.97% |
| | เลิกเล่น | | - |
| นอกจากเรื่องเงินการพนันสร้างความสุขให้เพียงใด | มากที่สุด | | - |
| | มาก | | 23.17% |
| | ปานกลาง | | 14.43% |
| | น้อย | | - |
| | น้อยที่สุด | | - |
| คิดว่าติดการพนันหรือไม่ | ติด | | 33.42% |
| | ไม่ติด | | - |
| เคยถูกลงโทษจากการพนันหรือไม่ | ไม่เคย | | - |
| | เคย | | - |
| จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นพนัน | | 32.67% | - |
| บิดา-มารดา เล่นการพนันหรือไม่ | เล่นทั้งคู่ | -31.52% | - |
| | พ่อเล่น | -15.86% | - |
| | แม่เล่น | -16.66% | - |
| | ไม่เล่นทั้งคู่ | - | - |
| เพื่อนสนิท เล่นการพนันหรือไม่ | เล่น | 20.75% | 11.52% |
| | ไม่เล่น | - | - |

หมายเหตุ: เครื่องหมาย - หมายถึงกรณีที่ถูกใช้เป็นเกณฑ์อ้างอิง (Base Case) หรือไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ในส่วนที่ผ่านมาได้แสดงถึงการศึกษาความน่าจะเป็นที่บุคคลจะมีประสบการณ์การพนัน หรือ กล่าวสั้นๆ ได้ว่าเป็นบุคคลที่ ‘เคยเล่นการพนัน’ ในส่วนต่อไป จะแสดงถึงลักษณะของบุคคล และปัจจัยอื่นๆ เช่นปัจจัยแวดล้อม รวมถึงทัศนคติที่มีต่อความเสี่ยง และระดับความสุขที่ได้จากการพนัน ซึ่งมีส่วนกำหนดให้ผู้บริโภคในกลุ่มตัวอย่าง ยังคงเป็นผู้ที่เล่นการพนันอยู่ในปัจจุบันหรือไม่

7.2 ผลการประมาณค่าแบบจำลองปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบัน

ผลการศึกษาพบว่า ผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับอาชีวศึกษามีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เล่นการพนัน ณ ปัจจุบันมากกว่าผู้ที่มีการศึกษาในระดับอื่นๆ กล่าวคือ ผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับอาชีวศึกษามีโอกาสที่จะเล่นการพนันในปัจจุบันสูงกว่าคนทั่วไป ไป ถึงร้อยละ 19.73 ส่วนลักษณะทางอาชีพนั้นพบว่า ผู้ที่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวหรือค้าขาย ผู้ที่ไม่ได้ทำงานหรือเกษียณ พ่อบ้านแม่บ้าน เป็นนักเรียนนักศึกษา ลูกจ้างเอกชน หรือเป็นลูกจ้างรัฐบาลรัฐวิสาหกิจจะมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนัน ณ ปัจจุบันมากกว่า ผู้ที่มีอาชีพเกษตรกรรมประมง รับจ้างทั่วไป และอาชีพอิสระ

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

ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า ‘ความสุข’ ที่ได้จากการเล่นการพนันมีส่วนสำคัญในการกำหนดว่า กลุ่มตัวอย่างจะยังเป็นผู้ที่เล่นการพนันอยู่ ผู้ที่กล่าวว่าตนเองได้รับความสุขมากและมีความสุขปานกลางจากการเล่นการพนันมีความน่าจะเป็นที่จะเป็นผู้เล่นการพนันเพิ่มขึ้นร้อยละ 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 การลงทุนจากการเล่นการพนัน บิตามารดา และจำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนัน

หากเปรียบเทียบความแตกต่างของผลการศึกษาในสองส่วนข้างต้น จะพบข้อค้นพบที่สำคัญซึ่งสามารถมีนัยต่อนโยบายที่แตกต่างกัน หากจะกล่าวโดยสรุป เราพบว่าปัจจัยที่กำหนดว่าบุคคลหนึ่งๆ จะเคยเป็นผู้ที่ลองเล่นการพนัน มีความแตกต่างไปจากปัจจัยที่มีส่วนในการอธิบายว่าคนๆ นั้นจะยังเป็นผู้ที่เล่นการพนันอยู่ในปัจจุบัน รายละเอียดผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าระดับการศึกษาไม่ได้มีผลต่อการกำหนดว่าบุคคลจะเคยลองเล่นการพนันหรือไม่ ในขณะที่เมื่อคนๆ นั้นได้กลายเป็นผู้เล่นการพนันแล้ว คนที่มีการศึกษาในระดับอาชีวศึกษาจะมีแนวโน้มที่ยังคงเป็นผู้เล่นการพนันในปัจจุบันมากกว่ากรณีอื่นๆ ทั้งนี้ เมื่อเปรียบเทียบผลการศึกษากับผู้ที่มีระดับการศึกษาในระดับประถม และมัธยม พบว่า คนในกลุ่มทั้งสองมิได้มีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เล่นการพนันมากกว่ากลุ่มอาชีวศึกษา ดังนั้น ระดับการศึกษาที่สูงขึ้นไม่ได้มีความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงกับการลดลงของการพนันแต่อย่างใด

ตัวแปรสำคัญที่มีผลต่อทั้งการมีประสบการณ์และการเล่นในปัจจุบัน ได้แก่กลุ่มเพื่อนสนิท จะสังเกตได้ว่า การมีเพื่อนสนิทเป็นผู้เล่นการพนันจะเพิ่มโอกาสให้บุคคลเป็นได้ทั้งผู้ 'ลองเล่น' และยังคงเล่นการพนันในปัจจุบัน

ลักษณะเพศไม่มีส่วนอธิบายว่าบุคคลคนนั้นจะเป็นผู้เล่นการพนันในปัจจุบันหรือไม่ ซึ่งตรงกันข้ามกับกรณีประสบการณ์ในการเล่นการพนัน ดังนั้น ความแตกต่างทางด้านเพศจึงไม่ใช่ประเด็นที่จะระบุว่าคนหนึ่ง จะเป็นผู้ที่เล่นการพนันหรือไม่ แต่อาจส่งผลกระทบต่อการเป็นผู้เล่นหน้าใหม่ (จากความน่าจะเป็นในการมีประสบการณ์พนันที่เพิ่มขึ้นเมื่อบุคคลเป็นเพศชาย) ข้อค้นพบดังกล่าวเป็นเช่นเดียวกับปัจจัยด้าน อายุ สถานภาพสมรส รวมถึงการเล่นการพนันของบิดามารดา หรือจำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนัน กล่าวคือ เมื่อบุคคลดังกล่าวกลายเป็นผู้เล่นการพนันไปแล้ว ปัจจัยข้างต้นจะไม่ได้เป็นตัวกำหนดว่าคนดังกล่าวจะเล่นการพนันหรือไม่

ผลการศึกษาชี้ชัดว่าระดับรายได้มิได้เป็นปัจจัยกำหนดว่าบุคคลจะเป็นผู้ที่ลองเล่นการพนัน หรือกำลังเป็นผู้ที่เล่นการพนันหรือไม่ ซึ่งสิ่งดังกล่าวแสดงว่าการพนัน มีลักษณะเป็นสินค้าเสพติด (Addictive Goods) สำหรับผู้บริโภคไทย

7.3 ผลการประมาณค่าแบบจำลองปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันเป็นรายประเภท

ถึงแม้การศึกษาปัจจัยที่มีส่วนกำหนดพฤติกรรมการพนันในภาพรวมสามารถทำให้เราทราบได้ว่าอะไรเป็นลักษณะสำคัญที่มีส่วนกำหนดการเคยเล่นการพนันและการยังคงเล่นการพนันในปัจจุบันของคนไทย อย่างไรก็ตาม การพนันประเภทต่างๆ มีลักษณะที่แตกต่างกัน การพนันที่เป็นประเภทตัวเลข (เช่น หวย) และการพนันที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน (เช่น พนันบนผลกีฬา) อาจมีลักษณะของผู้ที่เล่นแตกต่างกัน นอกจากนี้ ปัจจัยกำหนดอื่นๆ เช่นความสุข ความเสี่ยง และสภาพแวดล้อมย่อมส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมที่แตกต่างกัน ดังนั้น การศึกษาพฤติกรรมการพนันแยกเป็นรายประเภทย่อยจะสามารถทำให้ผู้วิจัยเข้าใจเชิงลึกถึงปัจจัยที่แตกต่างดังกล่าวได้ชัดเจนขึ้น และยังจะช่วยให้นำไปสู่นโยบายที่เหมาะสมกับการพนันในแต่ละประเภทต่อไป

ตารางที่ 6 แสดงถึงผลการประมาณค่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภทต่างๆ รวมทั้งสิ้น 7 ประเภทได้แก่ การพนันประเภทสลากกินแบ่งรัฐบาล หวยใต้ดิน หวยทุกชนิด พนันฟุตบอล พนันในบ่อน พนันมวย/มวยตู้ และพนันในกีฬาพื้นบ้าน ตารางที่ 7 แสดงถึงค่าความน่าจะเป็นที่กลุ่มตัวอย่างจะเป็นผู้เล่นการพนันประเภทข้างต้นแยกตามลักษณะปัจจัยกำหนดต่างๆ

ภาพรวมของผลการศึกษาพบว่า² ลักษณะเพศมีส่วนกำหนดพฤติกรรมการเล่นการพนันในแต่ละประเภทแตกต่างกัน เพศหญิงจะมีแนวโน้มที่จะเล่นหวยใต้ดินและหวยทุกชนิด ในขณะที่เพศชายจะมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันและกีฬา ซึ่งได้แก่ การพนันฟุตบอลพนันในบ่อน พนันมวย/มวยตู้ และพนันในกีฬาพื้นบ้าน ในขณะที่การพนันประเภทสลากกินแบ่งนั้นได้รับความนิยมเท่าๆ กันระหว่างเพศหญิงและเพศชาย

ปัจจัยอายุมีผลต่อพฤติกรรมการพนันในบางประเภทเท่านั้น กล่าวคือ คนที่มีอายุมากขึ้นมีแนวโน้มที่จะเล่นสลากกินแบ่งรัฐบาลมากขึ้น ในขณะที่จะมีแนวโน้มในการพนันฟุตบอลและเล่นพนันในบ่อนลดลง อย่างไรก็ตาม อายุไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันประเภทอื่นๆ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

อายุที่เล่นการพนันครั้งแรกไม่ผลต่อการกำหนดพฤติกรรมการเล่นพนันในสลากกินแบ่งฯ มวย/มวยตู้ และกีฬาพื้นบ้าน แต่กลับมีผลในทางลบอย่างมีนัยสำคัญต่อแนวโน้มการเป็นผู้เล่นพนันในหวยใต้ดิน หวยทุกชนิด พนันฟุตบอล และพนันในบ่อนในปัจจุบัน ซึ่งตีความได้ว่า หากผู้

² การรายงานผลการศึกษาและการตีความอย่างละเอียดอยู่ในภาคผนวก ก

เล่นพนันได้เริ่มเล่นการพนันชนิดดังกล่าวตั้งแต่อายุน้อย สิ่งดังกล่าวยิ่งทำให้บุคคลนั้นมีโอกาสที่จะยังเป็นผู้เล่นในปัจจุบัน' มากขึ้น ดังนั้น การแก้ปัญหาหากกลุ่มนี้ต้องให้ความสำคัญกับการเริ่มเล่นตั้งแต่เด็กด้วย

สภาพสมรสโดยรวมแล้วไม่มีผลต่อการเล่นการพนันในแต่ละประเภท ยกเว้นคนที่สมรสจะเล่นพนันในบ่อนและเล่นพนันกีฬาที่บ้านลดลง คนเป็นหม้าย/หย่า/หรือแยกกันอยู่ มีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เล่นการพนันกีฬาที่บ้านอย่างมีนัยสำคัญ

ผลการประมาณค่าต่อลักษณะทางการศึกษาที่มีส่วนกำหนดพฤติกรรมการเล่นการพนันประเภทต่างๆ ข้อค้นพบที่น่าสนใจคือ คนที่มีการศึกษาระดับอุดมศึกษามีแนวโน้มที่จะเป็นผู้ซื้อสลากกินแบ่ง ในขณะที่ผู้ที่มีการศึกษต่ำกว่าระดับดังกล่าวจะเป็นผู้เล่นหวยใต้ดินและหวยทุกประเภทแทน นอกจากนี้ ผู้ที่มีการศึกษาสูงกว่าระดับมัธยมปลาย มีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เล่นพนันฟุตบอล

ลักษณะของอาชีพมีส่วนกำหนดแนวโน้มการเป็นผู้เล่นการพนันที่แตกต่างกันในแต่ละประเภท ลูกจ้างเอกชน ลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจมีแนวโน้มที่จะซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลมากกว่าอาชีพอื่น ในขณะที่เกษตรกรและชาวประมงมีแนวโน้มที่จะเล่นหวย นอกจากนี้ ทุกอาชีพยกเว้นลูกจ้างเอกชนและธุรกิจส่วนตัวจะเป็นผู้มีโอกาสในการเล่นพนันในบ่อนมากเท่าๆ กัน

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

ปัจจัยอื่นๆ ที่สำคัญได้แก่ ผู้ที่เล่นหวยใต้ดิน และหวยทุกชนิดจะมีแนวโน้มเป็นผู้ที่เกลียดความเสี่ยง (Risk-averse Person) อย่างไรก็ตาม มุมมองทางด้านความเสี่ยงของผู้พนันไม่มีส่วน

กำหนดพฤติกรรมการเล่นประเภทอื่นๆ ส่วนมุมมองเรื่องความสุขนั้นพบว่า ผู้ที่มองว่าการเล่นการพนันทำให้เกิดความสุข (ได้อรรถประโยชน์จากการซื้อสินค้า/บริการ) จะมีแนวโน้มที่จะเป็นผู้ที่เล่นการพนันประเภทบ่อน ในขณะที่ผู้พนันประเภทอื่นๆ ไม่ได้ถูกกำหนดจากปัจจัยด้านความสุขอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ผลยังพบว่า การที่ผู้เล่นเคยถูกลงโทษไม่สามารถช่วยลดพฤติกรรมการเล่นของผู้ที่เล่นการพนันลงได้ โดยเฉพาะการพนันประเภทหวย การพนันในบ่อน การพนันมวย/มวยคู่ และการพนันพื้นบ้าน

ปัจจัยแวดล้อมทางสังคมมีผลกระทบต่อการเล่นแต่ละประเภทที่แตกต่างกัน จำนวนสมาชิกในครัวเรือนมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันในบางประเภท ได้แก่ สลากกินแบ่งฯ หวย และหวยทุกประเภท ในขณะที่ผลจากเพื่อนสนิทมีทั้งทางบวกและทางลบ ทั้งนี้ เพื่อนที่เล่นการพนันจะมีผลในทางบวกกับการพนันประเภทที่สามารถเล่นกันภายในกลุ่มใกล้ชิดได้ ได้แก่ การพนันฟุตบอล การพนันในบ่อน และการพนันกีฬาพื้นบ้าน

ตารางที่ 6 แสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภทต่างๆ

| ปัจจัยที่คาดว่าจะมีผลต่อการเล่นการพนัน | | สลากกินแบ่งฯ | หวยใต้ดิน | หวยทุกชนิด | พนันฟุตบอล | พนันในบ่อน | มวย/มวยตู้ | กีฬาพื้นบ้าน |
|--|---------------------------|--------------|-----------|------------|------------|------------|------------|--------------|
| เพศ | ชาย | (0) | (-) | (-) | (+) | (+) | (+) | (+) |
| | หญิง | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) |
| อายุปัจจุบัน | | (+) | (0) | (0) | (-) | (-) | (0) | (0) |
| สถานภาพสมรส | โสด | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) | (-) |
| | สมรส | (0) | (0) | (0) | (0) | (-) | (0) | (-) |
| ระดับการศึกษา | หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) |
| | ประถม/ต่ำกว่า | (-) | (+) | (+) | (-) | (0) | (0) | (0) |
| | มัธยมต้น | (-) | (+) | (+) | (-) | (0) | (0) | (0) |
| | มัธยมปลาย | (-) | (+) | (+) | (0) | (0) | (0) | (0) |
| | อาชีวศึกษา | (-) | (+) | (+) | (0) | (0) | (0) | (0) |
| อาชีพ | อุดมศึกษา | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) |
| | ไม่ได้ทำงาน/เกษียณ | (0) | (-) | (-) | (0) | (+) | (0) | (0) |
| | แม่บ้าน/พ่อบ้าน | (0) | (0) | (0) | (0) | (+) | (0) | (0) |
| | นักเรียน/นักศึกษา | (-) | (0) | (0) | (0) | (+) | (0) | (0) |
| | เกษตรกร/ประมง | (-) | (+) | (+) | (-) | (+) | (0) | (0) |
| | รับจ้างทั่วไป | (-) | (0) | (0) | (0) | (+) | (0) | (0) |
| | ลูกจ้างเอกชน | (+) | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) |
| | ลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจ | (+) | (0) | (0) | (0) | (+) | (0) | (0) |
| | อาชีพอิสระ | (0) | (0) | (0) | (0) | (+) | (0) | (0) |

| ปัจจัยที่คาดว่าจะมีผลต่อการเล่นการพนัน | | สลากกิน แบ่งๆ | ห่วยใต้ ดิน | ห่วยทุก ชนิด | พนัน ฟุตบอล | พนันใน บ่อน | มวย/ มวยตู้ | กีฬา พื้นบ้าน |
|--|----------------------|------------------|----------------|-----------------|----------------|----------------|----------------|------------------|
| | ธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) |
| รายได้ต่อเดือน | | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) |
| เล่นการพนันครั้งแรกอายุ | | (0) | (-) | (-) | (-) | (-) | (0) | (0) |
| การเล่นในปัจจุบัน -กี่ครั้ง/เดือน | นานๆ ครั้ง | (+) | (0) | (+) | (0) | (0) | (0) | (0) |
| | 1 ครั้ง | (+) | (+) | (+) | (-) | (-) | (-) | (-) |
| | 2 ครั้ง | (+) | (+) | (+) | (-) | (-) | (-) | (-) |
| | มากกว่า 2 ครั้ง | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) |
| ใช้เวลาในการเดินทางเพื่อไปเล่นพนันนานเท่าไร (นาที) | | (+) | (-) | (-) | (0) | (+) | (0) | (+) |
| การเล่นพนันทำให้ฐานะทางเศรษฐกิจเป็นอย่างไร | เหมือนเดิม | (0) | (-) | (-) | (-) | (-) | (0) | (0) |
| | รวยขึ้น | (0) | (-) | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) |
| | จนลง | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) |
| ถ้าการเล่นพนันทำให้รวยขึ้นเท่าตัว จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | (-) | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) |
| | เล่นเท่าเดิม | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) |
| | เล่นน้อยลง | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) |
| | เลิกเล่น | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) |
| ถ้าการเล่นพนัน ทำให้จนลง 50 % จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | (0) | (-) | (-) | (0) | (0) | (0) | (0) |
| | เล่นเท่าเดิม | (0) | (-) | (-) | (0) | (0) | (0) | (0) |
| | เล่นน้อยลง | (0) | (-) | (-) | (0) | (0) | (0) | (0) |
| | เลิกเล่น | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) |
| นอกจากเรื่องเงินการพนันสร้างความสุขให้เพียงใด | มากที่สุด | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) |

| ปัจจัยที่คาดว่าจะมีผลต่อการเล่นการพนัน | | สลากกิน แบ่งๆ | ห่วยใต้ ดิน | ห่วยทุก ชนิด | พนัน ฟุตบอล | พนันใน บ่อน | มวย/ มวยตู้ | กีฬา พื้นบ้าน |
|--|----------------|------------------|----------------|-----------------|----------------|----------------|----------------|------------------|
| | มาก | (0) | (0) | (0) | (0) | (+) | (0) | (0) |
| | ปานกลาง | (0) | (0) | (0) | (0) | (+) | (0) | (0) |
| | น้อย | (0) | (-) | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) |
| | น้อยที่สุด | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) |
| คิดว่าติดการพนันหรือไม่ | ติด | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) |
| | ไม่ติด | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) |
| เคยถูกลงโทษจากการพนันหรือไม่ | ไม่เคย | (0) | (-) | (-) | (0) | (-) | (-) | (-) |
| | เคย | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) |
| จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นพนัน | | (+) | (+) | (+) | (0) | (0) | (0) | (0) |
| บิดา-มารดา เล่นการพนันหรือไม่ | เล่นทั้งคู่ | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) |
| | พ่อเล่น | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) |
| | แม่เล่น | (+) | (0) | (0) | (0) | (0) | (0) | (-) |
| | ไม่เล่นทั้งคู่ | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) |
| เพื่อนสนิท เล่นการพนันหรือไม่ | เล่น | (0) | (-) | (-) | (+) | (+) | (0) | (+) |
| | ไม่เล่น | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) | (b) |

หมายเหตุ (b) : เกณฑ์อ้างอิง (Base Case)

(0): ไม่มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

(+): มีอิทธิพลทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเทียบกับเกณฑ์อ้างอิง

(-): มีอิทธิพลทางลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเทียบกับเกณฑ์อ้างอิง

