

# รายงานการวิจัย

เรื่อง

การทดสอบทฤษฎีของความรู้ไม่เท่าทันในการพนันลอตเตอรี่ในประเทศไทย

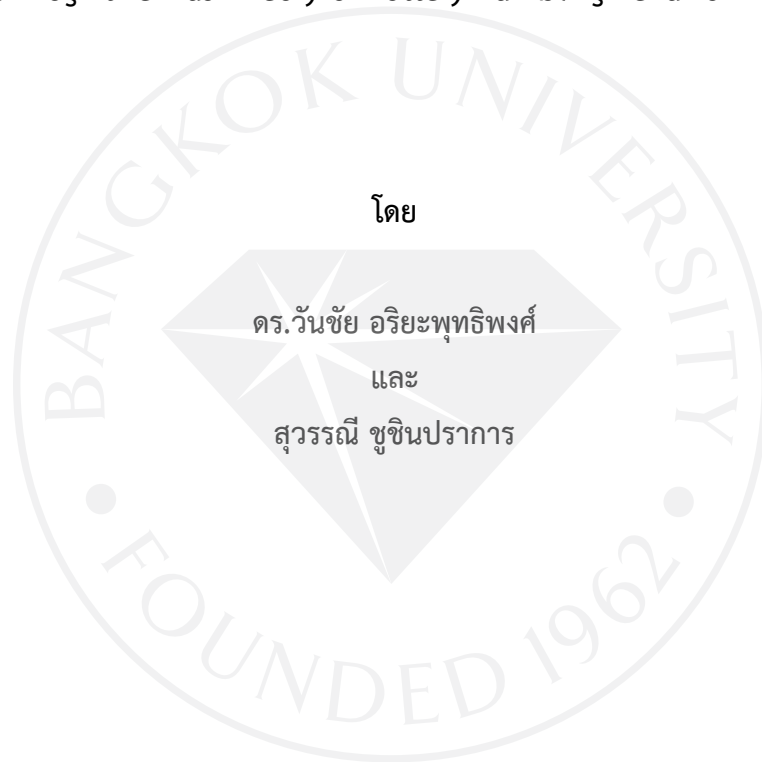
A Test of Cognitive Bias Theory of Lottery Gambling Behavior in Thailand

โดย

ดร.วันชัย อริยะะพุทธิพงศ์

และ

สุวรรณี ชูชินปรากฏ



งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนจากมหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ชื่อโครงการ	การทดสอบทฤษฎีของความรู้ไม่เท่าทันในการพนันลอตเตอรี่ในประเทศไทย A Test of Cognitive Bias Theory of Lottery Gambling Behavior in Thailand
ชื่อผู้วิจัย	ดร.วันชัย อริยะะพุทธิพงศ์ และ สุวรรณี ชูชินปราการ
ระยะเวลาที่ทำวิจัย	ตุลาคม 2547 – ตุลาคม 2548
ผู้สนับสนุนการวิจัย	มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

### บทคัดย่อ

**ความเป็นมาของการวิจัย** การวิจัยนี้ทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับการเล่นพนันลอตเตอรี่โดยใช้แนวความคิดในทฤษฎีการสั่งสมทางปัญญาเชิงสังคมของ Bandura (1986) และทดสอบสมมติฐานเรื่องความรู้ไม่เท่าทันเกี่ยวกับลอตเตอรี่ในหมู่นักพนันลอตเตอรี่ในประเทศไทย ความรู้ไม่เท่าทันเกี่ยวกับลอตเตอรี่หมายถึงความไม่เข้าใจเกี่ยวกับลักษณะ 4 ประการของลอตเตอรี่คือ 1. การเลือกตัวเลขลอตเตอรี่เป็นการสุ่ม 2. การเลือกตัวเลขเป็นอิสระต่อกัน 3. ไม่มีใครสามารถควบคุมการเลือกตัวเลขได้ และ 4. การเล่นลอตเตอรี่มีผลตอบแทนที่คาดหวังได้ว่าเป็นลบ การวิจัยตั้งสมมติฐานว่า นักพนันลอตเตอรี่มาจากกลุ่มคนที่มีรายได้ต่ำ และนักพนันที่มีความรู้ไม่เท่าทันสูง มีความเชื่อเรื่องศูนย์การควบคุมอยู่ภายนอก มีธนนิยมสูง มีวัตถุนิยมสูง มีความหวังสูง และนักพนันที่มีสมาชิกในครอบครัวที่เล่นพนันลอตเตอรี่ด้วยจะเล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยกว่าและด้วยจำนวนเงินมากกว่านักพนันที่มีระดับตัวแปรต่างๆ ต่ำ การวิจัยยังตั้งสมมติฐานว่า ความถี่และจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่มีความสัมพันธ์กับปัญหาของนักพนัน