ตารางที่ 7 แสดงความน่าจะเป็นตามลักษณะบุคคลที่มีผลต่อการเล่นการพนันประเภทต่างๆ

| ปัจจัยที่คาดว่าจะมีผลต่อการเล่นการพนัน | | สลากกิน แบ่งฯ | หวยใต้ ดิน | หวยทุก ชนิด | พนัน ฟุตบอล | พนันใน บ่อน | มวย/มวย ตู้ | กีฬา พื้นบ้าน |
|--|---------------------------|------------------|---------------|----------------|----------------|----------------|----------------|------------------|
| เพศ | ชาย | - | -10.76% | -10.64% | 39.86% | 12.47% | 40.53% | 38.62% |
| | หญิง | - | - | - | - | - | - | - |
| อายุปัจจุบัน | | 0.48% | - | - | -1.03% | -0.61% | - | - |
| สถานภาพสมรส | โสด | - | - | - | - | - | - | -34.46% |
| | สมรส | - | - | - | - | -13.78% | - | -30.32% |
| | หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ | - | - | - | - | - | - | - |
| ระดับการศึกษา | ประถม/ต่ำกว่า | -12.86% | 26.13% | 25.51% | -29.02% | - | - | - |
| | มัธยมต้น | -18.87% | 21.57% | 20.96% | -18.05% | - | - | - |
| | มัธยมปลาย | -19.58% | 24.87% | 24.10% | - | - | - | - |
| | อาชีวศึกษา | -18.88% | 16.45% | 15.88% | - | - | - | - |
| | อุดมศึกษา | - | - | - | - | - | - | - |
| อาชีพ | ไม่ได้ทำงาน/เกษียณ | - | -10.38% | -9.25% | - | 20.46% | - | - |
| | แม่บ้าน/พ่อบ้าน | - | - | - | - | 21.12% | - | - |
| | นักเรียน/นักศึกษา | -22.72% | - | - | - | 25.87% | - | - |
| | เกษตรกร/ประมง | -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% | - | - |

| ปัจจัยที่คาดว่าจะมีผลต่อการเล่นการพนัน | | สลากกิน แบ่งฯ | หวยใต้ ดิน | หวยทุก ชนิด | พนัน ฟุตบอล | พนันใน บ่อน | มวย/มวย ตู้ | กีฬา พื้นบ้าน |
|--|----------------------|------------------|---------------|----------------|----------------|----------------|----------------|------------------|
| | ธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย | - | - | - | - | - | - | - |
| รายได้ต่อเดือน | | - | - | - | - | - | - | - |
| เล่นการพนันครั้งแรกอายุ | | - | -0.38% | -0.39% | -1.15% | -1.46% | - | - |
| การเล่นในปัจจุบัน -กี่ครั้ง/เดือน | นานๆ 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% |
| | มากกว่า 2 ครั้ง | - | - | - | - | - | - | - |
| ใช้เวลาในการเดินทางเพื่อไปเล่นพนันนานเท่าไร (นาที) | | 0.24% | -0.19% | -0.19% | - | 0.14% | - | 0.28% |
| การเล่นพนันทำให้ฐานะทางเศรษฐกิจเป็นอย่างไร | เหมือนเดิม | - | -17.31% | -17.50% | -21.30% | -16.21% | - | - |
| | รวยขึ้น | - | -17.16% | - | - | - | - | - |
| | จนลง | - | - | - | - | - | - | - |
| ถ้าการเล่นพนันทำให้รวยขึ้นเท่าตัว จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | -14.75% | - | - | - | - | - | - |
| | เล่นเท่าเดิม | - | - | - | - | - | - | - |
| | เล่นน้อยลง | - | - | - | - | - | - | - |
| | เลิกเล่น | - | - | - | - | - | - | - |
| ถ้าการเล่นพนัน ทำให้จนลง 50 % จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | - | -27.08% | -23.35% | - | - | - | - |
| | เล่นเท่าเดิม | - | -8.15% | -7.39% | - | - | - | - |
| | เล่นน้อยลง | - | -6.69% | -6.87% | - | - | - | - |
| | เลิกเล่น | - | - | - | - | - | - | - |
| นอกจากเรื่องเงินการพนันสร้างความสุขให้เพียงใด | มากที่สุด | - | - | - | - | - | - | - |

| ปัจจัยที่คาดว่าจะมีผลต่อการเล่นการพนัน | | สลากกิน แบ่งฯ | หวยใต้ ดิน | หวยทุก ชนิด | พนัน ฟุตบอล | พนันใน บ่อน | มวย/มวย ตู้ | กีฬา พื้นบ้าน |
|--|----------------|------------------|---------------|----------------|----------------|----------------|----------------|------------------|
| | มาก | - | - | - | - | 23.87% | - | - |
| | ปานกลาง | - | - | - | - | 17.67% | - | - |
| | น้อย | - | -11.28% | - | - | - | - | - |
| | น้อยที่สุด | - | - | - | - | - | - | - |
| คิดว่าติดการพนันหรือไม่ | ติด | - | - | - | - | - | - | - |
| | ไม่ติด | - | - | - | - | - | - | - |
| เคยถูกลงโทษจากการพนันหรือไม่ | ไม่เคย | - | -14.47% | -13.85% | - | -20.11% | -21.76% | -16.22% |
| | เคย | - | - | - | - | - | - | - |
| จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นพนัน | | 3.11% | 2.96% | 3.08% | - | - | - | - |
| บิดา-มารดา เล่นการพนันหรือไม่ | เล่นทั้งคู่ | - | - | - | - | - | - | - |
| | พ่อเล่น | - | - | - | - | - | - | - |
| | แม่เล่น | 7.96% | - | - | - | - | - | -33.70% |
| | ไม่เล่นทั้งคู่ | - | - | - | - | - | - | - |
| เพื่อนสนิท เล่นการพนันหรือไม่ | เล่น | - | -8.49% | -8.10% | 25.01% | 13.98% | - | 18.29% |
| | ไม่เล่น | - | - | - | - | - | - | - |

หมายเหตุ: เครื่องหมาย - หมายถึงกรณีที่ถูกใช้เป็นเกณฑ์อ้างอิง (Base Case) หรือไม่มีความสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 8 สรุปภาพรวมปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันเป็นรายประเภท

| ปัจจัยที่คาดว่าจะมีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันเป็นรายประเภท | |
|--|--|
| เพศ | <ul style="list-style-type: none"> ชาย : มีแนวโน้มที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันมากกว่าเพศหญิง และมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “พนันฟุตบอล” “พนันในบ่อน” “มวย/มวยคู่” และ “กีฬาพื้นบ้าน” หญิง : มีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” และ “หวยทุกชนิด” |
| อายุปัจจุบัน | <ul style="list-style-type: none"> มีอิทธิพลต่อการมีประสบการณ์ในการเล่นการพนัน ผู้ที่อายุมากมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” ผู้ที่อายุน้อยมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “พนันฟุตบอล” และ “พนันในบ่อน” |
| สถานภาพสมรส | <ul style="list-style-type: none"> ผู้ที่มีสถานภาพ หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ มีแนวโน้มที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันและมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “พนันในบ่อน” และ “กีฬาพื้นบ้าน มากกว่าผู้ที่มีสถานภาพโสด หรือสมรส |
| ระดับการศึกษา | <ul style="list-style-type: none"> ผู้ที่มีการศึกษาในระดับอุดมศึกษา มีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” และ “พนันฟุตบอล” สูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาในระดับที่ต่ำกว่า ผู้ที่มีการศึกษาในระดับอุดมศึกษา มีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” และ “หวยทุกชนิด” ต่ำกว่าผู้ที่มีการศึกษาในระดับที่ต่ำกว่า |
| อาชีพ | <ul style="list-style-type: none"> ลูกจ้างเอกชน ลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” สูงกว่าอาชีพอื่นๆ ในขณะที่นักเรียน/นักศึกษา เกษตรกร/ประมง รับจ้างทั่วไปมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” ต่ำกว่าอาชีพอื่นๆ เกษตรกร/ประมง มีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” และ “หวยทุกชนิด” สูงกว่าอาชีพอื่นๆ ในขณะที่ผู้ที่ไม่ได้ทำงานหรือเกษียณมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” และ “หวยทุกชนิด” ต่ำกว่าอาชีพอื่นๆ เกษตรกร/ประมงมีแนวโน้มที่จะเล่น “พนันฟุตบอล” ต่ำกว่าอาชีพอื่นๆ ลูกจ้างเอกชน ธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย มีแนวโน้มที่จะเล่น “พนันในบ่อน” ต่ำกว่าอาชีพอื่นๆ ปัจจัยทางด้านอาชีพ ไม่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันประเภท “มวย/มวยคู่” และ “กีฬาพื้นบ้าน” |
| รายได้ต่อเดือน | <ul style="list-style-type: none"> ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันทุกประเภท |
| อายุที่เริ่มเล่นการพนัน | <ul style="list-style-type: none"> ผู้ที่เริ่มเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” “หวยทุกชนิด” “พนันฟุตบอล” และ “พนันในบ่อน” ตั้งแต่อายุน้อย มีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภทดังกล่าว สูงกว่าผู้ที่เริ่มเล่นการพนันประเภทดังกล่าวเมื่ออายุมาก |
| ความถี่ในการเล่นการพนันต่อเดือน | <ul style="list-style-type: none"> ผู้ที่มีความถี่ในการเล่นการพนันต่ำกว่าหรือเท่ากับ 2 ครั้งต่อเดือนมีแนวโน้มจะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” “หวยใต้ดิน” และ “หวยทุกชนิด” |

| ปัจจัยที่คาดว่าจะมีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันเป็นรายประเภท | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ผู้ที่มีความถี่ในการเล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนมีแนวโน้มจะเล่นการพนันประเภท “พนันฟุตบอล” “พนันโป๊กเกอร์” “มวย/มวยตู้” และ “กีฬาพื้นบ้าน” |
| เวลาที่ใช้เพื่อเดินทางไปเล่นการพนัน (นาที) | <ul style="list-style-type: none"> เวลาในการเดินทางที่มากมีผลทำให้แนวโน้มในการเล่นพนัน “หวยใต้ดิน” และ “หวยทุกชนิด” ลดลง เวลาในการเดินทางที่มากมีผลทำให้แนวโน้มในการเล่นพนัน “สลากกินแบ่งฯ” “พนันโป๊กเกอร์” และ “กีฬาพื้นบ้าน” เพิ่มขึ้น |
| การเปลี่ยนแปลงในฐานะทางเศรษฐกิจ | <ul style="list-style-type: none"> ผู้ที่เล่นการพนันแล้วรู้สึกว่ฐานะทางเศรษฐกิจเหมือนเดิมมีแนวโน้มจะเล่นการพนันลดลง |
| พฤติกรรมคาดการณ์ ถ้าหากเล่นพนันแล้วรวยขึ้นเท่าตัว | <ul style="list-style-type: none"> ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันทุกประเภท |
| พฤติกรรมคาดการณ์ ถ้าหากเล่นพนันแล้วจนลง 50 % | <ul style="list-style-type: none"> มีแนวโน้มว่ากลุ่มผู้เล่นพนันประเภท “หวยใต้ดิน” และ “หวยทุกชนิด” จะเล่นพนันลดลง |
| ความสุขที่ได้รับจากการเล่นการพนัน (นอกเหนือจากรื่องเงิน) | <ul style="list-style-type: none"> มีแนวโน้มว่ากลุ่มผู้เล่น “พนันโป๊กเกอร์” ที่ได้รับความสุขมากหรือปานกลางจะเล่นพนันเพิ่มขึ้น |
| ติดการพนัน | <ul style="list-style-type: none"> ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันทุกประเภท แต่เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทำให้การเล่นการพนันในปัจจุบันสูงขึ้น |
| เคยถูกลงโทษจากการพนัน | <ul style="list-style-type: none"> ผู้ที่ไม่เคยถูกลงโทษมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” “หวยทุกชนิด” “พนันโป๊กเกอร์” “มวย/มวยตู้” และ “กีฬาพื้นบ้าน” ต่ำกว่าผู้ที่เคยถูกลงโทษ |
| จำนวนสมาชิกในครอบครัวที่เล่นพนัน | <ul style="list-style-type: none"> สมาชิกในครอบครัวเล่นการพนันส่งผลต่อแนวโน้มที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันที่สูงขึ้น สมาชิกในครอบครัวเล่นการพนันมีผลทำให้แนวโน้มในการเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” “หวยใต้ดิน” และ “หวยทุกชนิด” นั้นสูงขึ้น |
| บิดา-มารดา เล่นการพนันหรือไม่ | <ul style="list-style-type: none"> การเล่นการพนันของบิดามารดามีอิทธิพลทำให้โอกาสที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันของบุตรต่ำลง แต่ถ้าหากมารดาเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” จะมีอิทธิพลทำให้แนวโน้มในการซื้อ “สลากกินแบ่งฯ” ของบุตรสูงขึ้น ในขณะที่ มารดาเล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” จะมีอิทธิพลทำให้แนวโน้มในการเล่นพนัน “กีฬาพื้นบ้าน” ของบุตรต่ำลง |
| เพื่อนสนิท เล่นการพนันหรือไม่ | <ul style="list-style-type: none"> ครัวเรือนไทยมีแนวโน้มที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันและมีพฤติกรรมในการเล่นการพนัน ณ ปัจจุบันตามเพื่อน โดยเฉพาะการพนันประเภท “พนันฟุตบอล” “พนันโป๊กเกอร์” และ “กีฬาพื้นบ้าน” |

8. สรุปผลการศึกษาในเชิงปริมาณและข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

การศึกษาพฤติกรรมการพนันในประเทศไทยเชิงปริมาณมีวัตถุประสงค์ที่จะใช้เครื่องมือแบบจำลองทางเศรษฐมิติมาประมาณหาค่าความสัมพันธ์และตัวแปรกำหนดที่อาจมีผลต่อการมีประสบการณ์การพนันและการเล่นการพนันในปัจจุบันของคนไทย โดยอาศัยข้อมูลจากการสำรวจภายใต้โครงการวิจัย รวมจำนวนทั้งสิ้น 5,042 ตัวอย่าง แบบจำลองที่นำมาศึกษา ได้รับแรงจูงใจจากงานวิจัยของ Albers and Hubl (1997) ผนวกเข้าแบบจำลองทางเศรษฐศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการการบริโภคสินค้าเสพติด ซึ่งได้รวมตัวแปรทางด้านปัจจัยส่วนบุคคล สภาพสังคมและสิ่งแวดล้อม การเข้าถึงแหล่งของการเล่นการพนัน ทศนคติของผู้พนันที่มีต่อความเสี่ยง และความสุขที่ได้จากการเล่นการพนัน ประโยชน์ที่ได้จากการศึกษาปัจจัยทุกด้านดังกล่าวข้างต้นจะทำให้เราทราบถึงกลุ่มเป้าหมายของประชากรไทยที่จะมีแนวโน้มเป็นผู้ลงเล่นการพนัน และผู้ที่ยังคงเล่นการพนันอยู่ในปัจจุบัน นอกจากนี้ ยังทำให้ทราบถึงปัจจัยกำหนดหรือสาเหตุซึ่งสามารถนำไปสู่นโยบายเพื่อแก้ปัญหาการเล่นพนันได้ตรงประเด็นมากยิ่งขึ้น

ข้อค้นพบในภาพรวมที่สำคัญพบว่า สำหรับคนไทยแล้ว การพนันเป็นสินค้าเสพติด (Addictive Goods) เนื่องจากไม่มีกรณีใดเลยที่รายได้ (Income) ของผู้เล่นการพนันสามารถอธิบายพฤติกรรมการพนันได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ผลการศึกษายังระบุว่า 'ความสุข' ที่ได้จากการเล่นการพนันมีส่วนสำคัญในการกำหนดว่าบุคคลจะเป็นผู้ที่เล่นการพนันหรือไม่ โดยเฉพาะแล้ว 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) และต้นทุนที่จะเกิดขึ้นในอนาคต (เช่น การอ้อมและความเป็นไปได้ของการมีสินทรัพย์ที่ลดลงในอนาคต ฯลฯ) เปรียบเทียบกับ 'ความสุข' ที่ได้จากการเล่นการพนัน นอกจากนี้ ยังมีหลักฐานเชิงประจักษ์ที่ชัดเจนว่าบุคคลรอบข้าง (Peer Effects) ได้แก่ จำนวนสมาชิกในครัวเรือนและกลุ่มเพื่อนมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการกำหนดพฤติกรรมการเล่นการพนันของคนไทย

การศึกษายังพบว่าปัจจัยกำหนดและลักษณะของผู้ที่ 'เคยเล่น' การพนัน และผู้ที่ 'ยังคงเล่น' การพนันมีความแตกต่างกัน เช่น ความแตกต่างทางด้านเพศไม่มีส่วนอธิบายว่าบุคคลจะเป็น

ผู้ที่ยังคงเล่นการพนันหรือไม่ แต่การเป็นเพศชายมีความสัมพันธ์กับการมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันอย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้น ลักษณะและปัจจัยกำหนดที่แตกต่างกันย่อมส่งผลต่อนัยเชิงนโยบายที่แตกต่างกัน จากผลการศึกษาในส่วนที่ผ่านมาเราสรุปได้ว่า นโยบายที่ต้องการป้องกันผู้เล่นใหม่ (New Entry) อาจควรจะให้ความสำคัญกับประชากรไทยที่เป็นเพศชาย และเริ่มการรณรงค์กับบุคคลตั้งแต่อายุน้อย นอกจากนั้น บุคคลที่มีปัญหาทางครอบครัว ได้แก่ กลุ่มคนมีสถานะภาพหม้าย หย่า หรือแยกกันอยู่มีแนวโน้มที่จะทดลองเล่นการพนันได้ง่ายกว่ากลุ่มอื่นๆ และที่สำคัญ เนื่องจากสมาชิกในครัวเรือนมีส่วนกำหนดพฤติกรรมการเล่นการพนันของคุณ ดังนั้น การทำนโยบายรณรงค์เพื่อลดการพนันอาจไม่เพียงมุ่งเป้าไปที่เฉพาะบุคคล แต่อาจเป็นไปในวงกว้างเพื่อสร้างสำนึกให้ผู้ที่เล่นการพนันรู้ตัวว่าตนเองสามารถสร้างปัญหาให้กับคนข้างเคียงในครัวเรือนได้เช่นเดียวกัน (ซึ่งคล้ายคลึงกับกรณีการสูบบุหรี่) สิ่งดังกล่าวอาจช่วยให้การรณรงค์ลดการพนันเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

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

ประเด็นสำคัญสุดท้ายเกี่ยวข้องกับผู้รอบข้างที่เป็นเพื่อนสนิท (Peer Effects) ที่มีผลต่อการเพิ่มโอกาสให้บุคคลเป็น 'ผู้ลองเล่น' การพนันและการเป็น 'ผู้ยังคงเล่น' การพนันในปัจจุบัน ดังนั้น ผลจากการเล่นการพนันไม่เพียงแต่สร้างต้นทุนส่วนบุคคลให้กับผู้ที่เล่นการพนันเท่านั้น แต่ยังคงสร้างต้นทุนภายนอกทางอ้อม (Indirect External Costs) ให้กับสังคมได้จากการที่มีส่วนช่วยให้บุคคลอื่นกลายเป็นผู้เล่นการพนันไปด้วย งานศึกษาของ Kenkel, Reed III, and Wang (2002) พบว่า เมื่อกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อการพฤติกรรมการเสพติดของบุคคลหนึ่งๆ สิ่งดังกล่าวจะผลักดันให้มีการเสพติดเพิ่มมากขึ้นในระดับประเทศ ในกรณีดังกล่าว กลไกทางภาษีที่

จะถูกนำมาใช้เพื่อลดการเสพติดจะต้องมีความรุนแรงเพิ่มขึ้นมากกว่ากรณีที่ไม่มี Peer Externalities ถึงร้อยละ 50 ดังนั้น ผลของการมีต้นทุนภายนอกดังกล่าวอาจก่อให้เกิดต้นทุนทางสังคมที่มากกว่าต้นทุนส่วนบุคคล นโยบายที่เกี่ยวข้องอาจมุ่งเน้นการประชาสัมพันธ์และสร้างค่านิยมสังคมที่ต่อต้านผู้เล่นการพนันเพื่อลดผลของ Negative Externalities ที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะนโยบายควรมุ่งไปที่กลุ่มผู้เล่นการพนันประเภทฟุตบอล การพนันในบ่อนการพนันกีฬาที่บ้าน

9. บรรณานุกรม

- Albers N. and Lothar H. (1997) Gambling Market and Individual Patterns of Gambling in Germany. *Journal of Gambling Studies*. Vol 13(2).125-144.
- Becker, G. S. and Murphy, K. M. (1988). A theory of rational addiction. *Journal of Political Economy*, 96(4), 675–700.
- Chaloupka, F. (1991). Rational Addictive Behavior and Cigarette Smoking, *Journal of Political Economy*, 99(4), 722–742.
- Gorman, W. M. (1967). Tastes, habits, and choices. *International Economic Review*, 8, 218–22.
- Hammond, P. J. (1976a). Changing tastes and coherent dynamic choice. *Review of Economic Studies*, 43, 159–73.
- Houthakker, H. S. and Taylor, L. D. (1966). *Consumer Demand in the United States, 1929–1970: Analyses and Projections*. Cambridge (MA): 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.
- Marshall, A. (1920). *Principles of Economics*. 8th ed. London: Macmillan and Co.
- Mobililia P. (1994) Gambling as a Rational Addiction. *Journal of Gambling Studies*. Vol 9(2).121-151.
- Mullahy, J. (1985). *Cigarette Smoking: Habits, Health Concerns, and Heterogeneous Unobservables in a Micro-econometric Analysis of Consumer Demand*[dissertation]. Charlottesville(VA): University of Virginia.
- Pollak, R. A. (1970). Habit formation and dynamic demand functions. *Journal of Political Economy*, 78, 745–63.

- Pollak, R.A. (1976). Habit formation and long-run utility functions. *Journal of Economic Theory*,13, 272–97.
- Schelling, T. C. (1978). Economics, or the art of self-management. *American Economic Review*,68, 290–4.
- Spinnewyn, F. (1981). Rational habit formation. *European Economic Review*, 15, 91–109.
- Stigler, G. and Becker, G. S. (1977). De gustibus non est disputandum. *American Economic Review*, 67, 76–90.
- Neighbors at el. (2002) Exploring College Student Gambling Motivation. *Journal of Gambling Studies*. Vol. 18, No. 4 361-370.

ภาคผนวก ก

รายละเอียดผลการประมาณค่าแบบจำลองทางเศรษฐมิติ

1. ผลการประมาณค่าแบบจำลองปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อประสบการณ์ในการเล่นพนัน

1.1 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันของครัวเรือนไทย

เพศ : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางบวกต่อการมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อกำหนดให้เพศหญิงเป็นเกณฑ์อ้างอิง นั่นคือ ครัวเรือนไทยเพศชายมีแนวโน้มที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันมากกว่าเพศหญิง

อายุ : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางบวกต่อการมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเช่นกัน โดยอายุที่เพิ่มขึ้นจะแสดงถึงโอกาสที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันที่เพิ่มขึ้น

สถานภาพสมรส : เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อกำหนดให้สถานภาพ หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ เป็นเกณฑ์อ้างอิง สถานภาพสมรสประเภทอื่นๆ จะเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางลบ ซึ่งคนโสดและคนที่สมรสมีแนวโน้มที่จะมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันน้อยกว่าอย่างมีนัยสำคัญ หรืออาจกล่าวในทางกลับกันได้ว่า บุคคลที่มีสถานภาพ หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ มีโอกาสที่จะเป็นผู้ที่เคยเล่นการพนันมากกว่าบุคคลที่มีสถานภาพโสดหรือสมรส

อาชีพ : เมื่อกำหนดให้ผู้ที่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวหรือค้าขายเป็นกรณีอ้างอิง พบว่าบุคคลที่ไม่ได้ทำงานหรือเกษียณ นักเรียนนักศึกษา ผู้ประกอบอาชีพเกษตรกรหรือประมงมีแนวโน้มที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันต่ำกว่าผู้ที่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวหรือค้าขายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนผู้ที่มีอาชีพอื่นๆ อันได้แก่ พ่อบ้านแม่บ้าน รับจ้างทั่วไป ลูกจ้างเอกชน ลูกจ้างรัฐบาลรัฐวิสาหกิจ และอาชีพอิสระมีแนวโน้มที่จะมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันไม่แตกต่างไปจากผู้ที่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวหรือค้าขายหรืออีกนัยหนึ่ง นั้นหมายความว่า กลุ่มผู้ที่มีอาชีพเป็นพ่อบ้าน/แม่บ้าน รับจ้างทั่วไป ลูกจ้างเอกชน ลูกจ้างรัฐบาลรัฐวิสาหกิจ มีอาชีพอิสระ และมีธุรกิจส่วนตัว/ค้าขายจะมีแนวโน้มเป็นผู้มีประสบการณ์การพนันมากกว่าคนที่ไม่ได้ทำงานหรือเกษียณ นักเรียนนักศึกษา ผู้ประกอบอาชีพเกษตรกร/ประมง

จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนัน : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางบวกต่อการมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยจำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนันที่เพิ่มขึ้นจะแสดงถึงโอกาสที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันที่เพิ่มขึ้น

บิดามารดาเล่นการพนัน : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางลบต่อการมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อกำหนดให้กรณีที่ทั้งบิดาและมารดาไม่เล่นการพนันทั้งคู่เป็นกรณีอ้างอิง นั่นคือไม่ว่าจะเป็นกรณีที่บิดาหรือมารดาเพียงใครคนใดคนหนึ่งเล่นการพนันหรือกรณีที่บิดาและมารดาเล่นการพนันทั้งคู่ต่างก็ทำให้ผู้เป็นบุตรมีแนวโน้มที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันต่ำกว่ากรณีที่ทั้งบิดาและมารดาไม่เล่นการพนันทั้งคู่

เพื่อนสนิทเล่นการพนัน : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางบวกต่อการมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยคนไทยมีแนวโน้มที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันตามเพื่อนสนิท

1.2 ปัจจัยที่ไม่มีอิทธิพลต่อการมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันของครัวเรือนไทย

ระดับการศึกษา : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติโดยความแตกต่างของระดับการศึกษาไม่ได้มีอิทธิพลต่อการมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันที่แตกต่างกัน

รายได้ต่อเดือน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติโดยระดับรายได้ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันที่แตกต่างกัน

ตารางที่ 9 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมีประสบการณ์ในการเล่นการพนัน

| ปัจจัยที่คาดว่าจะมีผลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบัน | | ทิศทาง |
|--|-----------------------|--------|
| เพศ | ชาย | (+) |
| | หญิง | (-) |
| อายุปัจจุบัน | | (+) |
| สถานภาพสมรส | โสด | (-) |
| | สมรส | (-) |
| | หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ | (b) |
| ระดับการศึกษา | ประถม/ต่ำกว่า | (0) |
| | มัธยมต้น | (0) |
| | มัธยมปลาย | (0) |
| | อาชีวศึกษา | (0) |
| | อุดมศึกษา | (b) |
| อาชีพ | ไม่ได้ทำงาน/เกษียณ | (-) |
| | แม่บ้าน/พ่อบ้าน | (0) |
| | นักเรียน/นักศึกษา | (-) |

| | | |
|--------------------------------------|---------------------------|-----|
| | เกษตรกร/ประมง | (-) |
| | รับจ้างทั่วไป | (0) |
| | ลูกจ้างเอกชน | (0) |
| | ลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจ | (0) |
| | อาชีพอิสระ | (0) |
| | ธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย | (b) |
| รายได้ต่อเดือน | | (0) |
| จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนัน | | (+) |
| บิดา-มารดา | เล่นทั้งคู่ | (-) |
| | พ่อเล่น | (-) |
| | แม่เล่น | (-) |
| | ไม่เล่นทั้งคู่ | (b) |
| เพื่อนสนิท | เล่น | (+) |
| | ไม่เล่น | (b) |

หมายเหตุ:

(b) : เกณฑ์อ้างอิง (Base Case)

(+): มีอิทธิพลทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเทียบกับเกณฑ์อ้างอิง

(-): มีอิทธิพลทางลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเทียบกับเกณฑ์อ้างอิง

(0): ไม่มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 10 ความน่าจะเป็นตามลักษณะบุคคลที่มีผลต่อการมีประสบการณ์ในการเล่นการพนัน

| | | |
|--------------|---------------------------|---------|
| เพศ | ชาย | 10.83% |
| | หญิง | - |
| อายุปัจจุบัน | | 0.32% |
| สถานภาพสมรส | โสด | -21.48% |
| | สมรส | -12.24% |
| | หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ | - |
| อาชีพ | ไม่ได้ทำงาน/เกษียณ | -17.42% |
| | แม่บ้าน/พ่อบ้าน | - |
| | นักเรียน/นักศึกษา | -21.76% |
| | เกษตรกร/ประมง | -6.97% |
| | รับจ้างทั่วไป | - |
| | ลูกจ้างเอกชน | - |
| | ลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจ | - |

| | | |
|-----------------------------------|----------------------|---------|
| | อาชีพอิสระ | - |
| | ธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย | - |
| จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นพนัน | | 32.67% |
| บิดา-มารดา | เล่นทั้งคู่ | -31.52% |
| | พ่อเล่น | -15.86% |
| | แม่เล่น | -16.66% |
| | ไม่เล่นทั้งคู่ | - |
| เพื่อนสนิท | เล่น | 20.75% |
| | ไม่เล่น | - |

หมายเหตุ: เครื่องหมาย - หมายถึงกรณีที่ถูกใช้เป็นเกณฑ์อ้างอิง (Base Case) หรือไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

1.3 ผลการคำนวณความน่าจะเป็นของบุคคลในการเป็นผู้มีประสบการณ์เล่นการพนัน

เพศ : เพศชายมีโอกาสที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันสูงกว่าเพศหญิงร้อยละ 10.83

อายุปัจจุบัน : ทุกๆ ระดับอายุที่เพิ่มขึ้น 1 ปี จะทำให้โอกาสที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันสูงขึ้นร้อยละ 0.32

สถานภาพสมรส : คนโสดมีโอกาสที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันต่ำกว่าคนที่อยู่ในสถานภาพ หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ร้อยละ 21.48 ในขณะที่คนที่สมรสมีโอกาสที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันต่ำกว่าคนที่ เป็น หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ร้อยละ 12.24

อาชีพ : ผู้ที่ไม่ได้ทำงาน/เกษียณมีโอกาสที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันต่ำกว่าผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขายอยู่ร้อยละ 17.42 ในขณะที่นักเรียน/นักศึกษามีโอกาสที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันต่ำกว่าอยู่ร้อยละ 21.76 เกษตรกร/ประมงมีโอกาสที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันต่ำกว่าร้อยละ 6.97 ส่วนผู้ที่มีอาชีพแม่บ้าน/พ่อบ้านรับจ้างทั่วไปลูกจ้างเอกชนลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจ และอาชีพอิสระมีโอกาสที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันไม่แตกต่างไปจากผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย

จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนัน : ทุกๆ 1 คนที่เพิ่มขึ้นของสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนันจะส่งผลให้โอกาสบุคคลจะเคยเล่นการพนันสูงขึ้นถึงร้อยละ 32.67

บิดามารดาเล่นการพนัน : กรณีที่บิดามารดาเล่นพนันทั้งคู่จะส่งผลให้บุตรมีโอกาสที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันต่ำกว่ากรณีที่บิดามารดาไม่เล่นการพนันร้อยละ 31.52 กรณีที่เฉพาะบิดาเล่นการพนันจะส่งผลให้บุตรมีโอกาสที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันต่ำกว่ากรณีที่บิดามารดาไม่เล่นการพนันร้อยละ 15.86 ส่วนกรณีที่เฉพาะมารดาเล่นการพนันจะส่งผลให้บุตรมีโอกาสที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันต่ำกว่าร้อยละ 16.66

เพื่อนสนิทเล่นการพนัน : หากมีเพื่อนสนิทเล่นการพนันจะส่งผลให้มีโอกาสที่จะเคยมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันสูงขึ้นถึงร้อยละ 20.75

2. ผลการประมาณค่าแบบจำลองปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบัน

2.1 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบันของครัวเรือนไทย

ระดับการศึกษา : เมื่อกำหนดให้ผู้ที่มีการศึกษาในระดับอุดมศึกษาเป็นกรณีอ้างอิง พบว่าผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับอาชีวศึกษามีแนวโน้มที่จะเล่นการพนัน ณ ปัจจุบันมากกว่าผู้ที่มีการศึกษาในระดับอื่นๆ

อาชีพ : เมื่อกำหนดให้ผู้ที่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวหรือค้าขายเป็นกรณีอ้างอิง พบว่าผู้ที่มีอาชีพเกษตรกรประมง รับจ้างทั่วไป และอาชีพอิสระ มีแนวโน้มที่จะเล่นการพนัน ณ ปัจจุบันน้อยกว่าผู้ที่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวหรือค้าขายส่วนผู้ที่ไม่ได้ทำงานหรือเกษียณ เป็นพ่อบ้านแม่บ้าน เป็นนักเรียนนักศึกษา เป็นลูกจ้างเอกชน หรือเป็นลูกจ้างรัฐบาลรัฐวิสาหกิจ มีแนวโน้มที่จะเล่นการพนัน ณ ปัจจุบันไม่ต่างไปจากผู้ที่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวหรือค้าขาย หรือมาความได้ว่า กลุ่มนี้มีแนวโน้มที่จะเป็นผู้ที่เล่นการพนันมากกว่า

พฤติกรรมคาดการณ์ ถ้าหากว่าเล่นการพนันแล้วทำให้รวยขึ้นเท่าตัว : เมื่อกำหนดให้การตัดสินใจ “เลิกเล่น” เป็นกรณีอ้างอิง ผู้ที่คาดการณ์ว่า “จะเล่นเท่าเดิม” มีแนวโน้มว่าจะเป็นผู้เล่นการพนันมากกว่า ผู้ที่จะ “เลิกเล่น” “จะเล่นน้อยลง” และ “จะเล่นมากขึ้น” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

พฤติกรรมคาดการณ์ ถ้าหากว่าเล่นการพนันแล้วทำให้จนลง 50% : เมื่อกำหนดให้การตัดสินใจ “เลิกเล่น” เป็นกรณีอ้างอิงผู้ที่คาดการณ์ว่า “จะเล่นเท่าเดิม” และ “จะเล่นน้อยลง” มีแนวโน้มว่าจะเป็นเล่นการพนันในปัจจุบันมากกว่าผู้ที่ “เลิกเล่น” และ “จะเล่นมากขึ้น”

ความสุขที่ได้รับจากการเล่นการพนัน (นอกเหนือจากเรื่องเงิน) : เมื่อกำหนดให้กรณีที่ผู้เล่นพนันรู้สึกว่าการพนันสร้างความสุขให้ “น้อยที่สุด” เป็นกรณีอ้างอิง บุคคลที่รู้สึกว่าตนเองได้รับความสุข “มาก” หรือ “ปานกลาง” มีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เล่นการพนันในปัจจุบันมากกว่าผู้ที่ได้รับความสุข “น้อยที่สุด” ส่วนผู้เล่นพนันที่ได้รับความสุข “มากที่สุด” หรือได้รับความสุข “น้อย” มีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันในปัจจุบันไม่ต่างไปจากผู้เล่นพนันที่ได้รับความสุขน้อยที่สุด

ติดการพนัน : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางบวกต่อการเล่นการพนัน ณ ปัจจุบันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติโดยผู้ที่คิดว่าตนเองติดพนัน มีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันในปัจจุบันสูงกว่าผู้ที่คิดว่าตนเองไม่ติดพนัน

เพื่อนสนิทเล่นการพนัน : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางบวกต่อการเล่นการพนัน ณ ปัจจุบันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยเพื่อนสนิทที่เล่นการพนันมีอิทธิพลการตัดสินใจเล่นการพนันในปัจจุบันของครัวเรือนไทย

ตารางที่ 11 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบัน

| ปัจจัยที่คาดว่าจะมีผลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบัน | | ทิศทาง |
|--|---------------------------|--------|
| เพศ | ชาย | (0) |
| | หญิง | (b) |
| อายุปัจจุบัน | | (0) |
| สถานภาพสมรส | โสด | (0) |
| | สมรส | (0) |
| | หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ | (b) |
| ระดับการศึกษา | ประถม/ต่ำกว่า | (0) |
| | มัธยมต้น | (0) |
| | มัธยมปลาย | (0) |
| | อาชีวศึกษา | (+) |
| | อุดมศึกษา | (b) |
| อาชีพ | ไม่ได้ทำงาน/เกษียณ | (0) |
| | แม่บ้าน/พ่อบ้าน | (0) |
| | นักเรียน/นักศึกษา | (0) |
| | เกษตรกร/ประมง | (-) |
| | รับจ้างทั่วไป | (-) |
| | ลูกจ้างเอกชน | (0) |
| | ลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจ | (0) |
| | อาชีพอิสระ | (-) |
| | ธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย | (b) |
| รายได้ต่อเดือน | | (0) |
| เล่นการพนันครั้งแรกอายุ | | (0) |
| ใช้เวลาในการเดินทางเพื่อไปเล่นพนันนานเท่าไร (นาที) | | (0) |
| การเล่นพนันทำให้ฐานะทางเศรษฐกิจเป็นอย่างไร | เหมือนเดิม | (0) |
| | รวยขึ้น | (0) |
| | จนลง | (b) |
| ถ้าการเล่นพนันทำให้รวยขึ้นเท่าตัว จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | (0) |
| | เล่นเท่าเดิม | (+) |

| ปัจจัยที่คาดว่าจะมีผลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบัน | | ทิศทาง |
|--|----------------|--------|
| | เล่นน้อยลง | (0) |
| | เลิกเล่น | (b) |
| ถ้าการเล่นพนันทำให้เงินลดลง 50 % จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | (0) |
| | เล่นเท่าเดิม | (+) |
| | เล่นน้อยลง | (+) |
| | เลิกเล่น | (b) |
| นอกจากเรื่องเงินการพนันสร้างความสุขให้เพียงใด | มากที่สุด | (0) |
| | มาก | (+) |
| | ปานกลาง | (+) |
| | น้อย | (0) |
| | น้อยที่สุด | (b) |
| คิดว่าติดการพนันหรือไม่ | ติด | (+) |
| | ไม่ติด | (b) |
| เคยถูกลงโทษจากการพนันหรือไม่ | ไม่เคย | (0) |
| | เคย | (b) |
| จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นพนัน | | (0) |
| บิดา-มารดาเล่นการพนันหรือไม่ | เล่นทั้งคู่ | (0) |
| | พ่อเล่น | (0) |
| | แม่เล่น | (0) |
| | ไม่เล่นทั้งคู่ | (b) |
| เพื่อนสนิทเล่นการพนันหรือไม่ | เล่น | (+) |
| | ไม่เล่น | (b) |

หมายเหตุ:

(b) : เกณฑ์อ้างอิง (Base Case)

(+): มีอิทธิพลทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเทียบกับเกณฑ์อ้างอิง

(-): มีอิทธิพลทางลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเทียบกับเกณฑ์อ้างอิง

(0): ไม่มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2.2 ปัจจัยที่ไม่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบันของครัวเรือนไทย

เพศ : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติไม่ว่าเพศหญิงหรือชายก็มีโอกาสที่จะเล่นการพนันในปัจจุบันได้ไม่แตกต่างกัน

อายุปัจจุบันและอายุที่เริ่มเล่นการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติความแตกต่างของอายุไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบันของครัวเรือนไทย

สถานภาพสมรส : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติความแตกต่างของสถานภาพสมรสไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบันของครัวเรือนไทย

รายได้ต่อเดือน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับรายได้ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบันของครัวเรือนไทย

การเปลี่ยนแปลงในฐานะทางเศรษฐกิจ : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ไม่ว่าจะเล่นการพนันแล้วฐานะทางเศรษฐกิจจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรก็ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบันของครัวเรือนไทย

เวลาที่ใช้เดินทางเพื่อไปเล่นการพนัน (นาทิต) : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ไม่ว่าจะการเดินทางไปเล่นการพนันจะใช้เวลามากหรือน้อยก็ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบันของครัวเรือนไทย

เคยถูกลงโทษจากการเล่นการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ บทลงโทษไม่มีผลต่อการพนันในปัจจุบันของครัวเรือนไทย

จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติไม่ว่าสมาชิกในครอบครัวจะเล่นการพนันหรือไม่ ก็ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบันของครัวเรือนไทย

บิดามารดาเล่นการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเช่นกัน การเล่นการพนันของบิดามารดาไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบันของครัวเรือนไทย

2.3 ผลการคำนวณความน่าจะเป็นของบุคคลในการเป็นผู้เล่นการพนันในปัจจุบัน

ระดับการศึกษา : ผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับอาชีวศึกษามีโอกาสที่จะเล่นการพนันในปัจจุบันสูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาในระดับอื่นๆ ถึงร้อยละ 19.73

อาชีพ : ผู้ที่มีอาชีพเกษตรกร/ประมงมีโอกาสที่จะเล่นการพนันในปัจจุบันต่ำกว่าผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขายร้อยละ 17.34 ผู้ที่มีอาชีพรับจ้างทั่วไปมีโอกาสที่จะเล่นการพนันในปัจจุบันต่ำกว่าผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขายร้อยละ 15.86 ผู้ที่มีอาชีพอิสระมีโอกาสที่จะเล่นการพนันในปัจจุบันต่ำกว่าผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขายร้อยละ 14.02 ส่วนผู้ที่ไม่ได้ทำงาน/เกษียณ เป็นแม่บ้าน/พ่อบ้าน เป็นนักเรียน/นักศึกษา และผู้ที่มีอาชีพเป็นลูกจ้างเอกชนลูกจ้าง

รัฐบาล/รัฐวิสาหกิจมีโอกาสที่จะเล่นการพนันในปัจจุบันไม่แตกต่างไปจากผู้ประกอบการธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย

พฤติกรรมคาดการณ์ ถ้าหากว่าเล่นการพนันแล้วทำให้รวยขึ้นเท่าตัว : ผู้ที่คาดว่าจะเล่นการพนันเท่าเดิมมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันในปัจจุบันสูงกว่าผู้ที่คาดว่าจะเลิกเล่น และกรณีอื่นๆ อยู่ร้อยละ 9.85

พฤติกรรมคาดการณ์ ถ้าหากว่าเล่นการพนันแล้วทำให้จนลง 50% : ผู้ที่คาดว่าจะเล่นการพนันเท่าเดิมมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันในปัจจุบันสูงกว่าผู้ที่คาดว่าจะเลิกเล่นร้อยละ 9.94 ผู้ที่คาดว่าจะเล่นการพนันน้อยลงมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันในปัจจุบันสูงกว่าผู้ที่คาดว่าจะเลิกเล่นร้อยละ 11.97

ความสุขที่ได้รับจากการเล่นการพนัน (นอกเหนือจากเรื่องเงิน) : ผู้ที่ได้รับความสุขจากการเล่นพนัน “มาก” มีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันในปัจจุบันสูงกว่าผู้ที่ได้รับความสุขจากการเล่นพนัน “น้อยที่สุด” ร้อยละ 23.17 ผู้ที่ได้รับความสุขจากการเล่นพนัน “ปานกลาง” มีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันในปัจจุบันสูงกว่าผู้ที่ได้รับความสุขจากการเล่นพนัน “น้อยที่สุด” ร้อยละ 14.43

การติดการพนัน : ผู้ที่คิดว่าตนเองติดการพนันมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันในปัจจุบันสูงกว่าผู้ที่คิดว่าตนเองไม่ติดการพนันร้อยละ 33.42

เพื่อนสนิทเล่นการพนัน : หากมีเพื่อนสนิทเล่นการพนันจะส่งผลให้มีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันในปัจจุบันสูงขึ้นถึงร้อยละ 11.52

ตารางที่ 12 ความน่าจะเป็นตามลักษณะบุคคลที่มีผลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบัน

| ปัจจัยที่คาดว่าจะมีผลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบัน | | ความน่าจะเป็น (%) |
|--|--------------------|-------------------|
| ระดับการศึกษา | ประถม/ต่ำกว่า | - |
| | มัธยมต้น | - |
| | มัธยมปลาย | - |
| | อาชีวศึกษา | 19.73% |
| | อุดมศึกษา | - |
| อาชีพ | ไม่ได้ทำงาน/เกษียณ | - |
| | แม่บ้าน/พ่อบ้าน | - |
| | นักเรียน/นักศึกษา | - |
| | เกษตรกร/ประมง | -17.34% |
| | รับจ้างทั่วไป | -15.86% |
| | ลูกจ้างเอกชน | - |

| ปัจจัยที่คาดว่าจะมีผลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบัน | ความน่าจะเป็น (%) | |
|--|---------------------------|---------|
| ปัจจัยที่คาดว่าจะมีผลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบัน | ลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจ | - |
| | อาชีพอิสระ | -14.02% |
| | ธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย | - |
| ถ้าการเล่นพนันทำให้รวยขึ้นเท่าตัว จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | - |
| | เล่นเท่าเดิม | 9.85% |
| | เล่นน้อยลง | - |
| | เลิกเล่น | - |
| ถ้าการเล่นพนันทำให้จนลง 50 % จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | - |
| | เล่นเท่าเดิม | 9.94% |
| | เล่นน้อยลง | 11.97% |
| | เลิกเล่น | - |
| นอกจากเรื่องเงินการพนันสร้างความสุขให้เพียงใด | มากที่สุด | - |
| | มาก | 23.17% |
| | ปานกลาง | 14.43% |
| | น้อย | - |
| | น้อยที่สุด | - |
| คิดว่าติดการพนันหรือไม่ | ติด | 33.42% |
| | ไม่ติด | - |
| เพื่อนสนิทเล่นการพนันหรือไม่ | เล่น | 11.52% |
| | ไม่เล่น | - |