**ระเบียบวิธีการวิจัย** การเลือกกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีสุ่มแบบโควตาโดยกำหนดจำนวน 15 ตัวอย่างต่อคน 1 ล้านคน และได้ตัวอย่างจำนวน 950 คน ผู้วิจัยแจกแบบสอบถามต่างๆ ในประเทศดังนี้ กรุงเทพฯ (120 ชุด) นครสวรรค์ (200 ชุด) เชียงใหม่ (180 ชุด) ขอนแก่น (320 ชุด) และหาดใหญ่ สงขลา (130 ชุด) การวิจัยวิเคราะห์องค์ประกอบของความรู้ไม่เท่าทัน ความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอก ธนนิยม และวัตถุนิยมเพื่อหาความตรงตามแนวคิด (Construct validity) การวิเคราะห์ผลใช้วิธีการ Log-linear modeling และสถิติ Chi-square

**ผลการวิจัย** นักพนันลอตเตอรี่ไทยมาจากกลุ่มคนที่มีรายได้น้อย ความรู้ไม่เท่าทันมีความสัมพันธ์กับความถี่และจำนวนเงินที่ใช้พนัน ธนนิยม ความหวัง และสมาชิกในครอบครัวที่เล่นพนันลอตเตอรี่ด้วยมีความสัมพันธ์กับความถี่และจำนวนเงินที่ใช้พนัน ความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอกมีความสัมพันธ์กับจำนวนเงินที่ใช้พนัน และวัตถุนิยมมีความสัมพันธ์กับความถี่ของการพนัน จำนวนเงินที่ใช้พนันมีความสัมพันธ์กับปัญหาของนักพนัน

**ข้อเสนอแนะ** การเล่นพนันลอตเตอรี่คือการเล่นที่ผู้เล่นมีข้อมูล นักพนันลอตเตอรี่ควรได้รับรู้ว่ามีโอกาสน้อยมากที่จะถูกลอตเตอรี่ และการเล่นลอตเตอรี่มีผลตอบแทนที่คาดหวังได้ว่าเป็นลบ



## Abstract

**Background of the Study** This paper reviewed lottery gambling research under Bandura's (1986) social cognitive model framework and conducted a test of cognitive bias hypothesis among lottery gamblers in Thailand. Cognitive bias refers to the lack of understanding of lottery's four characteristics: randomness, independence and uncontrollability of number selection, and negative expectation of return. The study hypothesized that lottery gamblers were drawn from low-income group, and that those gamblers who scored high in cognitive bias, external locus of control, money consciousness, materialism, hope would bet more frequently and more money than those who scored low. Those gamblers whose family members also played lottery would bet more frequency and more money in lottery. The study also hypothesized that frequency of lottery gambling and amount of money spent would be related to the gamblers' problems.

**Methodology** a quota sampling of 15 persons per one million population was determined to arrive at a notional sample of 950 respondents. Copies of questionnaire were distributed to respondents in Bangkok (120), Nakorn Sawan (200), Chiangmai (180), Khon Khaen (320) and Haad Yai, Songkhla (130). Cognitive bias, external locus of control, money consciousness and materialism concepts were factor analyzed for construct validity. Log linear modeling and chi-square were used to analyze data.

**Results** Thai lottery gamblers were indeed drawn from low-income group. Cognitive bias was found to relate with frequency and amounts of gambling in a three-way relationship. Money consciousness, hope and family members' lottery play were found to relate with frequency of gambling and independently with amounts of gambling. External locus of control was related to amounts of gambling only and materialism was related to frequency of gambling only. Amounts of gambling were related to gamblers' problems.

**Recommendations** Lottery gambling should be based on informed choice: gamblers should be informed of the minuscule chance of winning and the expectation of negative return of lottery gambling.

## กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีก็ด้วยความเชื่อเพื่อและความอนุเคราะห์ของกลุ่มบุคคล และบุคคลหลายท่าน

กลุ่มบุคคลที่สำคัญที่สุดคือผู้ตอบแบบสอบถาม แต่ละท่านได้สละเวลาตอบแบบสอบถามที่ค่อนข้างยาว คำตอบของท่านทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับการเล่นพนันลอตเตอรี่ในประเทศไทย

คณะผู้บริหารมหาวิทยาลัยกรุงเทพเห็นความสำคัญของงานวิจัยและให้การสนับสนุนการวิจัยของอาจารย์ในมหาวิทยาลัย และคณะกรรมการส่งเสริมการวิจัยที่ได้กรุณาอนุมัติทุนวิจัยครั้งนี้

ผู้ทรงคุณวุฒิสามท่านได้สละเวลาอ่านรายงานการวิจัย ช่วยชี้ข้อบกพร่องในรายงานและแนะนำการนำเสนอข้อมูลในรายงานทำให้การเรียบเรียงรายงานนี้ดีขึ้น

อาจารย์และเจ้าหน้าที่ในสถาบันวิจัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพได้ช่วยเหลือตรวจทานแบบสอบถาม และส่งแบบสอบถามไปให้กลุ่มตัวอย่าง

เราขอขอบพระคุณทุกท่านที่ได้กล่าวถึงข้างต้น

ดร. วันชัย อริยะพุทธิพงศ์  
สุวรรณณี ชูชินปรากการ

สารบัญ

		หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย		๗
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ		๘
กิตติกรรมประกาศ		๑๑
สารบัญตาราง		๑๒
สารบัญภาพ		๑๓
<b>บทที่ 1</b>	<b>บทนำ</b>	
	ความเป็นมาของงานวิจัย	1
	ความสำคัญของการวิจัย	2
	วัตถุประสงค์	3
	ขอบเขตของงานวิจัย	3
	กรอบแนวคิด ทฤษฎีและสมมติฐาน	4
	นิยามศัพท์	5
	ประโยชน์ที่จะได้รับจากการวิจัย	6
<b>บทที่ 2</b>	<b>วรรณกรรมปริทัศน์</b>	
	ลอตเตอรีในประเทศไทย	7
	ทฤษฎีการตั้งสมมติฐานเชิงสังคม	9
	กลุ่มตัวแปรพฤติกรรม	10
	กลุ่มตัวแปรบุคคล	11
	กลุ่มตัวแปรสิ่งแวดล้อม	17
<b>บทที่ 3</b>	<b>วิธีการดำเนินการวิจัย</b>	
	ประเภทของงานวิจัย	19
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	19
	ลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง	19
	ขั้นตอนของการเก็บรวบรวมข้อมูล	21

		หน้า
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	21
	การทดสอบความตรงและความเที่ยงของแบบสอบถาม	27
	วิธีการทางสถิติและการวิเคราะห์ข้อมูล	30
<b>บทที่ 4</b>	<b>ผลการวิจัย</b>	
	การวิเคราะห์พฤติกรรมกรรมการพนันลอตเตอรี่ของคนไทย	32
	การทดสอบสมมติฐาน	35
<b>บทที่ 5</b>	<b>บทสรุป การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ</b>	
	การสรุปผลสถิติเชิงพรรณนา	43
	การสรุปผลสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน	44
	การอภิปรายผลเชิงทฤษฎี	46
	การอภิปรายผลเชิงประยุกต์	47
	ข้อเสนอแนะ	48
<b>บรรณานุกรม</b>		<b>49</b>
<b>ภาคผนวก</b>	<b>แบบสอบถาม</b>	<b>56</b>

## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	เพศ	19
3.2	สถานภาพ	20
3.3	จำนวนบุตร	20
3.4	อายุ	20
3.5	รายได้ต่อเดือน	21
3.6	การศึกษา	21
3.7	โครงสร้างขององค์ประกอบของความรู้ไม่เท่าทันเรื่องลอตเตอรี่	27
3.8	โครงสร้างขององค์ประกอบของความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอก	28
3.9	โครงสร้างขององค์ประกอบของรสนิยม	29
3.10	โครงสร้างขององค์ประกอบของวัตถุนิยม	29
3.11	โครงสร้างขององค์ประกอบของเหตุการณ์ทางลบจากการเล่นพนันลอตเตอรี่	30
4.1	ความถี่ในการซื้อ	32
4.2	จำนวนเงินในการซื้อ	32
4.3	การคาดหวังที่จะถูกรางวัลใหญ่	33
4.4	ประสบการณ์การถูกรางวัล	33
4.5	จะทำงานต่อหรือไม่ถ้าถูกรางวัลใหญ่	33
4.6	การไล่ซื้อเลขเด็ด	33
4.7	จำนวนคนในบ้านที่เล่นลอตเตอรี่	34
4.8	จำนวนเพื่อนที่เล่นลอตเตอรี่	34
4.9	รายได้ ความถี่ในการพนัน และจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่	36
4.10	ความรู้ไม่เท่าทัน ความถี่ในการพนัน และจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่	37
4.11	ความรู้ไม่เท่าทัน กับการไล่เลขเด็ด	37
4.12	ความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอก ความถี่ในการพนัน และจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่	38
4.13	ระดับรสนิยม ความถี่ในการพนัน และจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่	39



	หน้า
4.14 ระดับวัดคุณนิยม ความถี่ในการพนัน และจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่	39
4.15 ความหวังในการถูกรางวัล ความถี่ในการพนัน และจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่	40
4.16 การพนันลอตเตอรี่ในครอบครัว ความถี่ในการพนัน และจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่	41
4.17 ความถี่ในการพนัน จำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่ ปัญหา	41



ญ

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่

2.1	แบบจำลองกระบวนการสั่งสมปัญญาเชิงสังคม	9
2.2	แบบจำลองกระบวนการสั่งสมปัญญาเชิงสังคมของแบนดูร่า (Bandura) ที่ประยุกต์ใช้กับพฤติกรรมการณ์นลดเคอร์รี่	10



# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาของงานวิจัย

หนังสือพิมพ์ลงข่าวว่าหญิงชราอายุ 71 ปีถูกลอตเตอรี่เลขท้ายสองตัวและได้รับรางวัลแจ็กพ็อตเป็นเงิน 22 ล้านบาท สาเหตุที่นางได้รับรางวัลแจ็กพ็อตก็เพราะเลขท้าย 2 ตัวที่นางซื้อตรงกับเลขท้าย 2 ตัวของรางวัลที่หนึ่งและหมายเลขเล่มของตั๋วลอตเตอรี่ที่นางซื้อตรงกับเลขท้าย 2 ตัว นางกล่าวว่านางจะแบ่งเงินให้กับลูก 8 คน ๆ ละ 2 ล้านบาท ไล่ที่คืน 18 ไร่ที่เธอจำนองออกมา และปลูกบ้านให้ลูกสาวคนเล็กอยู่ (The Nation, 2004, October 18) เหตุการณ์ของคนที่ถูกลอตเตอรี่ 22 ล้านเป็นความฝันของคนที่เล่นพนันลอตเตอรี่และเป็นเหตุการณ์ที่มีค่าความเป็นข่าว แต่ในแต่ละงวดของการออกลอตเตอรี่มีคนซื้อลอตเตอรี่จำนวนแสนหรือล้านคนที่ซื้อลอตเตอรี่แต่ไม่ถูกรางวัล เหตุการณ์นี้ไม่มีค่าความเป็นข่าว พฤติกรรมของคนจำนวนแสนหรือล้านคนที่ซื้อลอตเตอรี่แต่ถูกรางวัลเล็ก ๆ น้อย ๆ หรือไม่ถูกรางวัลเลยเป็นพฤติกรรมที่เป็นเป้าหมายของการวิจัยนี้ คนเหล่านี้เป็นใคร เล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยเพียงไร ใช้เงินเล่นพนันลอตเตอรี่งวดละเท่าไร อะไรเป็นสิ่งที่จูงใจให้เขาเล่นพนันลอตเตอรี่ และอะไรทำให้เขาติดการพนันลอตเตอรี่ สำหรับการพนันลอตเตอรี่ในประเทศไทย เหล่านี้เป็นคำถามที่ยังไม่มีผู้ทำการวิจัยและให้คำตอบ