หมายเหตุ: เครื่องหมาย - หมายถึงกรณีที่ถูกใช้เป็นเกณฑ์อ้างอิง (Base Case) หรือไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

3. ผลการประมาณค่าแบบจำลองปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันเป็นรายประเภท

3.1 การพนันประเภทสลากกินแบ่งรัฐบาล

3.1.1 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ”

อายุ : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางบวกต่อการเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยอายุที่เพิ่มขึ้นจะแสดงถึงโอกาสในการตัดสินใจซื้อสลากกินแบ่งฯ ที่เพิ่มขึ้น

ระดับการศึกษา : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางลบต่อการเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อกำหนดให้การศึกษาในระดับอุดมศึกษาเป็นกรณีอ้างอิง นั้น

หมายความว่า ผู้ที่มีการศึกษาในระดับอุดมศึกษามีแนวโน้มที่จะตัดสินใจซื้อสลากกินแบ่งฯ มากกว่าผู้ที่มีการศึกษาในระดับที่ต่ำกว่า

อาชีพ : เมื่อกำหนดให้ผู้ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวหรือค้าขายเป็นกรณีอ้างอิง พบว่าผู้ที่มีอาชีพเป็นนักเรียนนักศึกษา เกษตรกร/ประมง และรับจ้างทั่วไปมีแนวโน้มที่จะตัดสินใจซื้อสลากกินแบ่งฯต่ำกว่าผู้ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย ในขณะที่ผู้ที่มีอาชีพเป็นลูกจ้างเอกชน ลูกจ้างรัฐบาลรัฐวิสาหกิจมีแนวโน้มที่จะตัดสินใจซื้อสลากกินแบ่งฯสูงกว่าผู้ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย ส่วนผู้ที่ไม่ได้ทำงาน/เกษียณ เป็นพ่อบ้านแม่บ้าน หรือมีอาชีพอิสระมีแนวโน้มที่จะตัดสินใจซื้อสลากกินแบ่งฯไม่แตกต่างไปจากผู้ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย

ความถี่ในการเล่นการพนันต่อเดือน : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางบวกต่อการเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อกำหนดให้ผู้ เล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนเป็นกรณีอ้างอิง นั่นคือ ผู้ที่นานๆ ครั้งจะเล่นการพนัน หรือผู้ที่เล่นการพนัน 1-2 ครั้งต่อเดือน แนวโน้มที่จะตัดสินใจซื้อสลากกินแบ่งฯ มากกว่าผู้ที่เล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือน

เวลาที่ใช้เดินทางเพื่อไปเล่นการพนัน (นาทิต) : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางบวกต่อการเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติโดยเวลาที่ใช้ในการเดินทางไปเล่นการพนันที่มากขึ้นแสดงถึงแนวโน้มที่เพิ่มขึ้นในการตัดสินใจซื้อสลากกินแบ่งฯ

พฤติกรรมคาดการณ์ ถ้าหากว่าเล่นการพนันแล้วทำให้รวยขึ้นเท่าตัว: เมื่อกำหนดให้การตัดสินใจ “เลิกเล่น” เป็นกรณีอ้างอิง ผู้ที่คาดการณ์ว่า “จะเล่นมากขึ้น” จะเป็นผู้มีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เล่นสลากกินแบ่งฯ ต่ำกว่าผู้ที่คาดการณ์ว่า “จะเลิกเล่น” หรือหมายความว่า ผู้ที่เล่นสลากกินแบ่งฯมีแนวโน้มที่จะเป็น Risk Neutral หรือ Risk Averse มากกว่า Risk Lover ส่วนผู้ที่คาดการณ์ว่า “จะเล่นเท่าเดิม” หรือ “จะเล่นน้อยลง” มีแนวโน้มที่จะตัดสินใจซื้อสลากกินแบ่งฯ ไม่แตกต่างไปจากผู้ ที่คาดการณ์ว่า “จะเลิกเล่น”

จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนัน : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางบวกต่อการเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยจำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนันที่เพิ่มขึ้นจะแสดงถึงโอกาสในการตัดสินใจซื้อสลากกินแบ่งฯ ที่เพิ่มขึ้น

บิดามารดาเล่นการพนัน : เมื่อกำหนดให้กรณีที่ทั้งบิดาและมารดาไม่เล่นการพนันทั้งคู่เป็นกรณีอ้างอิง ผู้ที่มีมารดาเล่นการพนันมีแนวโน้มที่จะตัดสินใจซื้อสลากกินแบ่งฯ สูงกว่าผู้มีบิดามารดาไม่พฤติกรรมการเล่นสลากกินแบ่งฯ แบบอื่นๆ

**ตารางที่ 13 ปัจจัยที่มีอิทธิพลและความน่าจะเป็นตามลักษณะบุคคลที่มีผลต่อการเล่น
การพนันประเภทสลากกินแบ่งฯ**

| ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภทสลากกินแบ่งฯ | | ทิศทาง | ความ น่าจะเป็น |
|---|---------------------------|--------|-------------------|
| เพศ | ชาย | (0) | - |
| | หญิง | (b) | - |
| อายุปัจจุบัน | | (+) | 0.48% |
| สถานภาพสมรส | โสด | (0) | - |
| | สมรส | (0) | - |
| | หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ | (b) | - |
| ระดับการศึกษา | ประถม/ต่ำกว่า | (-) | -12.86% |
| | มัธยมต้น | (-) | -18.87% |
| | มัธยมปลาย | (-) | -19.58% |
| | อาชีวศึกษา | (-) | -18.88% |
| | อุดมศึกษา | (b) | - |
| อาชีพ | ไม่ได้ทำงาน/เกษียณ | (0) | - |
| | แม่บ้าน/พ่อบ้าน | (0) | - |
| | นักเรียน/นักศึกษา | (-) | -22.72% |
| | เกษตรกร/ประมง | (-) | -16.74% |
| | รับจ้างทั่วไป | (-) | -7.79% |
| | ลูกจ้างเอกชน | (+) | 8.86% |
| | ลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจ | (+) | 10.80% |
| | อาชีพอิสระ | (0) | - |
| | ธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย | (b) | - |
| รายได้ต่อเดือน | | (0) | - |
| เล่นการพนันครั้งแรกอายุ | | (0) | - |
| การเล่นในปัจจุบัน -กี่ครั้ง/เดือน | นานๆ ครั้ง | (+) | 23.66% |
| | 1 ครั้ง | (+) | 43.01% |
| | 2 ครั้ง | (+) | 43.31% |
| | มากกว่า 2 ครั้ง | (b) | - |
| ใช้เวลาในการเดินทางเพื่อไปเล่นพนันนานเท่าไร (นาที) | | (+) | 0.24% |

| ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภทสลากกินแบ่งฯ | | ทิศทาง | ความน่าจะเป็น |
|---|----------------|--------|---------------|
| การเล่นพนัน ทำให้ฐานะทางเศรษฐกิจเป็นอย่างไร | เหมือนเดิม | (0) | - |
| | รวยขึ้น | (0) | - |
| | จนลง | (b) | - |
| ถ้าการเล่นพนัน ทำให้รวยขึ้นเท่าตัว จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | (-) | -14.75% |
| | เล่นเท่าเดิม | (0) | - |
| | เล่นน้อยลง | (0) | - |
| | เลิกเล่น | (b) | - |
| ถ้าการเล่นพนัน ทำให้จนลง 50 % จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | (0) | - |
| | เล่นเท่าเดิม | (0) | - |
| | เล่นน้อยลง | (0) | - |
| | เลิกเล่น | (b) | - |
| นอกจากเรื่องเงิน การพนันสร้างความสุขให้เพียงใด | มากที่สุด | (0) | - |
| | มาก | (0) | - |
| | ปานกลาง | (0) | - |
| | น้อย | (0) | - |
| | น้อยที่สุด | (b) | - |
| คิดว่าติดการพนันหรือไม่ | ติด | (0) | - |
| | ไม่ติด | (b) | - |
| เคยถูกลงโทษจากการพนันหรือไม่ | ไม่เคย | (0) | - |
| | เคย | (b) | - |
| จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นพนัน | | (+) | 3.11% |
| บิดา-มารดา เล่นการพนันหรือไม่ | เล่นทั้งคู่ | (0) | - |
| | พ่อเล่น | (0) | - |
| | แม่เล่น | (+) | 7.96% |
| | ไม่เล่นทั้งคู่ | (b) | - |
| เพื่อนสนิท เล่นการพนันหรือไม่ | เล่น | (0) | - |
| | ไม่เล่น | (b) | - |

หมายเหตุ:

(b) : เกณฑ์อ้างอิง (Base Case) (0): ไม่มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

(+): มีอิทธิพลทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเทียบกับเกณฑ์อ้างอิง

(-): มีอิทธิพลทางลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเทียบกับเกณฑ์อ้างอิง

เครื่องหมาย - หมายถึงกรณีที่ถูกใช้ เป็นเกณฑ์อ้างอิง (Base Case) หรือไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

3.1.2 ปัจจัยที่ไม่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ”

เพศ : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติไม่ว่าเพศหญิงหรือชายก็มีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” ไม่แตกต่างกัน

สถานภาพสมรส : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติโดยความแตกต่างของสถานภาพสมรสไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ”

รายได้ต่อเดือน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติโดยระดับรายได้ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ”

อายุที่เริ่มเล่นการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติไม่ว่าจะเริ่มเล่นการพนันเมื่ออายุเท่าไร ก็ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” แต่อย่างไร

การเปลี่ยนแปลงในฐานะทางเศรษฐกิจ : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นั่นคือ ไม่ว่าผู้ที่เล่นการพนันแล้วรู้สึกตัวตัวเอง รวยขึ้น จนลง หรือเหมือนเดิมต่างก็มีแนวโน้มที่ไม่แตกต่างกันในการตัดสินใจซื้อสลากกินแบ่งฯ

พฤติกรรมคาดการณ์ ถ้าหากว่าเล่นการพนันแล้วทำให้จนลง 50%: ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติซึ่งหมายความว่าไม่มีความแตกต่างกันในการตัดสินใจซื้อสลากกินแบ่งฯ ระหว่างผู้ที่คาดการณ์ว่า “จะเล่นมากขึ้น” “จะเล่นน้อยลง” “จะเล่นเท่าเดิม” หรือ “จะเลิกเล่น”

ความสุขที่ได้รับจากการเล่นการพนัน (นอกเหนือจากเรื่องเงิน) : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติซึ่งหมายความว่าไม่ว่าผู้ที่เล่นพนันจะรู้สึกว่า การพนันสร้างความสุขให้มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย หรือน้อยที่สุด ต่างก็ไม่ใช่ปัจจัยที่ทำให้การตัดสินใจซื้อสลากกินแบ่งฯ นั้น มีความแตกต่างกัน

ติดการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติไม่ว่าผู้ที่คิดว่าตนเองติดพนัน หรือผู้ที่คิดว่าตนเองไม่ติดพนัน ต่างก็ไม่ใช่ปัจจัยที่ทำให้การตัดสินใจซื้อสลากกินแบ่งฯ นั้น มีความแตกต่างกัน

เคยถูกลงโทษจากการเล่นการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเช่นกัน ไม่ว่าจะเคยได้รับโทษจากการเล่นพนันหรือไม่ ก็ไม่ใช่ปัจจัยที่ทำให้การตัดสินใจซื้อสลากกินแบ่งฯ นั้น มีความแตกต่างกัน

เพื่อนสนิทเล่นการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิตินั้นคือ ไม่ว่าจะเพื่อนสนิทจะเล่นการพนันหรือไม่ ต่างก็ไม่ใช่ปัจจัยที่ทำให้การตัดสินใจซื้อสลากกินแบ่งฯ นั้น มีความแตกต่างกัน

3.1.3 ผลการคำนวณความน่าจะเป็นของบุคคลในการเป็นผู้เล่นสลากกินแบ่งรัฐบาล

อายุปัจจุบัน : ทุกๆ ระดับอายุที่เพิ่มขึ้น 1 ปี จะทำให้โอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” สูงขึ้นร้อยละ 0.48

ระดับการศึกษา : เมื่อใช้ผู้ที่มีการศึกษาระดับอุดมศึกษาเป็นฐานการพิจารณา ผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับประถม/ต่ำกว่ามีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” ต่ำกว่าผู้ที่มีการศึกษาในระดับอุดมศึกษาร้อยละ 12.86 ในขณะที่ผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับมัธยมต้นมีโอกาสที่จะเล่นการพนัน ต่ำกว่าร้อยละ 18.87 ผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับมัธยมปลายมีโอกาสที่จะเล่นการพนัน ต่ำกว่าผู้ที่มีการศึกษาในระดับอุดมศึกษาร้อยละ 19.58 และผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับอาชีวศึกษามีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” ต่ำกว่าผู้ที่มีการศึกษาในระดับอุดมศึกษาร้อยละ 18.88

อาชีพ : นักเรียน/นักศึกษามีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” ต่ำกว่าผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขายร้อยละ 22.72 ผู้ที่มีอาชีพเกษตรกร/ประมงมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” ต่ำกว่าผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขายร้อยละ 16.74 ผู้ที่มีอาชีพรับจ้างทั่วไปมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” ต่ำกว่าผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขายร้อยละ 7.79 ผู้ที่มีอาชีพลูกจ้างเอกชนมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” สูงกว่าผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขายร้อยละ 8.86 ผู้ที่มีอาชีพลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” สูงกว่าผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขายร้อยละ 10.80 ส่วนผู้ที่ไม่ได้ทำงาน/เกษียณ เป็นแม่บ้าน/พ่อบ้าน และผู้ที่มีอาชีพอิสระมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” ไม่แตกต่างไปจากผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย

ความถี่ในการเล่นการพนันต่อเดือน : ผู้ที่เล่นพนันนานๆ ครั้งมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” สูงกว่าผู้ที่เล่นพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือน ร้อยละ 23.66 ผู้ที่เล่น

พนัน 1 ครั้งต่อเดือนมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” สูงกว่าผู้ที่เล่นพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือน ร้อยละ 43.01 ส่วนผู้ที่เล่นพนัน 2 ครั้งต่อเดือนมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” สูงกว่าผู้ที่เล่นพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือน ร้อยละ 43.31

เวลาที่ใช้เดินทางเพื่อไปเล่นการพนัน (นาทิต) : ทุก 1 นาทีที่เพิ่มขึ้นจากการเดินทางไปเล่นการพนัน จะส่งผลให้โอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” สูงขึ้นร้อยละ 0.24

พฤติกรรมคาดการณ์ ถ้าหากว่าเล่นการพนันแล้วทำให้รวยขึ้นเท่าตัว : ผู้ที่คาดว่า จะเล่นการพนันมากขึ้นมีโอกาสที่จะซื้อสลากกินแบ่งต่ำกว่าผู้ที่คาดการณ์ในกรณีอื่นๆ ร้อยละ 14.75

จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนัน : ทุกๆ 1 คนที่เพิ่มขึ้นของสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนันจะส่งผลให้โอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” สูงขึ้นร้อยละ 3.11

บิดามารดาเล่นการพนัน : การเล่นการพนันของมารดาจะส่งผลให้โอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” ของบุตรสูงกว่ากรณีที่ทั้งบิดาและมารดาไม่เล่นการพนันร้อยละ 7.96 ส่วนกรณีที่ทั้งบิดาและมารดาเล่นการพนัน หรือบิดาเพียงฝ่ายเดียวเล่นการพนันจะส่งผลให้บุตรมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ” ไม่แตกต่างไปจากผู้ทั้งบิดาและมารดาไม่เล่นการพนัน

3.2 การพนันประเภทหวยใต้ดิน

3.2.1 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน”

เพศ : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางลบต่อการมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อกำหนดให้เพศหญิงเป็นเกณฑ์อ้างอิง นั่นคือ ครัวเรือนไทยเพศชายมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” ต่ำกว่าเพศหญิง

ระดับการศึกษา : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางบวกต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อกำหนดให้การศึกษาในระดับอุดมศึกษาเป็นกรณีอ้างอิง นั่นหมายความว่า ผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษามีแนวโน้มที่จะตัดสินใจซื้อหวยใต้ดินต่ำกว่าผู้ที่มีการศึกษาในระดับที่ต่ำกว่า

อาชีพ : เมื่อกำหนดให้ผู้ที่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวหรือค้าขายเป็นกรณีอ้างอิง พบว่าผู้ที่ไม่ได้ทำงานหรือเกษียณ มีแนวโน้มที่จะตัดสินใจซื้อหวยใต้ดินต่ำกว่าผู้ที่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวหรือค้าขาย ในขณะที่ผู้ที่มีอาชีพเกษตรกร/ประมง มีแนวโน้มที่จะตัดสินใจซื้อหวยใต้ดินสูงกว่าผู้ที่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย ส่วนพ่อบ้านแม่บ้าน นักเรียนนักศึกษา รับจ้างทั่วไป

เป็นลูกจ้างเอกชน ลูกจ้างรัฐบาลรัฐวิสาหกิจ หรือมีอาชีพอิสระมีแนวโน้มที่จะตัดสินใจซื้อหวยได้ ดินไม่แตกต่างกันไปจากผู้ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย

อายุที่เริ่มเล่นการพนัน : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางลบต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นั่นคือผู้ที่เริ่มซื้อหวยใต้ดินครั้งแรกเมื่ออายุมาก มีแนวโน้มที่จะซื้อหวยใต้ดินน้อยกว่าผู้ที่เริ่มซื้อตั้งแต่อายุน้อย หรือในทางตรงข้าม การที่ผู้เล่นหวยใต้ดินเริ่มเล่นตั้งแต่อายุน้อยนั้นทำให้เค้ามีโอกาสที่จะยังเป็นผู้เล่นในปัจจุบันมากขึ้น

ความถี่ในการเล่นการพนันต่อเดือน : เมื่อกำหนดให้ผู้ที่เล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนเป็นกรณีอ้างอิง ผู้ที่เล่นการพนัน 1-2 ครั้งต่อเดือน มีแนวโน้มที่จะตัดสินใจซื้อหวยใต้ดินมากกว่าผู้ที่เล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนส่วนผู้ที่นานๆ ครั้งจะเล่นการพนัน มีแนวโน้มที่จะตัดสินใจซื้อหวยใต้ดินไม่ต่างไปจากผู้ที่จะเล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือน

เวลาที่ใช้เดินทางเพื่อไปเล่นการพนัน (นาทิต) : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางลบต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติโดยเวลาที่ใช้ในการเดินทางไปเล่นการพนันที่มากขึ้นแสดงถึงแนวโน้มที่ลดลงในการตัดสินใจซื้อหวยใต้ดิน

การเปลี่ยนแปลงในฐานะทางเศรษฐกิจ : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางลบต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อกำหนดให้กรณีที่ผู้เล่นการพนันแล้วรู้สึก ว่าตัวเองจนลงเป็นกรณีอ้างอิง นั่นคือ ผู้ที่เล่นการพนันแล้วรู้สึกว่าตัวเอง รวยขึ้น หรือรู้สึก เหมือนเดิมต่างก็มีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เล่นหวยใต้ดินต่ำกว่าผู้ที่เล่นการพนันแล้วรู้สึกว่าตัวเองจนลง

พฤติกรรมคาดการณ์ ถ้าหากว่าเล่นการพนันแล้วทำให้จนลง 50%: เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางลบต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อกำหนดให้ผู้ที่คาดการณ์ว่า “จะเลิกเล่น” เป็นกรณีอ้างอิง นั่นคือ ผู้ที่คาดการณ์ว่า “จะเล่นมากขึ้น” “จะเล่นน้อยลง” หรือ “จะเล่นเท่าเดิม” มีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เล่นหวยใต้ดินต่ำกว่าผู้ที่คาดการณ์ว่า “จะเลิกเล่น”

ความสุขที่ได้รับจากการเล่นการพนัน (นอกเหนือจากเรื่องเงิน) : เมื่อกำหนดให้กรณีที่ผู้เล่นพนันจะรู้สึกว่า การพนันสร้างความสุขให้ “น้อยที่สุด” เป็นกรณีอ้างอิง ผู้เล่นพนันที่รู้สึกว่าได้รับความสุข “น้อย” มีแนวโน้มที่จะซื้อหวยใต้ดินต่ำกว่าผู้เล่นพนันที่รู้สึกว่าได้รับความสุข “น้อยที่สุด” ส่วนผู้เล่นพนันที่ได้รับความสุข “มากที่สุด” “มาก” หรือ “ปานกลาง” มีแนวโน้มที่จะซื้อหวยใต้ดินไม่ต่างไปจากผู้เล่นพนันที่รู้สึกว่าได้รับความสุข “น้อยที่สุด”

เคยถูกลงโทษจากการเล่นการพนัน : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางลบต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติโดยผู้ที่ไม่เคยได้รับโทษมีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เล่นหวยใต้ดินต่ำกว่าผู้ที่เคยได้รับโทษ

จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนัน : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางบวกต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยจำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนันที่เพิ่มขึ้นจะแสดงถึงโอกาสในการเป็นผู้เล่นหวยใต้ดินที่เพิ่มขึ้น

เพื่อนสนิทเล่นการพนัน : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางลบต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อกำหนดให้กรณีที่เพื่อนสนิทไม่เล่นการพนันเป็นกรณีอ้างอิง นั่นคือ การที่เพื่อนสนิทเล่นการพนันมีอิทธิพลต่อการเป็นผู้เล่นหวยใต้ดินที่ลดลง ทั้งนี้บุคคลดังกล่าวอาจหันเล่นการพนันประเภทอื่นแทน

3.2.2 ปัจจัยที่ไม่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน”

อายุ : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับอายุที่แตกต่างกันไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” ของครัวเรือนไทย

สถานภาพสมรส : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติโดยความแตกต่างของสถานภาพสมรสไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” ของครัวเรือนไทย

รายได้ต่อเดือน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติโดยความแตกต่างของระดับรายได้ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” แต่อย่างไร

พฤติกรรมคาดการณ์ ถ้าหากว่าเล่นการพนันแล้วทำให้รวยขึ้นเท่าตัว : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิตินั่นหมายความว่าไม่ว่าผู้ที่คาดการณ์ว่า “จะเล่นมากขึ้น” “จะเล่นน้อยลง” “จะเล่นเท่าเดิม” หรือ “จะเลิกเล่น” ต่างก็มีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เล่นหวยใต้ดินไม่แตกต่างกัน

ติดการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติไม่ว่าจะเป็นผู้ที่คิดว่าตนเองติดพนันหรือผู้ที่คิดว่าตนเองไม่ได้ติดพนัน ต่างก็ไม่ใช่ปัจจัยที่ทำให้การเป็นผู้เล่นหวยใต้ดินนั้นมีความแตกต่างกัน

บิดามารดาเล่นการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิตินั่นคือการเล่นหรือไม่เล่นการพนันของบิดามารดาไม่มีอิทธิพลต่อการเป็นผู้เล่นหวยใต้ดินของบุตร

**ตารางที่ 14 ปัจจัยที่มีอิทธิพลและความน่าจะเป็นตามลักษณะบุคคลที่มีผลต่อการเล่น
การพนันประเภทหวยใต้ดิน**

| ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภทหวยใต้ดิน | | ทิศทาง | ความน่าจะเป็น |
|--|---------------------------|--------|---------------|
| เพศ | ชาย | (-) | -10.76% |
| | หญิง | (b) | - |
| อายุปัจจุบัน | | (0) | - |
| สถานภาพสมรส | โสด | (0) | - |
| | สมรส | (0) | - |
| | หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ | (b) | - |
| ระดับการศึกษา | ประถม/ต่ำกว่า | (+) | 26.13% |
| | มัธยมต้น | (+) | 21.57% |
| | มัธยมปลาย | (+) | 24.87% |
| | อาชีวศึกษา | (+) | 16.45% |
| | อุดมศึกษา | (b) | - |
| อาชีพ | ไม่ได้ทำงาน/เกษียณ | (-) | -10.38% |
| | แม่บ้าน/พ่อบ้าน | (0) | - |
| | นักเรียน/นักศึกษา | (0) | - |
| | เกษตรกร/ประมง | (+) | 22.02% |
| | รับจ้างทั่วไป | (0) | - |
| | ลูกจ้างเอกชน | (0) | - |
| | ลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจ | (0) | - |
| | อาชีพอิสระ | (0) | - |
| | ธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย | (b) | - |
| รายได้ต่อเดือน | | (0) | - |
| เล่นการพนันครั้งแรกอายุ | | (-) | -0.38% |
| การเล่นในปัจจุบัน - ก็ครั้ง/เดือน | นานๆ ครั้ง | (0) | - |
| | 1 ครั้ง | (+) | 23.68% |
| | 2 ครั้ง | (+) | 35.02% |
| | มากกว่า 2 ครั้ง | (b) | - |

| ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภทหวยใต้ดิน | | ทิศทาง | ความน่าจะเป็น |
|--|----------------|--------|---------------|
| ใช้เวลาในการเดินทางเพื่อไปเล่นพนันนานเท่าไร (นาที) | | (-) | -0.19% |
| การเล่นพนัน ทำให้ฐานะทางเศรษฐกิจเป็นอย่างไร | เหมือนเดิม | (-) | -17.31% |
| | รวยขึ้น | (-) | -17.16% |
| | จนลง | (b) | - |
| ถ้าการเล่นพนัน ทำให้รวยขึ้นเท่าตัว จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | (0) | - |
| | เล่นเท่าเดิม | (0) | - |
| | เล่นน้อยลง | (0) | - |
| | เลิกเล่น | (b) | - |
| ถ้าการเล่นพนัน ทำให้จนลง 50 % จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | (-) | -27.08% |
| | เล่นเท่าเดิม | (-) | -8.15% |
| | เล่นน้อยลง | (-) | -6.69% |
| | เลิกเล่น | (b) | - |
| นอกจากเรื่องเงิน การพนันสร้างความสุขให้เพียงใด | มากที่สุด | (0) | - |
| | มาก | (0) | - |
| | ปานกลาง | (0) | - |
| | น้อย | (-) | -11.28% |
| | น้อยที่สุด | (b) | - |
| คิดว่าติดการพนันหรือไม่ | ติด | (0) | - |
| | ไม่ติด | (b) | - |
| เคยถูกลงโทษจากการพนันหรือไม่ | ไม่เคย | (-) | -14.47% |
| | เคย | (b) | - |
| จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นพนัน | | (+) | 2.96% |
| บิดา-มารดา เล่นการพนันหรือไม่ | เล่นทั้งคู่ | (0) | - |
| | พ่อเล่น | (0) | - |
| | แม่เล่น | (0) | - |
| | ไม่เล่นทั้งคู่ | (b) | - |
| เพื่อนสนิท เล่นการพนันหรือไม่ | เล่น | (-) | -8.49% |
| | ไม่เล่น | (b) | - |

หมายเหตุ:

(b) : เกณฑ์อ้างอิง (Base Case) (0): ไม่มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

(+): มีอิทธิพลทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเทียบกับเกณฑ์อ้างอิง

(-): มีอิทธิพลทางลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเทียบกับเกณฑ์อ้างอิง

เครื่องหมาย - หมายถึงกรณีที่ถูกใช้เป็นเกณฑ์อ้างอิง (Base Case) หรือไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

3.2.3 ผลการคำนวณความน่าจะเป็นของบุคคลในการเป็นผู้เล่นหวยใต้ดิน

เพศ : เพศชายมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” ต่ำกว่าเพศหญิงร้อยละ 10.76

ระดับการศึกษา : ผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับประถม/ต่ำกว่ามีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” สูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาในระดับอุดมศึกษาร้อยละ 26.13 ผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับมัธยมต้นมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” สูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาในระดับอุดมศึกษาร้อยละ 21.57 ผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับมัธยมปลายมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” สูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาในระดับอุดมศึกษาร้อยละ 24.87 ผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับอาชีวศึกษามีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” สูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาในระดับอุดมศึกษาร้อยละ 16.45

อาชีพ : ผู้ที่ไม่ได้ทำงาน/เกษียณมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” ต่ำกว่าผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขายร้อยละ 10.38 ส่วนผู้ที่มีอาชีพเกษตรกร/ประมงมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” สูงกว่าผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขายร้อยละ 22.02 ส่วนผู้ที่มีอาชีพเป็นแม่บ้าน/พ่อบ้าน เป็นนักเรียน/นักศึกษา รับจ้างทั่วไป ลูกจ้างเอกชนลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจ และมีอาชีพอิสระมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” ไม่แตกต่างไปจากผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย

อายุที่เริ่มเล่นการพนัน : ทุกๆ 1 ปีของระดับอายุที่เริ่มเล่นการพนันที่เพิ่มขึ้น จะทำให้อีกโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” ต่ำลงร้อยละ 0.38

ความถี่ในการเล่นการพนันต่อเดือน : ผู้ที่เล่นพนัน 1 ครั้งต่อเดือนมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” สูงกว่าผู้ที่เล่นพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนร้อยละ 23.68 ผู้ที่เล่นพนัน 2 ครั้งต่อเดือนมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” สูงกว่าผู้ที่เล่นพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนร้อยละ 35.02 ส่วนผู้ที่เล่นการพนันนานๆ ครั้งต่อเดือนมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” ไม่แตกต่างไปจากผู้ที่เล่นพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือน

เวลาที่ใช้เดินทางเพื่อไปเล่นการพนัน (นาทิจ) : ทุก 1 นาทีที่เพิ่มขึ้นจากการเดินทางไปเล่นการพนัน จะส่งผลให้อีกโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” ต่ำลงร้อยละ 0.19

การเปลี่ยนแปลงในฐานะทางเศรษฐกิจ : ผู้ที่รู้สึกว่าการพนันแล้วฐานะทางเศรษฐกิจเหมือนเดิม มีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน” ต่ำกว่าผู้ที่รู้สึกว่าผู้

รู้สึกว่าการพนันแล้วจนวนลงร้อยละ 17.31 ในขณะที่ผู้ที่รู้สึกว่าการพนันแล้วรวยขึ้นมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันประเภท “ห่วยไต่ดิน” ต่ำกว่าผู้ที่รู้สึกว่าการพนันแล้วจนวนลงร้อยละ 17.16

พฤติกรรมคาดการณ์ ถ้าหากว่าเล่นการพนันแล้วทำให้จนวนลง 50% : ผู้ที่คาดว่าจะเล่นการพนันมากขึ้นมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันประเภท “ห่วยไต่ดิน” ต่ำกว่าผู้ที่มีคาดว่าจะเลิกเล่นร้อยละ 27.08 ผู้ที่คาดว่าจะเล่นการพนันเท่าเดิมมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันประเภท “ห่วยไต่ดิน” ต่ำกว่าผู้ที่มีคาดว่าจะเลิกเล่นร้อยละ 8.15 ส่วนผู้ที่คาดว่าจะเล่นการพนันน้อยลงมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันประเภท “ห่วยไต่ดิน” ต่ำกว่าผู้ที่มีคาดว่าจะเลิกเล่นร้อยละ 6.69

ความสุขที่ได้รับจากการเล่นการพนัน (นอกเหนือจากเรื่องเงิน) : ผู้ที่ได้รับความสุขจากการเล่นพนัน “น้อย” มีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันประเภท “ห่วยไต่ดิน” ต่ำกว่าผู้ที่ได้รับความสุขจากการเล่นพนัน “มากที่สุด” “มาก” “ปานกลาง” และ “น้อยที่สุด” อยู่ร้อยละ 11.28

เคยถูกลงโทษจากการเล่นการพนัน : ผู้ที่ไม่เคยได้รับโทษมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันประเภท “ห่วยไต่ดิน” ต่ำกว่าผู้ที่เคยได้รับโทษร้อยละ 14.47

จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนัน : ทุกๆ 1 คนที่เพิ่มขึ้นของสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนันจะส่งผลให้โอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “ห่วยไต่ดิน” สูงขึ้นร้อยละ 2.96

เพื่อนสนิทเล่นการพนัน : หากมีเพื่อนสนิทเล่นการพนันจะส่งผลให้โอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “ห่วยไต่ดิน” ต่ำลงร้อยละ 8.49

3.3 การพนันประเภทห่วยทุกชนิด

3.3.1 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “ห่วยทุกชนิด”

เพศ : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางลบต่อการเล่นการพนันประเภท “ห่วยทุกชนิด” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเช่นเดียวกับห่วยไต่ดิน นั่นคือ ครัวเรือนไทยเพศชายมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันประเภท “ห่วยทุกชนิด” ต่ำกว่าเพศหญิง

ระดับการศึกษา : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางบวกต่อการเล่นการพนันประเภท “ห่วยทุกชนิด” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเช่นเดียวกับห่วยไต่ดิน นั่นคือ เมื่อกำหนดให้การศึกษาในระดับอุดมศึกษาเป็นกรณีอ้างอิง ผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษามีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เล่นห่วยไต่ดินต่ำกว่าผู้ที่มีการศึกษาในระดับที่ต่ำกว่า

อาชีพ : มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “ห่วยทุกชนิด” ในลักษณะเดียวกันกับ “ห่วยไต่ดิน” นั่นคือ เมื่อกำหนดให้ผู้ที่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวหรือค้าขายเป็นกรณีอ้างอิง พบว่า

ผู้ที่ไม่ได้ทำงาน/เกษียณ มีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เล่นหอยทุกชนิดต่ำกว่าผู้ที่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย ในขณะที่ผู้ที่มีอาชีพเกษตรกร/ประมง มีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เล่นหอยทุกชนิดสูงกว่าผู้ที่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย ส่วนพ่อบ้านแม่บ้าน นักเรียนนักศึกษา ว่างงาน เป็นลูกจ้างเอกชน ลูกจ้างรัฐบาลรัฐวิสาหกิจ หรือมีอาชีพอิสระมีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เล่นหอยทุกชนิดไม่แตกต่างไปจากผู้ที่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย

อายุที่เริ่มเล่นการพนัน : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางลบต่อการเล่นการพนันประเภท “หอยทุกชนิด” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเช่นเดียวกับหอยใต้ดินนั่นคือ ผู้ที่เริ่มซื้อหอยครั้งแรกเมื่ออายุน้อย มีแนวโน้มที่จะซื้อหอยน้อยกว่าผู้ที่เริ่มซื้อตั้งแต่อายุยังน้อย

ความถี่ในการเล่นการพนันต่อเดือน : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางบวกต่อการเล่นการพนันประเภท “หอยทุกชนิด” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อกำหนดให้ผู้ que เล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนเป็นกรณีอ้างอิง นั่นคือ ทั้งผู้ที่นานๆ ครั้งจะเล่นการพนัน และผู้ที่เล่นการพนัน 1-2 ครั้งต่อเดือน มีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เล่นหอยทุกชนิดมากกว่าผู้ที่เล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือน

เวลาที่ใช้เดินทางเพื่อไปเล่นการพนัน (นาทีก่อน) : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางลบต่อการเล่นการพนันประเภท “หอยทุกชนิด” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเช่นเดียวกับหอยใต้ดินโดยเวลาที่ใช้ในการเดินทางไปเล่นการพนันที่มากขึ้นแสดงถึงแนวโน้มในการซื้อหอยที่ลดลง

การเปลี่ยนแปลงในสถานะทางเศรษฐกิจ : เมื่อกำหนดให้กรณีของผู้เล่นการพนันแล้วรู้สึกว่าจะตัวเองจนลงเป็นกรณีอ้างอิง พบว่าผู้ที่เล่นการพนันแล้วรู้สึกว่าตัวเองมีฐานะทางเศรษฐกิจเหมือนเดิมมีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เล่นหอยทุกประเภทลดลง ส่วนกรณีของผู้เล่นการพนันแล้วรู้สึกว่าตัวเองรวยขึ้นมีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เล่นหอยทุกชนิดไม่ต่างไปจากผู้ที่เล่นการพนันแล้วรู้สึกว่าตัวเองจนลง

พฤติกรรมคาดการณ์ ถ้าหากว่าเล่นการพนันแล้วทำให้เงินลง 50%: เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางลบต่อการเล่นการพนันประเภท “หอยทุกชนิด” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเช่นเดียวกับหอยใต้ดินเมื่อกำหนดให้ผู้ que คาดการณ์ว่า “จะเลิกเล่น” เป็นกรณีอ้างอิง นั่นคือ ผู้ที่คาดการณ์ว่า “จะเล่นมากขึ้น” “จะเล่นน้อยลง” หรือ “จะเล่นเท่าเดิม” มีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เล่นหอยทุกชนิดต่ำกว่าผู้ที่คาดการณ์ว่า “จะเลิกเล่น”

เคยถูกลงโทษจากการเล่นการพนัน : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางลบต่อการเล่นการพนันประเภท “หอยทุกชนิด” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเช่นเดียวกับหอยใต้ดิน นั่นคือผู้ที่ไม่เคยได้รับโทษมีแนวโน้มที่จะซื้อหอยทุกชนิดต่ำกว่าผู้ที่เคยได้รับโทษ

จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนัน : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางบวกต่อการเล่นการพนันประเภท “หอยทุกชนิด” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยจำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนันที่เพิ่มขึ้นจะแสดงถึงโอกาสในการเป็นผู้เล่นหอยทุกชนิดที่เพิ่มขึ้น

เพื่อนสนิทเล่นการพนัน : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางลบต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเช่นเดียวกับหวยใต้ดิน เมื่อกำหนดให้กรณีที่เพื่อนสนิทไม่เล่นการพนันเป็นกรณีอ้างอิง นั่นคือ การที่เพื่อนสนิทเล่นการพนันมีอิทธิพลต่อการเป็นผู้เล่นหวยที่ลดลง

3.3.2 ปัจจัยที่ไม่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด”

อายุ : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเช่นเดียวกับหวยใต้ดิน ความแตกต่างของอายุไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” ของครัวเรือนไทย

สถานภาพสมรส : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเช่นเดียวกับหวยใต้ดิน โดยความแตกต่างของสถานภาพสมรสไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” ของครัวเรือนไทย

รายได้ต่อเดือน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเช่นเดียวกับหวยใต้ดิน โดยความแตกต่างของระดับรายได้ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” ของครัวเรือนไทย

พฤติกรรมคาดการณ์ ถ้าหากว่าเล่นการพนันแล้วทำให้รวยขึ้นเท่าตัว : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเช่นเดียวกับหวยใต้ดิน นั่นหมายความว่า ไม่ว่าผู้ที่คาดการณ์ว่า “จะเล่นมากขึ้น” “จะเล่นน้อยลง” “จะเล่นเท่าเดิม” หรือ “จะเลิกเล่น” ต่างก็มีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เล่นหวยทุกชนิดไม่แตกต่างกัน

ความสุขที่ได้รับจากการเล่นการพนัน (นอกเหนือจากเรื่องเงิน) : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเช่นเดียวกับหวยใต้ดิน นั่นคือ ไม่ว่าผู้ที่รู้สึกว่าการพนันสร้างความสุขให้ “มากที่สุด” “มาก” “ปานกลาง” “น้อย” หรือ “น้อยที่สุด” มีแนวโน้มที่จะซื้อหวยทุกชนิดไม่ต่างกัน

ติดการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเช่นเดียวกับหวยใต้ดิน ไม่ว่าจะเป็นผู้ที่คิดว่าตนเองติดพนันหรือผู้ที่คิดว่าตนเองไม่ได้ติดพนัน ต่างก็ไม่ใช่ปัจจัยที่ทำให้การเป็นผู้เล่นหวยทุกชนิดนั้นมีความแตกต่างกัน

บิดามารดาเล่นการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเช่นเดียวกับหวยใต้ดิน นั่นคือ การเล่นหรือไม่เล่นการพนันของบิดามารดาไม่มีอิทธิพลต่อการเป็นผู้เล่น “หวยทุกชนิด” ของบุตร

**ตารางที่ 15 ปัจจัยที่มีอิทธิพลและความน่าจะเป็นตามลักษณะบุคคลที่มีผลต่อการเล่น
การพนันประเภทหวยทุกชนิด**

| ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภทหวยทุกชนิด | | ทิศทาง | ความ น่าจะเป็น |
|---|---------------------------|--------|-------------------|
| เพศ | ชาย | (-) | -10.64% |
| | หญิง | (b) | - |
| อายุปัจจุบัน | | (0) | - |
| สถานภาพสมรส | โสด | (0) | - |
| | สมรส | (0) | - |
| | หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ | (b) | - |
| ระดับการศึกษา | ประถม/ต่ำกว่า | (+) | 25.51% |
| | มัธยมต้น | (+) | 20.96% |
| | มัธยมปลาย | (+) | 24.10% |
| | อาชีวศึกษา | (+) | 15.88% |
| | อุดมศึกษา | (b) | - |
| อาชีพ | ไม่ได้ทำงาน/เกษียณ | (-) | -9.25% |
| | แม่บ้าน/พ่อบ้าน | (0) | - |
| | นักเรียน/นักศึกษา | (0) | - |
| | เกษตรกร/ประมง | (+) | 22.12% |
| | รับจ้างทั่วไป | (0) | - |
| | ลูกจ้างเอกชน | (0) | - |
| | ลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจ | (0) | - |
| | อาชีพอิสระ | (0) | - |
| | ธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย | (b) | - |
| รายได้ต่อเดือน | | (0) | - |
| เล่นการพนันครั้งแรกอายุ | | (-) | -0.39% |
| การเล่นในปัจจุบัน -กี่ครั้ง/เดือน | นานๆ ครั้ง | (+) | 13.72% |
| | 1 ครั้ง | (+) | 23.20% |
| | 2 ครั้ง | (+) | 34.49% |
| | มากกว่า 2 ครั้ง | (b) | - |
| ใช้เวลาในการเดินทางเพื่อไปเล่นพนันนานเท่าไร (นาที) | | (-) | -0.19% |
| การเล่นพนัน ทำให้ฐานะทางเศรษฐกิจเป็นอย่างไร | เหมือนเดิม | (-) | -17.50% |
| | ดีขึ้น | (0) | - |

| ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภทหวยทุกชนิด | | ทิศทาง | ความน่าจะเป็น |
|---|----------------|--------|---------------|
| | จมนลง | (b) | - |
| ถ้าการเล่นพนัน ทำให้รวยขึ้นเท่าตัว จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | (0) | - |
| | เล่นเท่าเดิม | (0) | - |
| | เล่นน้อยลง | (0) | - |
| | เลิกเล่น | (b) | - |
| ถ้าการเล่นพนัน ทำให้จมนลง 50 % จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | (-) | -23.35% |
| | เล่นเท่าเดิม | (-) | -7.39% |
| | เล่นน้อยลง | (-) | -6.87% |
| | เลิกเล่น | (b) | - |
| นอกจากเรื่องเงิน การพนันสร้างความสุขให้เพียงใด | มากที่สุด | (0) | - |
| | มาก | (0) | - |
| | ปานกลาง | (0) | - |
| | น้อย | (0) | - |
| | น้อยที่สุด | (b) | - |
| คิดว่าติดการพนันหรือไม่ | ติด | (0) | - |
| | ไม่ติด | (b) | - |
| เคยถูกลงโทษจากการพนันหรือไม่ | ไม่เคย | (-) | -13.85% |
| | เคย | (b) | - |
| จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นพนัน | | (+) | 3.08% |
| บิดา-มารดา เล่นการพนันหรือไม่ | เล่นทั้งคู่ | (0) | - |
| | พ่อเล่น | (0) | - |
| | แม่เล่น | (0) | - |
| | ไม่เล่นทั้งคู่ | (b) | - |
| เพื่อนสนิท เล่นการพนันหรือไม่ | เล่น | (-) | -8.10% |
| | ไม่เล่น | (b) | - |

หมายเหตุ:

(b) : เกณฑ์อ้างอิง (Base Case) (0): ไม่มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

(+): มีอิทธิพลทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเทียบกับเกณฑ์อ้างอิง

(-): มีอิทธิพลทางลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเทียบกับเกณฑ์อ้างอิง

เครื่องหมาย - หมายถึงกรณีที่ถูกใช้เป็นเกณฑ์อ้างอิง (Base Case) หรือไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

3.3.3 ผลการคำนวณความน่าจะเป็นของบุคคลในการเป็นผู้เล่นหวยทุกชนิด

เพศ : เพศชายมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” ต่ำกว่าเพศหญิงร้อยละ 10.46

ระดับการศึกษา : ผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับประถม/ต่ำกว่ามีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” สูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาในระดับอุดมศึกษาร้อยละ 25.51 ผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับมัธยมต้นมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” สูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาในระดับอุดมศึกษาร้อยละ 20.96 ผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับมัธยมปลายมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” สูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาในระดับอุดมศึกษาร้อยละ 24.10 ผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับอาชีวศึกษามีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” สูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาในระดับอุดมศึกษาร้อยละ 15.88

อาชีพ : ผู้ที่ไม่ได้ทำงาน/เกษียณมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” ต่ำกว่าผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขายร้อยละ 9.25 ส่วนผู้มีอาชีพเกษตรกร/ประมงมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” สูงกว่าผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขายร้อยละ 22.12 ส่วนผู้มีอาชีพเป็นแม่บ้าน/พ่อบ้าน เป็นนักเรียน/นักศึกษา รับจ้างทั่วไป ลูกจ้างเอกชนลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจ และมีอาชีพอิสระมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” ไม่แตกต่างไปจากผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย

อายุที่เริ่มเล่นการพนัน : ทุกๆ 1 ปีของระดับอายุที่เริ่มเล่นการพนันที่เพิ่มขึ้น จะทำให้โอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” ต่ำลงร้อยละ 0.39

ความถี่ในการเล่นการพนันต่อเดือน : ผู้ที่เล่นพนันนานๆ ครั้งต่อเดือน มีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” สูงกว่าผู้ที่เล่นพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนร้อยละ 13.72 ผู้ที่เล่นพนัน 1 ครั้งต่อเดือนมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” สูงกว่าผู้ที่เล่นพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนร้อยละ 23.20 ส่วนผู้ที่เล่นพนัน 2 ครั้งต่อเดือนมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” สูงกว่าผู้ที่เล่นพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนร้อยละ 34.49

เวลาที่ใช้เดินทางเพื่อไปเล่นการพนัน (นาที) : ทุก 1 นาทีที่เพิ่มขึ้นจากการเดินทางไปเล่นการพนัน จะส่งผลให้โอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” ต่ำลงร้อยละ 0.19

การเปลี่ยนแปลงในฐานะทางเศรษฐกิจ : ผู้ที่รู้สึกว่าการพนันแล้วฐานะทางเศรษฐกิจเหมือนเดิม มีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” ต่ำกว่าผู้ที่รู้สึกว่ารู้สึกว่าการพนันแล้วรวยขึ้นและจนลงร้อยละ 17.50

พฤติกรรมคาดการณ์ ถ้าหากว่าเล่นการพนันแล้วทำให้จบนลง 50% : ผู้ที่คาดว่าจะเล่นการพนันมากขึ้นมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด” ต่ำกว่าผู้ที่มีคาดว่าจะ

เด็กเล่นร้อยละ 23.35 ผู้ที่คาดว่าจะเล่นการพนันเท่าเดิมมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันประเภท “ห่วยทุกชนิด” ต่ำกว่าผู้ที่มีคาดว่าจะเล่นร้อยละ 7.39 ส่วนผู้ที่มีคาดว่าจะเล่นการพนันน้อยลงมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันประเภท “ห่วยทุกชนิด” ต่ำกว่าผู้ที่มีคาดว่าจะเล่นร้อยละ 6.87

เคยถูกลงโทษจากการเล่นการพนัน : ผู้ที่ไม่เคยได้รับโทษมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันประเภท “ห่วยทุกชนิด” ต่ำกว่าผู้ที่เคยได้รับโทษร้อยละ 14.85

จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนัน : ทุกๆ 1 คนที่เพิ่มขึ้นของสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนันจะส่งผลให้โอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “ห่วยทุกชนิด” สูงขึ้นร้อยละ 3.08

เพื่อนสนิทเล่นการพนัน : หากมีเพื่อนสนิทเล่นการพนันจะส่งผลให้โอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “ห่วยทุกชนิด” ต่ำลงร้อยละ 8.10

3.4 การพนันประเภทฟุตบอล

3.4.1 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “พนันฟุตบอล”

เพศ : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางบวกต่อการเล่น “พนันฟุตบอล” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยครัวเรือนไทยเพศชายมีแนวโน้มที่จะเล่นพนันฟุตบอลสูงกว่าเพศหญิง

อายุ : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางลบต่อการเล่น “พนันฟุตบอล” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยอายุที่เพิ่มขึ้นจะแสดงถึงโอกาสในการตัดสินใจเล่น “พนันฟุตบอล” ที่ลดลง

ระดับการศึกษา : เมื่อกำหนดให้ผู้ที่มีการศึกษาในระดับอุดมศึกษาเป็นกรณีอ้างอิง พบว่าผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา มีแนวโน้มที่จะเล่นพนันฟุตบอลต่ำกว่าผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา ส่วนผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับมัธยมปลายและอาชีวศึกษามีแนวโน้มที่จะเล่นพนันฟุตบอลไม่ต่างไปจากผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา

อาชีพ : เมื่อกำหนดให้ผู้ที่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว/ค้าขายเป็นกรณีอ้างอิง พบว่าผู้ที่มีอาชีพเกษตรกร/ประมง มีแนวโน้มที่จะเล่นพนันฟุตบอลต่ำกว่าผู้ที่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย ส่วนผู้ประกอบอาชีพอื่นๆ มีแนวโน้มที่จะเล่นพนันฟุตบอลไม่แตกต่างไปจากผู้ที่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย

อายุที่เริ่มเล่นการพนัน : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางลบต่อการเล่น “พนันฟุตบอล” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นั่นคือ ผู้ที่เริ่มเล่นพนันฟุตบอลครั้งแรกเมื่ออายุน้อยมากมีแนวโน้มที่จะเล่นพนันฟุตบอลน้อยกว่าผู้ที่เริ่มเล่นตั้งแต่อายุยังน้อย

ความถี่ในการเล่นการพนันต่อเดือน : เมื่อกำหนดให้ผู้ที่เล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนเป็นกรณีอ้างอิง ผู้ที่เล่นการพนัน 1-2 ครั้งต่อเดือน มีแนวโน้มที่จะตัดสินใจเล่น “พนัน

ฟุตบอล” น้อยกว่าผู้ที่เล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนส่วนผู้ที่นานๆ ครั้งจะเล่นการพนัน มีแนวโน้มที่จะตัดสินใจเล่น “พนันฟุตบอล” ไม่ต่างไปจากผู้ที่ไม่เล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือน

การเปลี่ยนแปลงในสถานะทางเศรษฐกิจ : เมื่อกำหนดให้กรณีของผู้เล่นการพนันแล้วรู้สึก ว่าตัวเองจนลงเป็นกรณีอ้างอิง พบว่าผู้ที่เล่นการพนันแล้วรู้สึกว่าตัวเองมีฐานะทางเศรษฐกิจ เหมือนเดิมมีแนวโน้มที่จะตัดสินใจเล่น “พนันฟุตบอล” ลดลง ส่วนกรณีของผู้เล่นการพนันแล้วรู้สึกว่าตัวเองรวยขึ้นมีแนวโน้มที่จะตัดสินใจเล่น “พนันฟุตบอล” ไม่ต่างไปจากผู้ที่ไม่เล่นการพนันแล้วรู้สึกว่าตัวเองจนลง

เพื่อนสนิทเล่นการพนัน : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางบวกต่อการเล่น “พนันฟุตบอล” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยครัวเรือนไทยมีแนวโน้มที่จะตัดสินใจเล่น “พนันฟุตบอล” ตามเพื่อนสนิท

3.4.2 ปัจจัยที่ไม่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “พนันฟุตบอล”

สถานภาพสมรส : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่น “พนันฟุตบอล” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

โดยความแตกต่างของสถานภาพสมรสไม่ได้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอลของครัวเรือนไทย

รายได้ต่อเดือน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่น “พนันฟุตบอล” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยความแตกต่างของระดับรายได้ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอลของครัวเรือนไทย

เวลาที่ใช้เดินทางเพื่อไปเล่นการพนัน (นาที) : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่น “พนันฟุตบอล” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติไม่ว่าการเดินทางไปเล่นพนันฟุตบอลจะใช้เวลาามากหรือน้อย ก็ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอลของครัวเรือนไทย

พฤติกรรมคาดการณ์ ถ้าหากว่าเล่นการพนันแล้วทำให้รวยขึ้นเท่าตัว : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่น “พนันฟุตบอล” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติไม่ว่าเล่นพนันฟุตบอลแล้วจะรวยขึ้นแค่ไหน ก็ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงการตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอลของครัวเรือนไทย

พฤติกรรมคาดการณ์ ถ้าหากว่าเล่นการพนันแล้วทำให้จนลง 50% : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่น “พนันฟุตบอล” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติไม่ว่าเล่นพนันฟุตบอลแล้วจะจนลงแค่ไหน ก็ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงการตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอลของครัวเรือนไทย

ความสุขที่ได้รับจากการเล่นการพนัน (นอกเหนือจากเรื่องเงิน) : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่น “พนันฟุตบอล” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติการเล่นพนันฟุตบอลไม่ได้ขึ้นอยู่กับการมีความสุขที่ได้รับจากการเล่นพนันฟุตบอล

การติดการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่น “พนันฟุตบอล” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติไม่ว่าผู้เล่นจะติดพนันหรือไม่ ก็ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอลของครัวเรือนไทย

เคยถูกลงโทษจากการเล่นการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่น “พนันฟุตบอล” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติบทลงโทษไม่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล

จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่น “พนันฟุตบอล” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติไม่ว่าสมาชิกในครอบครัวจะเล่นการพนันหรือไม่ ก็ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอลของครัวเรือนไทย

บิดามารดาเล่นการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่น “พนันฟุตบอล” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นั่นคือ การเล่นหรือไม่เล่นการพนันของบิดามารดาไม่ได้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอลของบุตร

ตารางที่ 16 ปัจจัยที่มีอิทธิพลและความน่าจะเป็นตามลักษณะบุคคลที่มีผลต่อการเล่นการพนันประเภทฟุตบอล

| ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอล | | ทิศทาง | ความน่าจะเป็น |
|--|-----------------------|--------|---------------|
| เพศ | ชาย | (+) | 39.86% |
| | หญิง | (b) | - |
| อายุปัจจุบัน | | (-) | -1.03% |
| สถานภาพสมรส | โสด | (0) | - |
| | สมรส | (0) | - |
| | หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ | (b) | - |
| ระดับการศึกษา | ประถม/ต่ำกว่า | (-) | -29.02% |
| | มัธยมต้น | (-) | -18.05% |
| | มัธยมปลาย | (0) | - |
| | อาชีวศึกษา | (0) | - |
| | อุดมศึกษา | (b) | - |
| อาชีพ | ไม่ได้ทำงาน/เกษียณ | (0) | - |
| | แม่บ้าน/พ่อบ้าน | (0) | - |
| | นักเรียน/นักศึกษา | (0) | - |
| | เกษตรกร/ประมง | (-) | -32.05% |
| | รับจ้างทั่วไป | (0) | - |
| | ลูกจ้างเอกชน | (0) | - |

| ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอล | | ทิศทาง | ความน่าจะเป็น |
|--|---------------------------|--------|---------------|
| | ลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจ | (0) | - |
| | อาชีพอิสระ | (0) | - |
| | ธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย | (b) | - |
| รายได้ต่อเดือน | | (0) | - |
| เล่นการพนันครั้งแรกอายุ | | (-) | -1.15% |
| การเล่นในปัจจุบัน -กี่ครั้ง/เดือน | นานๆ ครั้ง | (0) | - |
| | 1 ครั้ง | (-) | -43.35% |
| | 2 ครั้ง | (-) | -43.46% |
| | มากกว่า 2 ครั้ง | (b) | - |
| ใช้เวลาในการเดินทางเพื่อไปเล่นพนันนานเท่าไร (นาที) | | (0) | - |
| การเล่นพนัน ทำให้ฐานะทางเศรษฐกิจเป็นอย่างไร | เหมือนเดิม | (-) | -21.30% |
| | รวยขึ้น | (0) | - |
| | จนลง | (b) | - |
| ถ้าการเล่นพนัน ทำให้รวยขึ้นเท่าตัว จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | (0) | - |
| | เล่นเท่าเดิม | (0) | - |
| | เล่นน้อยลง | (0) | - |
| | เลิกเล่น | (b) | - |
| ถ้าการเล่นพนัน ทำให้จนลง 50 % จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | (0) | - |
| | เล่นเท่าเดิม | (0) | - |
| | เล่นน้อยลง | (0) | - |
| | เลิกเล่น | (b) | - |
| นอกจากเรื่องเงิน การพนันสร้างความสุขให้เพียงใด | มากที่สุด | (0) | - |
| | มาก | (0) | - |
| | ปานกลาง | (0) | - |
| | น้อย | (0) | - |
| | น้อยที่สุด | (b) | - |
| คิดว่าติดการพนันหรือไม่ | ติด | (0) | - |
| | ไม่ติด | (b) | - |
| เคยถูกลงโทษจากการพนันหรือไม่ | ไม่เคย | (0) | - |
| | เคย | (b) | - |
| จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นพนัน | | (0) | - |
| บิดา-มารดา เล่นการพนันหรือไม่ | เล่นทั้งคู่ | (0) | - |
| | พ่อเล่น | (0) | - |

| ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอล | | ทิศทาง | ความน่าจะเป็น |
|--|----------------|--------|---------------|
| | แม่เล่น | (0) | - |
| | ไม่เล่นทั้งคู่ | (b) | - |
| เพื่อนสนิท เล่นการพนันหรือไม่ | เล่น | (+) | 25.01% |
| | ไม่เล่น | (b) | - |

หมายเหตุ:

(b) : เกณฑ์อ้างอิง (Base Case) (0): ไม่มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

(+): มีอิทธิพลทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเทียบกับเกณฑ์อ้างอิง

(-): มีอิทธิพลทางลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเทียบกับเกณฑ์อ้างอิง

เครื่องหมาย - หมายถึงกรณีที่ถูกใช้เป็นเกณฑ์อ้างอิง (Base Case) หรือไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

3.4.3 ผลการคำนวณความน่าจะเป็นของบุคคลในการเป็นผู้เล่นพนันฟุตบอล

เพศ : เพศชายมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “พนันฟุตบอล” สูงกว่าเพศหญิงร้อยละ 39.86

อายุปัจจุบัน : ทุกๆ ระดับอายุที่เพิ่มขึ้น 1 ปี จะทำให้โอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “พนันฟุตบอล” ลดลงร้อยละ 1.03

ระดับการศึกษา : ผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับประถม/ต่ำกว่ามีโอกาสที่จะเล่น “พนันฟุตบอล” ต่ำกว่าผู้ที่มีการศึกษาในระดับอุดมศึกษาร้อยละ 29.02 ผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับมัธยมต้นมีโอกาสที่จะเล่น “พนันฟุตบอล” ต่ำกว่าผู้ที่มีการศึกษาในระดับอุดมศึกษาร้อยละ 18.05 ส่วนผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับมัธยมปลายและอาชีวศึกษามีโอกาสที่จะเล่น “พนันฟุตบอล” ไม่แตกต่างจากผู้ที่มีการศึกษาในระดับอุดมศึกษา

อาชีพ : ผู้ที่มีอาชีพเกษตรกร/ประมงมีโอกาสที่จะเล่น “พนันฟุตบอล” ต่ำกว่าผู้ที่ประกอบอาชีพอื่นๆ ร้อยละ -32.05

อายุที่เริ่มเล่นการพนัน : ทุกๆ 1 ปีของระดับอายุที่เริ่มเล่นการพนันที่เพิ่มขึ้น จะทำให้โอกาสที่จะเล่น “พนันฟุตบอล” ลดลงร้อยละ 1.15

ความถี่ในการเล่นการพนันต่อเดือน : ผู้ที่เล่นการพนัน 1 ครั้งต่อเดือนมีโอกาสที่จะเล่น “พนันฟุตบอล” ต่ำกว่าผู้ที่เล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนร้อยละ 43.35 ผู้ที่เล่นการพนัน 2 ครั้งต่อเดือนมีโอกาสที่จะเล่น “พนันฟุตบอล” ต่ำกว่าผู้ที่เล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนร้อยละ 43.46 ส่วนผู้ที่เล่นการพนันนานๆ ครั้งต่อเดือนมีโอกาสที่จะเล่น “พนันฟุตบอล” ไม่แตกต่างไปจากผู้ที่เล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้ง

การเปลี่ยนแปลงในฐานะทางเศรษฐกิจ : ผู้ที่รู้สึกว่าการพนันแล้วฐานะทางเศรษฐกิจเหมือนเดิม มีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่น “พนันฟุตบอล” ต่ำกว่าผู้ที่รู้สึกว่าการพนันแล้วรวยขึ้นและจนลงร้อยละ 21.30

เพื่อนสนิทเล่นการพนัน : หากมีเพื่อนสนิทเล่นพนันฟุตบอลจะส่งผลให้โอกาสที่จะเล่น “พนันฟุตบอล” สูงขึ้นร้อยละ 25.01

3.5 การพนันประเภทบ่อน

3.5.1 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “พนันในบ่อน”

เพศ : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางบวกต่อการเล่น “พนันในบ่อน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยครัวเรือนไทยเพศชายมีแนวโน้มที่จะเล่นพนันในบ่อนสูงกว่าเพศหญิง

อายุ : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางลบต่อการเล่น “พนันในบ่อน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยอายุที่เพิ่มขึ้นจะแสดงถึงโอกาสในการตัดสินใจเล่น “พนันในบ่อน” ที่ลดลง

สถานภาพสมรส : เมื่อกำหนดให้สถานภาพสมรส หมายถึง/หย่า/แยกกันอยู่เป็นกรณีอ้างอิง พบว่าผู้ที่มีสถานภาพสมรสมีแนวโน้มที่จะเล่นพนันในบ่อนต่ำกว่าผู้ที่มีสถานภาพหมาย/หย่า/แยกกันอยู่ ส่วนผู้ที่มีสถานภาพโสดมีแนวโน้มที่จะเล่นพนันในบ่อนไม่ต่างไปจากผู้ที่มีสถานภาพหมาย/หย่า/แยกกันอยู่

อาชีพ : เมื่อกำหนดให้ผู้ที่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวหรือค้าขายเป็นกรณีอ้างอิง พบว่าผู้ที่ประกอบอาชีพอื่นๆ มีแนวโน้มที่จะเล่นพนันในบ่อนสูงกว่าผู้ที่มีอาชีพธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย ยกเว้นผู้ที่ประกอบอาชีพลูกจ้างเอกชน มีแนวโน้มที่จะเล่นพนันในบ่อนไม่ต่างไปจากผู้ที่มีอาชีพธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย

อายุที่เริ่มเล่นการพนัน : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางลบต่อการเล่น “พนันในบ่อน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นั่นคือ ผู้ที่เริ่มเล่นพนันในบ่อนครั้งแรกเมื่ออายุมากมีแนวโน้มที่จะเล่นพนันในบ่อนน้อยกว่าผู้ที่เริ่มเล่นตั้งแต่อายุน้อย

ความถี่ในการเล่นการพนันต่อเดือน : เมื่อกำหนดให้ผู้ที่เล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนเป็นกรณีอ้างอิง ผู้ที่เล่นการพนัน 1-2 ครั้งต่อเดือน มีแนวโน้มที่จะตัดสินใจเล่น “พนันในบ่อน” น้อยกว่าผู้ที่เล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือน ส่วนผู้ที่นานๆ ครั้งจะเล่นการพนัน มีแนวโน้มที่จะตัดสินใจเล่น “พนันในบ่อน” ไม่ต่างไปจากผู้ que เล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือน

เวลาที่ใช้เดินทางเพื่อไปเล่นการพนัน (นาทิต) : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางบวกต่อการเล่น “พนันในบ่อน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นั่นคือ หากใช้เวลาในการเดินทางเพื่อไปเล่นพนันในบ่อนนานขึ้น จะเพิ่มโอกาสให้ในการตัดสินใจเล่นพนันในบ่อนสูงขึ้น

การเปลี่ยนแปลงในฐานะทางเศรษฐกิจ : เมื่อกำหนดให้กรณีที่ผู้เล่นการพนันแล้วรู้สึก ว่าตัวเองจนลงเป็นกรณีอ้างอิง พบว่าผู้ที่เล่นการพนันแล้วรู้สึกว่าตัวเองมีฐานะทางเศรษฐกิจ เหมือนเดิมมีแนวโน้มที่จะตัดสินใจเล่น “พนันในบ่อน” ลดลง ส่วนกรณีที่ผู้เล่นการพนันแล้วรู้สึกว่าตัวเองรวยขึ้นมีแนวโน้มที่จะตัดสินใจเล่น “พนันในบ่อน” ไม่ต่างไปจากผู้ที่เล่นการพนันแล้วรู้สึกว่าตัวเองจนลง

ความสุขที่ได้รับจากการเล่นการพนัน (นอกเหนือจากเรื่องเงิน) : เมื่อกำหนดให้กรณีที่ผู้เล่นพนันจะรู้สึกว่าการเล่นสร้างความสุขให้ “น้อยที่สุด” เป็นกรณีอ้างอิง ผู้เล่นพนันที่รู้สึกว่าได้รับความสุข “มาก” หรือ “ปานกลาง” มีแนวโน้มที่จะเล่นพนันในบ่อนสูงกว่าผู้ที่รู้สึกว่าได้รับความสุข “น้อยที่สุด” ส่วนผู้เล่นพนันที่ได้รับความสุข “มากที่สุด” หรือได้รับความสุข “น้อย” มีแนวโน้มที่จะเล่นพนันในบ่อนไม่ต่างไปจากผู้ที่รู้สึกว่าได้รับความสุข “น้อยที่สุด”

เคยถูกลงโทษจากการเล่นการพนัน : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางลบต่อการเล่น “พนันในบ่อน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยผู้ที่ไม่เคยได้รับโทษมีแนวโน้มที่จะเล่นพนันในบ่อนต่ำกว่าผู้ที่เคยได้รับโทษ

เพื่อนสนิทเล่นการพนัน : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางบวกต่อการเล่น “พนันในบ่อน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยครัวเรือนไทยมีแนวโน้มที่จะตัดสินใจเล่น “พนันในบ่อน” ตามเพื่อนสนิท

3.5.2 ปัจจัยที่ไม่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “พนันในบ่อน”

ระดับการศึกษา : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่น “พนันในบ่อน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ความแตกต่างของระดับการศึกษา ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจในการเล่นพนันในบ่อนของครัวเรือนไทย

รายได้ต่อเดือน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่น “พนันในบ่อน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ความแตกต่างของระดับรายได้ ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจในการเล่นพนันในบ่อนของครัวเรือนไทย

พฤติกรรมคาดการณ์ ถ้าหากว่าเล่นการพนันแล้วทำให้รวยขึ้นเท่าตัว : ต่างก็ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่น “พนันในบ่อน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ไม่ว่าจะเล่นพนันในบ่อนแล้วจะรวยขึ้นแค่ไหน ก็ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงการตัดสินใจเล่นพนันในบ่อนของครัวเรือนไทย

พฤติกรรมคาดการณ์ ถ้าหากว่าเล่นการพนันแล้วทำให้จนลง 50% : ต่างก็ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่น “พนันในบ่อน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ไม่ว่าจะเล่นพนันในบ่อนแล้ว

จะจนลงแค่นั้น ก็ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงการตัดสินใจเล่นพนันในบ่อนของครัวเรือนไทย

การติดการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่น “พนันในบ่อน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ไม่ว่าผู้เล่นพนันในบ่อนจะติดพนันหรือไม่ ก็ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงการตัดสินใจเล่นพนันในบ่อนของครัวเรือนไทย

จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่น “พนันในบ่อน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ไม่ว่าสมาชิกในครอบครัวจะเล่นการพนันหรือไม่ ก็ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นการพนันในบ่อนของครัวเรือนไทย

บิดามารดาเล่นการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่น “พนันในบ่อน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ การเล่นเกมพนันในบ่อนของบิดามารดา ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเล่นเกมพนันในบ่อนของบุตร

3.5.3 ผลการคำนวณความน่าจะเป็นของบุคคลในการเป็นเล่นพนันในบ่อน

เพศ : เพศชายมีโอกาสที่จะเล่นเกม “พนันในบ่อน” สูงกว่าเพศหญิงร้อยละ 12.47

อายุปัจจุบัน : ทุกๆ อายุที่เพิ่มขึ้น 1 ปีจะทำให้โอกาสที่จะเล่น “พนันในบ่อน” ลดลงร้อยละ 0.61

สถานภาพสมรส : ผู้ที่อยู่ในสถานภาพสมรสมีโอกาสที่จะเล่น “พนันในบ่อน” ต่ำกว่าผู้ที่ไม่อยู่ในสถานะอื่นๆ ร้อยละ 13.78

อาชีพ : ผู้ที่ไม่ได้ทำงาน/เกษียณมีโอกาสที่จะเล่น “พนันในบ่อน” สูงกว่าผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขายร้อยละ 20.46 ผู้ที่มีอาชีพเป็นแม่บ้าน/พ่อบ้านมีโอกาสที่จะเล่น “พนันในบ่อน” สูงกว่าผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขายร้อยละ 21.12 ผู้ที่เป็นนักเรียน/นักศึกษามีโอกาสที่จะเล่น “พนันในบ่อน” สูงกว่าผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขายร้อยละ 25.87 ผู้ที่มีอาชีพเกษตรกร/ประมงมีโอกาสที่จะเล่น “พนันในบ่อน” สูงกว่าผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขายร้อยละ 12.75 ผู้ที่มีอาชีพรับจ้างทั่วไปมีโอกาสที่จะเล่น “พนันในบ่อน” สูงกว่าผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขายร้อยละ 15.66 ผู้ที่มีอาชีพลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจมีโอกาสที่จะเล่น “พนันในบ่อน” สูงกว่าผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขายร้อยละ 19.20 ผู้ที่มีอาชีพอาชีพอิสระมีโอกาสที่จะเล่น “พนันในบ่อน” สูงกว่าผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขายร้อยละ 15.22 ส่วนผู้ที่มีอาชีพเป็นลูกจ้างเอกชนมีโอกาสที่จะเล่น “พนันในบ่อน” ไม่แตกต่างจากผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย

อายุที่เริ่มเล่นการพนัน : ทุกๆ 1 ปีของระดับอายุที่เริ่มเล่นการพนันที่เพิ่มขึ้น จะทำให้โอกาสที่จะเล่น “พนันในบ่อน” ลดลงร้อยละ 1.46

ความถี่ในการเล่นการพนันต่อเดือน : ผู้ที่เล่นพนัน 1 ครั้งต่อเดือนมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่น “พนันในบ่อน” ต่ำกว่าผู้ที่เล่นพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนร้อยละ 14.96 ผู้ที่เล่นพนัน 2 ครั้งต่อเดือนมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่น “พนันในบ่อน” ต่ำกว่าผู้ที่เล่นพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนร้อยละ 16.41 ส่วนผู้ที่เล่นการพนันนานๆ ครั้งต่อเดือนมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่น “พนันในบ่อน” ไม่แตกต่างไปจากผู้ที่เล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้ง

เวลาที่ใช้เดินทางเพื่อไปเล่นการพนัน (นาทิตั้งแต่ที่พักถึงบ่อน) : ทุก 1 นาทีที่เพิ่มขึ้นในการเดินทางไปเล่นการพนัน จะส่งผลให้โอกาสที่จะเล่น “พนันในบ่อน” สูงขึ้นร้อยละ 0.14

การเปลี่ยนแปลงในฐานะทางเศรษฐกิจ : ผู้ที่รู้สึกว่าการพนันแล้วฐานะทางเศรษฐกิจเหมือนเดิมมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่น “พนันในบ่อน” ต่ำกว่าผู้ที่รู้สึกว่าผู้ที่รู้สึกว่าเล่นการพนันแล้วรวยขึ้นและจนลงร้อยละ 16.21

ความสุขที่รับรู้จากการเล่นการพนัน (นอกเหนือจากเรื่องเงิน) : ผู้ที่ได้รับความสุขจากการเล่นพนัน “มาก” มีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่น “พนันในบ่อน” สูงกว่าผู้ที่ได้รับความสุขจากการเล่นพนัน “น้อยที่สุด” ร้อยละ 23.87 ผู้ที่ได้รับความสุขจากการเล่นพนัน “ปานกลาง” มีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่น “พนันในบ่อน” สูงกว่าผู้ที่ได้รับความสุขจากการเล่นพนัน “น้อยที่สุด” ร้อยละ 17.67 ส่วนผู้ที่ได้รับความสุขจากการเล่นพนัน “มากที่สุด” และผู้ที่ได้รับความสุขจากการเล่นพนัน “น้อย” มีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่น “พนันในบ่อน” ไม่แตกต่างจากผู้ที่มีความสุขจากการเล่นพนัน “น้อยที่สุด”

เคยถูกลงโทษจากการเล่นการพนัน : ผู้ที่ไม่เคยได้รับโทษมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่น “พนันในบ่อน” ต่ำกว่าผู้ที่เคยได้รับโทษร้อยละ 20.11

เพื่อนสนิทเล่นการพนัน : หากมีเพื่อนสนิทเล่นการพนันจะส่งผลให้โอกาสที่จะเล่น “พนันในบ่อน” สูงขึ้นร้อยละ 13.98

ตารางที่ 17 ปัจจัยที่มีอิทธิพลและความน่าจะเป็นตามลักษณะบุคคลที่มีผลต่อการเล่นการพนันประเภทบ่อน

| ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันในบ่อน | | ทิศทาง | ความน่าจะเป็น |
|--|-----------------------|--------|---------------|
| เพศ | ชาย | (+) | 12.47% |
| | หญิง | (b) | - |
| อายุปัจจุบัน | | (-) | -0.61% |
| สถานภาพสมรส | โสด | (0) | - |
| | สมรส | (-) | -13.78% |
| | หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ | (b) | - |

| ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันในบ่อน | | ทิศทาง | ความน่าจะเป็น |
|--|---------------------------|--------|---------------|
| ระดับการศึกษา | ประถม/ต่ำกว่า | (0) | - |
| | มัธยมต้น | (0) | - |
| | มัธยมปลาย | (0) | - |
| | อาชีวศึกษา | (0) | - |
| | อุดมศึกษา | (b) | - |
| อาชีพ | ไม่ได้ทำงาน/เกษียณ | (+) | 20.46% |
| | แม่บ้าน/พอบ้าน | (+) | 21.12% |
| | นักเรียน/นักศึกษา | (+) | 25.87% |
| | เกษตรกร/ประมง | (+) | 12.75% |
| | รับจ้างทั่วไป | (+) | 15.66% |
| | ลูกจ้างเอกชน | (0) | - |
| | ลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจ | (+) | 19.20% |
| | อาชีพอิสระ | (+) | 15.22% |
| | ธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย | (b) | - |
| รายได้ต่อเดือน | | (0) | - |
| เล่นการพนันครั้งแรกอายุ | | (-) | -1.46% |
| การเล่นในปัจจุบัน -กี่ครั้ง/เดือน | นานๆ ครั้ง | (0) | - |
| | 1 ครั้ง | (-) | -14.96% |
| | 2 ครั้ง | (-) | -16.41% |
| | มากกว่า 2 ครั้ง | (b) | - |
| ใช้เวลาในการเดินทางเพื่อไปเล่นพนันนานเท่าไร (นาที) | | (+) | 0.14% |
| การเล่นพนัน ทำให้ฐานะทางเศรษฐกิจเป็นอย่างไร | เหมือนเดิม | (-) | -16.21% |
| | รวยขึ้น | (0) | - |
| | จนลง | (b) | - |
| ถ้าการเล่นพนัน ทำให้รวยขึ้นเท่าตัว จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | (0) | - |
| | เล่นเท่าเดิม | (0) | - |
| | เล่นน้อยลง | (0) | - |
| | เลิกเล่น | (b) | - |
| ถ้าการเล่นพนัน ทำให้จนลง 50 % จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | (0) | - |
| | เล่นเท่าเดิม | (0) | - |
| | เล่นน้อยลง | (0) | - |
| | เลิกเล่น | (b) | - |
| นอกจากเรื่องเงิน การพนันสร้างความสุขให้เพียงใด | มากที่สุด | (0) | - |

| ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันในบ่อน | | ทิศทาง | ความน่าจะเป็น |
|--|----------------|--------|---------------|
| | มาก | (+) | 23.87% |
| | ปานกลาง | (+) | 17.67% |
| | น้อย | (0) | - |
| | น้อยที่สุด | (b) | - |
| คิดว่าติดการพนันหรือไม่ | ติด | (0) | - |
| | ไม่ติด | (b) | - |
| เคยถูกลงโทษจากการพนันหรือไม่ | ไม่เคย | (-) | -20.11% |
| | เคย | (b) | - |
| จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นพนัน | | (0) | - |
| บิดา-มารดา เล่นการพนันหรือไม่ | เล่นทั้งคู่ | (0) | - |
| | พ่อเล่น | (0) | - |
| | แม่เล่น | (0) | - |
| | ไม่เล่นทั้งคู่ | (b) | - |
| เพื่อนสนิท เล่นการพนันหรือไม่ | เล่น | (+) | 13.98% |
| | ไม่เล่น | (b) | - |

หมายเหตุ:

(b) : เกณฑ์อ้างอิง (Base Case) (0): ไม่มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

(+): มีอิทธิพลทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเทียบกับเกณฑ์อ้างอิง

(-): มีอิทธิพลทางลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเทียบกับเกณฑ์อ้างอิง

เครื่องหมาย - หมายถึงกรณีที่ถูกใช้เป็นเกณฑ์อ้างอิง (Base Case) หรือไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

3.6 การพนันประเภทมวย/มวยคู่

3.6.1 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “มวย/มวยคู่”

เพศ : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางบวกต่อการเล่นการพนันประเภท “มวย/มวยคู่” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยครัวเรือนไทยเพศชายมีแนวโน้มที่จะเล่นพนันมวย/มวยคู่สูงกว่าเพศหญิง

ความถี่ในการเล่นการพนันต่อเดือน : เมื่อกำหนดให้ผู้ที่เล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนเป็นกรณีอ้างอิง ผู้ที่เล่นการพนัน 1-2 ครั้งต่อเดือน มีแนวโน้มที่จะตัดสินใจเล่นการพนันประเภท “มวย/มวยคู่” ต่ำกว่าผู้ที่เล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนส่วนผู้ที่นานๆ ครั้งจะเล่นการพนัน มีแนวโน้มที่จะตัดสินใจเล่นการพนันประเภท “มวย/มวยคู่” ไม่ต่างไปจากผู้ที่เล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือน

เคยถูกลงโทษจากการเล่นการพนัน : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางลบต่อการเล่นการพนันประเภท “มวย/มวยตู้” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นั่นคือ ผู้ที่ไม่เคยได้รับโทษมีแนวโน้มที่จะเล่นพนันมวย/มวยตู้ต่ำกว่าผู้ที่เคยได้รับโทษ

ตารางที่ 18 ปัจจัยที่มีอิทธิพลและความน่าจะเป็นตามลักษณะบุคคลที่มีผลต่อการเล่นการพนันประเภทมวย/มวยตู้

| ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพนันประเภทมวย/มวยตู้ | | ทิศทาง | ความน่าจะเป็น |
|--|---------------------------|--------|---------------|
| เพศ | ชาย | (+) | 40.53% |
| | หญิง | (b) | - |
| อายุปัจจุบัน | | (0) | - |
| สถานภาพสมรส | โสด | (0) | - |
| | สมรส | (0) | - |
| | หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ | (b) | - |
| ระดับการศึกษา | ประถม/ต่ำกว่า | (0) | - |
| | มัธยมต้น | (0) | - |
| | มัธยมปลาย | (0) | - |
| | อาชีวศึกษา | (0) | - |
| | อุดมศึกษา | (b) | - |
| อาชีพ | ไม่ได้ทำงาน/เกษียณ | (0) | - |
| | แม่บ้าน/พ่อบ้าน | (0) | - |
| | นักเรียน/นักศึกษา | (0) | - |
| | เกษตรกร/ประมง | (0) | - |
| | รับจ้างทั่วไป | (0) | - |
| | ลูกจ้างเอกชน | (0) | - |
| | ลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจ | (0) | - |
| | อาชีพอิสระ | (0) | - |
| | ธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย | (b) | - |
| รายได้ต่อเดือน | | (0) | - |
| เล่นการพนันครั้งแรกอายุ | | (0) | - |
| การเล่นในปัจจุบัน -กี่ครั้ง/เดือน | นานๆ ครั้ง | (0) | - |
| | 1 ครั้ง | (-) | -40.34% |
| | 2 ครั้ง | (-) | -40.66% |
| | มากกว่า 2 ครั้ง | (b) | - |

| ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพนันประเภทมวย/มวยคู่ | | ทิศทาง | ความน่าจะเป็น |
|--|----------------|--------|---------------|
| ใช้เวลาในการเดินทางเพื่อไปเล่นพนันนานเท่าไร (นาที) | | (0) | - |
| การเล่นพนัน ทำให้ฐานะทางเศรษฐกิจเป็นอย่างไร | เหมือนเดิม | (0) | - |
| | รวยขึ้น | (0) | - |
| | จนลง | (b) | - |
| ถ้าการเล่นพนัน ทำให้รวยขึ้นเท่าตัว จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | (0) | - |
| | เล่นเท่าเดิม | (0) | - |
| | เล่นน้อยลง | (0) | - |
| | เลิกเล่น | (b) | - |
| ถ้าการเล่นพนัน ทำให้จนลง 50 % จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | (0) | - |
| | เล่นเท่าเดิม | (0) | - |
| | เล่นน้อยลง | (0) | - |
| | เลิกเล่น | (b) | - |
| นอกจากเรื่องเงิน การพนันสร้างความสุขให้เพียงใด | มากที่สุด | (0) | - |
| | มาก | (0) | - |
| | ปานกลาง | (0) | - |
| | น้อย | (0) | - |
| | น้อยที่สุด | (b) | - |
| คิดว่าติดการพนันหรือไม่ | ติด | (0) | - |
| | ไม่ติด | (b) | - |
| เคยถูกลงโทษจากการพนันหรือไม่ | ไม่เคย | (-) | -21.76% |
| | เคย | (b) | - |
| จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นพนัน | | (0) | - |
| บิดา-มารดา เล่นการพนันหรือไม่ | เล่นทั้งคู่ | (0) | - |
| | พ่อเล่น | (0) | - |
| | แม่เล่น | (0) | - |
| | ไม่เล่นทั้งคู่ | (b) | - |
| เพื่อนสนิท เล่นการพนันหรือไม่ | เล่น | (0) | - |
| | ไม่เล่น | (b) | - |

หมายเหตุ:

(b) : เกณฑ์อ้างอิง (Base Case) (0): ไม่มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

(+): มีอิทธิพลทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเทียบกับเกณฑ์อ้างอิง

(-): มีอิทธิพลทางลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเทียบกับเกณฑ์อ้างอิง

เครื่องหมาย - หมายถึงกรณีที่ถูกใช้เป็นเกณฑ์อ้างอิง (Base Case) หรือไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

3.6.2 ปัจจัยที่ไม่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “มวย/มวยคู่”

อายุ : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “มวย/มวยคู่” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับอายุที่แตกต่างกัน ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันมวย/มวยคู่

สถานภาพสมรส : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “มวย/มวยคู่” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติโดยความแตกต่างของสถานภาพสมรสไม่ได้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นพนันมวย/มวยคู่ของครัวเรือนไทย

ระดับการศึกษา : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “มวย/มวยคู่” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติความแตกต่างของระดับการศึกษา ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นพนันมวย/มวยคู่ของครัวเรือนไทย

อาชีพ : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “มวย/มวยคู่” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติความแตกต่างของอาชีพ ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นพนันมวย/มวยคู่ของครัวเรือนไทย

รายได้ต่อเดือน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “มวย/มวยคู่” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติโดยระดับรายได้ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นพนันมวย/มวยคู่ของครัวเรือนไทย

อายุที่เริ่มเล่นการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “มวย/มวยคู่” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติไม่ว่าจะเริ่มเล่นการพนันเมื่ออายุเท่าไร ก็ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นพนันมวย/มวยคู่ของครัวเรือนไทย

เวลาที่ใช้เดินทางเพื่อไปเล่นการพนัน (นาทิต) : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่น การพนันประเภท “มวย/มวยคู่” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติไม่ว่าการเดินทางไปเล่นพนันมวย/มวยคู่จะใช้เวลามากหรือน้อยก็ตาม ก็ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นพนันมวย/มวยคู่ของครัวเรือนไทย

การเปลี่ยนแปลงในฐานะทางเศรษฐกิจ : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “มวย/มวยคู่” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นั่นคือ ไม่ว่าผู้ที่เล่นการพนันแล้วรู้สึกว่าจะตัวเอง รวยขึ้น จนลง หรือเหมือนเดิมต่างก็มีแนวโน้มที่ไม่แตกต่างกันในการตัดสินใจเล่นพนันมวย/มวยคู่

พฤติกรรมคาดการณ์ ถ้าหากว่าเล่นการพนันแล้วทำให้รวยขึ้นเท่าตัว : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “มวย/มวยคู่” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติไม่ว่าเล่นพนันมวย/มวยคู่แล้วจะรวยขึ้นแค่ไหน ก็ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงการตัดสินใจเล่นพนันมวย/มวยคู่ของครัวเรือนไทย

พฤติกรรมคาดการณ์ ถ้าหากว่าเล่นการพนันแล้วทำให้จนลง 50% : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “มวย/มวยคู่” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติซึ่งหมายความว่า ไม่

มีความแตกต่างกันในการตัดสินใจเล่นพนันมวย/มวยตู้ระหว่างผู้ที่คาดการณ์ว่า “จะเล่นมากขึ้น” “จะเล่นน้อยลง” “จะเล่นเท่าเดิม” และ “จะเลิกเล่น”

ความสุขที่ได้รับจากการเล่นการพนัน (นอกเหนือจากเรื่องเงิน) : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “มวย/มวยตู้” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติซึ่งหมายความว่าไม่ว่าผู้ที่เล่นพนันจะรู้สึกว่าการพนันสร้างความสุขให้มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย หรือน้อยที่สุด ต่างก็ไม่ใช่ปัจจัยที่ทำให้การตัดสินใจเล่นพนันมวย/มวยตู้ต่างกัน

การติดการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “มวย/มวยตู้” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ไม่ว่าผู้เล่นพนันมวย/มวยตู้จะติดพนันหรือไม่ ก็ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงการตัดสินใจเล่นพนันมวย/มวยตู้ของครัวเรือนไทย

จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “มวย/มวยตู้” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติไม่ว่าสมาชิกในครอบครัวจะเล่นพนันมวย/มวยตู้หรือไม่ ก็ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นการพนันมวย/มวยตู้ของครัวเรือนไทย

บิดามารดาเล่นการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “มวย/มวยตู้” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ การเล่นพนันมวย/มวยตู้ของบิดามารดา ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันมวย/มวยตู้ของบุตร

เพื่อนสนิทเล่นการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “มวย/มวยตู้” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นั่นคือ ไม่ว่าเพื่อนสนิทจะเล่นพนันมวย/มวยตู้ หรือไม่ ต่างก็ไม่ใช่ปัจจัยที่ทำให้การตัดสินใจเล่นพนันมวย/มวยตู้ต่างกัน

3.6.3 ผลการคำนวณความน่าจะเป็นของบุคคลในการเป็นผู้เล่นพนันมวย/มวยตู้

เพศ : เพศชายมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “มวย/มวยตู้” สูงกว่าเพศหญิงร้อยละ 40.53

ความถี่ในการเล่นการพนันต่อเดือน : ผู้ที่เล่นพนัน 1 ครั้งต่อเดือนมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันประเภท “มวย/มวยตู้” ต่ำกว่าผู้ที่เล่นพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนร้อยละ 40.34 ผู้ที่เล่นพนัน 2 ครั้งต่อเดือนมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันประเภท “มวย/มวยตู้” ต่ำกว่าผู้ที่เล่นพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนร้อยละ 40.66 ส่วนผู้ที่เล่นการพนันนานๆ ครั้งต่อเดือนมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันประเภท “มวย/มวยตู้” ไม่แตกต่างไปจากผู้ที่เล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้ง

เคยถูกลงโทษจากการเล่นการพนัน : ผู้ที่ไม่เคยได้รับโทษมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันประเภท “มวย/มวยตู้” ต่ำกว่าผู้ที่เคยได้รับโทษร้อยละ 21.76

3.7 การพนันประเภทกีฬาที่บ้าน

3.7.1 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “กีฬาที่บ้าน”

เพศ : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางบวกต่อการเล่นการพนันประเภท “กีฬาที่บ้าน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยครัวเรือนไทยเพศชายมีแนวโน้มที่จะเล่นพนันกีฬาที่บ้านสูงกว่าเพศหญิง

สถานภาพสมรส : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางลบต่อการเล่นการพนันประเภท “กีฬาที่บ้าน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อกำหนดให้สถานภาพ หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ เป็นเกณฑ์อ้างอิง นั่นหมายความว่า บุคคลที่มีสถานภาพ หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ มีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “กีฬาที่บ้าน” มากกว่าบุคคลที่มีสถานภาพโสดหรือสมรส

ความถี่ในการเล่นการพนันต่อเดือน : เมื่อกำหนดให้ผู้ที่เล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนเป็นกรณีอ้างอิง ผู้ที่เล่นการพนัน 1-2 ครั้งต่อเดือน มีแนวโน้มที่จะตัดสินใจเล่นการพนันประเภท “กีฬาที่บ้าน” น้อยกว่าผู้ที่เล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนส่วนผู้ที่นานๆ ครั้งจะเล่นการพนัน มีแนวโน้มที่จะตัดสินใจเล่นการพนันประเภท “กีฬาที่บ้าน” ไม่ต่างไปจากผู้ที่เล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือน

เวลาที่ใช้เดินทางเพื่อไปเล่นการพนัน (นาที) : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางบวกต่อการเล่นการพนันประเภท “กีฬาที่บ้าน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยหากเวลาที่ใช้ในการเดินทางไปเล่นการพนันมากขึ้น ครัวเรือนไทยมีแนวโน้มที่จะตัดสินใจเล่นการพนันประเภท “กีฬาที่บ้าน” สูงขึ้น

เคยถูกลงโทษจากการเล่นการพนัน : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางลบต่อการเล่นการพนันประเภท “กีฬาที่บ้าน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นั่นคือ ผู้ที่ไม่เคยได้รับโทษมีแนวโน้มที่จะเล่นพนันกีฬาที่บ้านต่ำกว่าผู้ที่เคยได้รับโทษ

บิดามารดาเล่นการพนัน : เมื่อกำหนดให้กรณีที่ทั้งบิดาและมารดาไม่เล่นการพนันทั้งคู่เป็นกรณีอ้างอิง ผู้ที่มีมารดาเล่นการพนันมีแนวโน้มที่จะตัดสินใจเล่นพนันกีฬาที่บ้านต่ำกว่า ผู้ที่ทั้งบิดาและมารดาไม่เล่นการพนัน ส่วนผู้ที่มีบิดาเล่นการพนัน หรือทั้งบิดาและมารดาเล่นการพนัน มีแนวโน้มที่จะตัดสินใจเล่นพนันกีฬาที่บ้านไม่แตกต่างไปจากผู้ที่ทั้งบิดาและมารดาไม่เล่นการพนัน

เพื่อนสนิทเล่นการพนัน : เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางบวกต่อการเล่นการพนันประเภท “กีฬาที่บ้าน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยครัวเรือนไทยมีแนวโน้มที่จะตัดสินใจเล่นการพนันประเภท “กีฬาที่บ้าน” ตามเพื่อนสนิท

ตารางที่ 19 ปัจจัยที่มีอิทธิพลและความน่าจะเป็นตามลักษณะบุคคลที่มีผลต่อการเล่น
การพนันประเภทกีฬาที่บ้าน

| ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพนันประเภทกีฬาที่บ้าน | | ทิศทาง | ความ น่าจะเป็น |
|--|---------------------------|--------|-------------------|
| เพศ | ชาย | (+) | 38.62% |
| | หญิง | (b) | - |
| อายุปัจจุบัน | | (0) | - |
| สถานภาพสมรส | โสด | (-) | -34.46% |
| | สมรส | (-) | -30.32% |
| | หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ | (b) | - |
| ระดับการศึกษา | ประถม/ต่ำกว่า | (0) | - |
| | มัธยมต้น | (0) | - |
| | มัธยมปลาย | (0) | - |
| | อาชีวศึกษา | (0) | - |
| | อุดมศึกษา | (b) | - |
| อาชีพ | ไม่ได้ทำงาน/เกษียณ | (0) | - |
| | แม่บ้าน/พ่อบ้าน | (0) | - |
| | นักเรียน/นักศึกษา | (0) | - |
| | เกษตรกร/ประมง | (0) | - |
| | รับจ้างทั่วไป | (0) | - |
| | ลูกจ้างเอกชน | (0) | - |
| | ลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจ | (0) | - |
| | อาชีพอิสระ | (0) | - |
| | ธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย | (b) | - |
| | รายได้ต่อเดือน | | (0) |
| เล่นการพนันครั้งแรกอายุ | | (0) | - |
| การเล่นในปัจจุบัน -กี่ครั้ง/เดือน | นานๆ ครั้ง | (0) | - |
| | 1 ครั้ง | (-) | -27.55% |
| | 2 ครั้ง | (-) | -27.01% |
| | มากกว่า 2 ครั้ง | (b) | - |
| ใช้เวลาในการเดินทางเพื่อไปเล่นพนันนานเท่าไร (นาที) | | (+) | 0.28% |
| การเล่นพนัน ทำให้ฐานะทางเศรษฐกิจเป็นอย่างไร | เหมือนเดิม | (0) | - |
| | รวยขึ้น | (0) | - |
| | จนลง | (b) | - |
| ถ้าการเล่นพนัน ทำให้รวยขึ้นเท่าตัว จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | (0) | - |

| ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพนันประเภทกีฬาที่บ้าน | | ทิศทาง | ความน่าจะเป็น |
|--|----------------|--------|---------------|
| | เล่นเท่าเดิม | (0) | - |
| | เล่นน้อยลง | (0) | - |
| | เลิกเล่น | (b) | - |
| ถ้าการเล่นพนัน ทำให้จลดลง 50 % จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | (0) | - |
| | เล่นเท่าเดิม | (0) | - |
| | เล่นน้อยลง | (0) | - |
| | เลิกเล่น | (b) | - |
| นอกจากเรื่องเงิน การพนันสร้างความสุขให้เพียงใด | มากที่สุด | (0) | - |
| | มาก | (0) | - |
| | ปานกลาง | (0) | - |
| | น้อย | (0) | - |
| | น้อยที่สุด | (b) | - |
| คิดว่าติดการพนันหรือไม่ | ติด | (0) | - |
| | ไม่ติด | (b) | - |
| เคยถูกลงโทษจากการพนันหรือไม่ | ไม่เคย | (-) | -16.22% |
| | เคย | (b) | - |
| จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นพนัน | | (0) | - |
| บิดา-มารดา เล่นการพนันหรือไม่ | เล่นทั้งคู่ | (0) | - |
| | พ่อเล่น | (0) | - |
| | แม่เล่น | (-) | -33.70% |
| | ไม่เล่นทั้งคู่ | (b) | - |
| เพื่อนสนิท เล่นการพนันหรือไม่ | เล่น | (+) | 18.29% |
| | ไม่เล่น | (b) | - |

หมายเหตุ:

(b) : เกณฑ์อ้างอิง (Base Case) (0): ไม่มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

(+): มีอิทธิพลทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเทียบกับเกณฑ์อ้างอิง

(-): มีอิทธิพลทางลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเทียบกับเกณฑ์อ้างอิง

เครื่องหมาย - หมายถึงกรณีที่ถูกใช้เป็นเกณฑ์อ้างอิง (Base Case) หรือไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

3.7.2 ปัจจัยที่ไม่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน”

อายุปัจจุบัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติโดยระดับอายุที่แตกต่างกัน ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นพนันกีฬาพื้นบ้าน

ระดับการศึกษา : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติของความแตกต่างของระดับการศึกษา ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” ของครัวเรือนไทย

อาชีพ : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติของความแตกต่างของอาชีพ ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” ของครัวเรือนไทย

รายได้ต่อเดือน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติโดยความแตกต่างของระดับรายได้ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” ของครัวเรือนไทย

อายุที่เริ่มเล่นการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติไม่ว่าจะเริ่มเล่นการพนันเมื่ออายุเท่าไร ก็ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” ของครัวเรือนไทย

การเปลี่ยนแปลงในฐานะทางเศรษฐกิจ : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นั่นคือ ไม่ว่าผู้ที่เล่นการพนันแล้วรู้สึกว่าจะตัวเองรวยขึ้น จนลง หรือเหมือนเดิมต่างก็มีแนวโน้มที่ไม่แตกต่างกันในการตัดสินใจเล่นการพนันกีฬาพื้นบ้าน

พฤติกรรมคาดการณ์ ถ้าหากว่าเล่นการพนันแล้วทำให้รวยขึ้นเท่าตัว : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติไม่ว่าเล่นพนันกีฬาพื้นบ้าน แล้วจะรวยขึ้นแค่ไหน ก็ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงการตัดสินใจเล่นพนันกีฬาพื้นบ้านของครัวเรือนไทย

พฤติกรรมคาดการณ์ ถ้าหากว่าเล่นการพนันแล้วทำให้จนลง 50% : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติซึ่งหมายความว่า ไม่มีความแตกต่างกันในการตัดสินใจเล่นการพนัน “กีฬาพื้นบ้าน” ระหว่างผู้ที่คาดการณ์ว่า “จะเล่นมากขึ้น” “จะเล่นน้อยลง” “จะเล่นเท่าเดิม” หรือ “จะเลิกเล่น”

ความสุขที่ได้รับจากการเล่นการพนัน (นอกเหนือจากเรื่องเงิน) : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติซึ่งหมายความว่าไม่

ว่าผู้ที่เล่นพนันจะรู้สึกว่าการพนันสร้างความสุขให้ “มากที่สุด” “มาก” “ปานกลาง” “น้อย” หรือ “น้อยที่สุด” ต่างก็ไม่ใช่ปัจจัยที่ทำให้การตัดสินใจเล่นการพนัน “กีฬาพื้นบ้าน” นั้น มีความแตกต่างกัน

การติดการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ไม่ว่าจะผู้เล่นพนันกีฬาพื้นบ้าน จะติดพนันหรือไม่ ก็ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงการตัดสินใจเล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” ของครัวเรือนไทย

จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นการพนัน : ไม่ใช่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติไม่ว่าสมาชิกในครอบครัวจะเล่นพนัน “กีฬาพื้นบ้าน” หรือไม่ ก็ไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงการตัดสินใจเล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” ของครัวเรือนไทย

3.7.3 ผลการคำนวณความน่าจะเป็นของบุคคลในการเป็นผู้เล่นพนันกีฬาพื้นบ้าน

เพศ : เพศชายมีโอกาสที่จะเล่นการพนัน “กีฬาพื้นบ้าน” สูงกว่าเพศหญิงร้อยละ 38.62

สถานภาพสมรส : คนโสดมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” ต่ำกว่าคนที่อยู่ในสถานภาพ หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ร้อยละ 34.46 ส่วนผู้ที่อยู่ในสถานภาพสมรสมีโอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” ต่ำกว่าคนที่อยู่ในสถานภาพ หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ร้อยละ 30.32

ความถี่ในการเล่นการพนันต่อเดือน : ผู้ที่เล่นพนัน 1 ครั้งต่อเดือนมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” ต่ำกว่าผู้ที่เล่นพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนร้อยละ 27.55 ผู้ที่เล่นพนัน 2 ครั้งต่อเดือนมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” ต่ำกว่าผู้ที่เล่นพนันมากกว่า 2 ครั้งต่อเดือนร้อยละ 27.01 ส่วนผู้ที่เล่นการพนันนานๆ ครั้งต่อเดือนมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” ไม่แตกต่างไปจากผู้ที่เล่นการพนันมากกว่า 2 ครั้ง

เวลาที่ใช้เดินทางเพื่อไปเล่นการพนัน (นาที) : ทุก 1 นาทีที่เพิ่มขึ้นในการเดินทางไปเล่นการพนัน จะส่งผลให้โอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” สูงขึ้นร้อยละ 0.28

เคยถูกลงโทษจากการเล่นการพนัน : ผู้ที่ไม่เคยได้รับโทษมีโอกาสที่จะเป็นผู้เล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” ต่ำกว่าผู้ที่เคยได้รับโทษร้อยละ 16.22

บิดามารดาเล่นการพนัน : กรณีที่เฉพาะมารดาเล่นการพนันจะส่งผลให้โอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” ของบุตรต่ำกว่ากรณีที่ทั้งบิดาและมารดาไม่เล่นการพนันร้อยละ 33.70 ส่วนกรณีที่ทั้งบิดาและมารดาเล่นการพนัน และเฉพาะบิดาเล่นการพนัน โอกาสในการเล่นพนันของบุตรไม่แตกต่างไปจากกรณีที่ทั้งบิดาและมารดาไม่เล่นการพนัน

เพื่อนสนิทเล่นการพนัน : หากมีเพื่อนสนิทเล่นการพนันจะส่งผลให้โอกาสที่จะเล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน” สูงขึ้นร้อยละ 18.29

ภาคผนวก ข

ตารางที่ 20 แสดงค่าสัมประสิทธิ์ผลการประมาณค่าแบบจำลองทางเศรษฐมิติ

| ค่าสัมประสิทธิ์ของปัจจัยตามลักษณะบุคคลที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนัน | ข้อ 1 | ข้อ 2 | ข้อ 3 | ข้อ 4 | ข้อ 5 | ข้อ 6 | ข้อ 7 | ข้อ 8 | ข้อ 9 | |
|---|---------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|---------|
| ค่าคงที่ | 0.296 | -0.642 | 1.321* | -0.228 | -0.240 | 1.169 | -0.218 | 2.512* | 0.876 | |
| เพศ | ชาย | 0.275* | 0.029 | 0.004 | -0.273* | -0.270* | 1.274* | 0.318* | 1.312* | 1.207* |
| | หญิง | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 |
| อายุปัจจุบัน | 0.008* | 0.002 | 0.012* | 0.001 | 0.000 | -0.026* | -0.015* | 0.007 | -0.015 | |
| สถานภาพสมรส | โสด | -0.567* | -0.078 | -0.057 | -0.017 | -0.029 | 0.891 | -0.353 | -0.542 | -1.013* |
| | สมรส | -0.312* | 0.283 | 0.042 | 0.089 | 0.094 | 0.750 | -0.353* | -0.004 | -0.853* |
| | หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 |
| ระดับการศึกษา | ประถม/ต่ำกว่า | -0.027 | 0.083 | -0.328* | 0.710* | 0.691* | -0.807* | 0.027 | 0.074 | 0.539 |
| | มัธยมต้น | 0.130 | 0.227 | -0.492* | 0.570* | 0.552* | -0.469* | 0.156 | 0.219 | 0.493 |
| | มัธยมปลาย | 0.159 | -0.075 | -0.512* | 0.670* | 0.646* | -0.144 | -0.059 | 0.408 | 0.443 |
| | อาชีวศึกษา | -0.029 | 0.517* | -0.492* | 0.425* | 0.409* | -0.085 | 0.117 | -5.996 | 0.490 |
| | อุดมศึกษา | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 |
| อาชีพ | ไม่ได้ทำงาน/เกษียณ | -0.451* | -0.291 | 0.095 | -0.263* | -0.234* | 0.036 | 0.538* | -0.172 | 0.076 |
| | แม่บ้าน/พ่อบ้าน | -0.183 | -0.231 | -0.106 | 0.005 | 0.006 | -5.741 | 0.557* | -4.621 | -4.450 |
| | นักเรียน/นักศึกษา | -0.576* | -0.393 | -0.604* | -0.053 | -0.036 | -0.009 | 0.702* | -5.459 | 0.114 |
| | เกษตรกร/ประมง | -0.176* | -0.449* | -0.433* | 0.583* | 0.586* | -0.917* | 0.325* | 0.045 | 0.483 |
| | รับจ้างทั่วไป | -0.039 | -0.409* | -0.196* | 0.145 | 0.145 | 0.186 | 0.403* | 0.077 | 0.088 |
| | ลูกจ้างเอกชน | -0.191 | -0.067 | 0.224* | -0.147 | -0.141 | 0.122 | 0.144 | -0.049 | -0.274 |
| | ลูกจ้างรัฐบาล/รัฐวิสาหกิจ | -0.204 | -0.057 | 0.274* | -0.027 | -0.031 | -0.149 | 0.502* | 0.181 | 0.126 |
| อาชีพอิสระ | -0.010 | -0.359* | -0.014 | 0.114 | 0.097 | 0.166 | 0.391* | 0.417 | 0.305 | |

| ค่าสัมประสิทธิ์ของปัจจัยตามลักษณะบุคคลที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนัน | | ข้อ 1 | ข้อ 2 | ข้อ 3 | ข้อ 4 | ข้อ 5 | ข้อ 6 | ข้อ 7 | ข้อ 8 | ข้อ 9 |
|---|----------------------|-------|--------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| | ธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 |
| รายได้ต่อเดือน | | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 |
| เล่นการพนันครั้งแรกอายุ | | | 0.006 | -0.005 | -0.010* | -0.010* | -0.029* | -0.037* | -0.003 | -0.023 |
| การเล่นในปัจจุบัน - ก็ครั้ง/เดือน | นานๆ ครั้ง | | | 0.633* | 0.309 | 0.351* | -0.115 | 0.036 | 0.037 | -0.096 |
| | 1 ครั้ง | | | 1.477* | 0.634* | 0.619* | -1.502* | -0.384* | -1.301* | -0.757* |
| | 2 ครั้ง | | | 1.499* | 1.037* | 1.015* | -1.511* | -0.424* | -1.320* | -0.739* |
| | มากกว่า 2 ครั้ง | | | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 |
| ใช้เวลาในการเดินทางเพื่อไปเล่นพนันนานเท่าไร (นาที) | | | -0.003 | 0.006* | -0.005* | -0.005* | -0.002 | 0.003* | 0.001 | 0.007* |
| การเล่นพนัน ทำให้ฐานะทางเศรษฐกิจเป็นอย่างไร | เหมือนเดิม | | -0.125 | -0.003 | -0.448* | -0.454* | -0.562* | -0.418* | 0.143 | -0.209 |
| | รวยขึ้น | | -0.381 | 0.115 | -0.444* | -0.256 | -0.287 | -0.204 | 0.157 | 0.062 |
| | จนลง | | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 |
| ถ้าการเล่นพนัน ทำให้รวยขึ้นเท่าตัว จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | | 0.148 | -0.379* | 0.074 | 0.066 | 0.333 | 0.016 | -0.173 | 0.039 |
| | เล่นเท่าเดิม | | 0.249* | -0.145 | 0.079 | 0.082 | 0.466 | -0.077 | 0.072 | 0.067 |
| | เล่นน้อยลง | | 0.124 | 0.030 | 0.090 | 0.104 | 0.130 | 0.122 | -0.124 | 0.365 |
| | เลิกเล่น | | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 |
| ถ้าการเล่นพนัน ทำให้จนลง 50 % จะเล่นอย่างไร | เล่นมากขึ้น | | -0.266 | 0.215 | -0.741* | -0.624* | -0.646 | 0.036 | -0.100 | -0.140 |
| | เล่นเท่าเดิม | | 0.252* | 0.054 | -0.206* | -0.186* | 0.136 | -0.150 | -0.366 | 0.154 |
| | เล่นน้อยลง | | 0.305* | 0.018 | -0.169* | -0.173* | 0.244 | -0.039 | 0.004 | -0.093 |
| | เลิกเล่น | | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 |
| นอกจากเรื่องเงิน การพนันสร้างความสุขให้เพียงใด | มากที่สุด | | 0.316 | 0.074 | -0.226 | -0.236 | 0.288 | 0.431 | 0.045 | 0.572 |
| | มาก | | 0.618* | 0.060 | -0.189 | -0.164 | 0.288 | 0.639* | 0.399 | 0.028 |
| | ปานกลาง | | 0.370* | 0.142 | -0.227 | -0.207 | 0.093 | 0.458* | 0.151 | -0.081 |
| | น้อย | | 0.118 | 0.207 | -0.287* | -0.259 | 0.224 | 0.464 | -0.095 | 0.009 |

| ค่าสัมประสิทธิ์ของปัจจัยตามลักษณะบุคคลที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนัน | | ข้อ 1 | ข้อ 2 | ข้อ 3 | ข้อ 4 | ข้อ 5 | ข้อ 6 | ข้อ 7 | ข้อ 8 | ข้อ 9 |
|---|----------------|---------|--------|--------|---------|---------|--------|---------|---------|---------|
| | น้อยที่สุด | | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 |
| คิดว่าติดการพนันหรือไม่ | ติด | | 0.971* | 0.117 | 0.144 | 0.145 | 0.191 | 0.162 | 0.139 | 0.167 |
| | ไม่ติด | | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 |
| เคยถูกลงโทษจากการพนันหรือไม่ | ไม่เคย | | -0.010 | 0.078 | -0.371* | -0.355* | 0.033 | -0.527* | -0.576* | -0.419* |
| | เคย | | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 |
| จำนวนสมาชิกในครัวเรือนที่เล่นพนัน | | 0.941* | 0.102 | 0.078* | 0.074* | 0.077* | -0.116 | 0.022 | -0.011 | -0.157 |
| บิดา-มารดา เล่นการพนันหรือไม่ | เล่นทั้งคู่ | -0.897* | -0.157 | 0.101 | -0.020 | -0.021 | 0.199 | -0.197 | -0.185 | -0.306 |
| | พ่อเล่น | -0.409* | -0.013 | -0.039 | 0.055 | 0.057 | 0.057 | -0.145 | 0.071 | 0.000 |
| | แม่เล่น | -0.430* | -0.266 | 0.201* | -0.045 | -0.053 | 0.209 | -0.099 | -0.217 | -0.982* |
| | ไม่เล่นทั้งคู่ | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 |
| เพื่อนสนิท เล่นการพนันหรือไม่ | เล่น | 0.546* | 0.293* | 0.067 | -0.215* | -0.204* | 0.675* | 0.358* | 0.292 | 0.476* |
| | ไม่เล่น | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 |

หมายเหตุ :

* หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 95 %

(ข้อ 1): แสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมีประสบการณ์ในการเล่นการพนัน

(ข้อ 2): แสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันในปัจจุบัน

(ข้อ 3): แสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “สลากกินแบ่งฯ”

(ข้อ 4): แสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยใต้ดิน”

(ข้อ 5): แสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “หวยทุกชนิด”

(ข้อ 6): แสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “พนันฟุตบอล”

(ข้อ 7): แสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “พนันในบ่อน”

(ข้อ 8): แสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “มวย/มวยคู่”

(ข้อ 9): แสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันประเภท “กีฬาพื้นบ้าน