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันลอตเตอรี่ในประเทศไทยยังมีไม่มากนัก งานวิจัยที่ปรากฏมักเป็นการศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันลอตเตอรี่ที่ผิดกฎหมายหรือห่วยใต้ดิน เช่น ชนวนวล คณาณุกูล (2542) ได้ศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นและเครือข่ายการสื่อสารของผู้เล่นห่วยใต้ดิน พบว่า คนไทยนิยมเล่นห่วยใต้ดินเนื่องจากห่วยใต้ดินมีวิธีการเล่นที่เข้าใจง่าย ให้รางวัลสูงและสร้างความรู้สึกรื่นเริงหรือ “ลุ้น” แก่ผู้เล่นห่วยใต้ดิน บุญรักษ์ พัฒนยินดี (2544) ศึกษากระบวนการห่วยใต้ดินในท้องที่ทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และ ยุทธการ ไวยอาภา (2546) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นห่วยใต้ดินของประชาชนในอำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่

การศึกษาผลกระทบของการเล่นพนันห่วยใต้ดินของคนไทยพบว่า การพนันห่วยใต้ดินก่อให้เกิดผลเสียทางด้านเศรษฐกิจและเป็นสาเหตุสำคัญในการก่อภาระหนี้สินในครอบครัว เช่น พัทธรินทร์ ลืออนันต์ศักดิ์ศิริ (2535) พบว่าคนไทยที่ติดการพนันห่วยใต้ดินจะละทิ้งภารกิจประจำวันเพื่อเดินทางไปแสวงหาเลขเด็ด ในวันห่วยออกคนเล่นพนันลอตเตอรี่จะจับกลุ่มพูดคุยกันเรื่องลอตเตอรี่

โดยไม่สนใจหน้าที่การงาน เมื่อถูกรางวัลก็มีการเลี้ยงฉลองกัน ถ้าไม่ถูกรางวัลก็จะเกิดความท้อแท้ และเกิดปัญหาในครอบครัวติดตามมา

การศึกษาผลกระทบเชิงจิตวิทยาของการพนันหวยใต้ดินพบว่า สภาพของสังคมที่นักพนันอยู่มีส่วนสำคัญในการผลักดันให้นักพนันเล่นหวยใต้ดิน เช่น เศรษฐา สกุลแสง (2538) พบว่า ผู้เล่นพนันหวยใต้ดินเป็นผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย ผู้เล่นหวยใต้ดินเริ่มตั้งแต่อายุ 13 ปี และการเริ่มเล่นเป็นการเลียนแบบจากการเล่นพนันลอตเตอรี่ของบิดามารดาหรือผู้ปกครอง การชักชวนของบุคคลแวดล้อม เช่น เพื่อนบ้าน เพื่อนสนิท หรือ ผู้ชาย และการทดแทนความเบื่อหน่ายในชีวิตประจำวัน

### ความสำคัญของงานวิจัย

สลากกินแบ่งรัฐบาลหรือที่จะเรียกในการวิจัยนี้ว่าลอตเตอรี่เป็นการพนันที่ถูกกฎหมาย สำนักงานสลากกินแบ่งจำหน่ายลอตเตอรี่ 2 ประเภทคือ ลอตเตอรี่แบบดั้งเดิม และลอตเตอรี่เลขท้ายสามตัวและสองตัว ลอตเตอรี่แบบดั้งเดิมจะมีตัวเลข 6 ตัวพิมพ์อยู่บนตั๋ว ราคาขายคู่ละ 80 บาท ผู้ซื้อลอตเตอรี่ต้องรอจนถึงวันประกาศผลหรือวันออกลอตเตอรี่ คือ วันที่ 1 และ ที่ 16 ของเดือน เพื่อตรวจว่า ลอตเตอรี่ของตนถูกรางวัลหรือไม่ ส่วนลอตเตอรี่เลขท้ายสามตัวและสองตัวนั้น ผู้ซื้อลอตเตอรี่เขียนเลขที่ตนต้องการลงบนตั๋วและระบุว่าต้องการให้เป็นแบบตรงเลขตรงหลักหรือตรงเลขไม่ตรงหลัก(ไต่คิ)สำหรับเลขท้ายสามตัว และตรงเลขตรงหลักสำหรับเลขท้ายสองตัว ราคาขายลอตเตอรี่สามตัวและสองตัวใบละ 20, 50 และ 100 บาท ตัวเลขที่ได้รางวัลคือตัวเลขที่ตรงกับเลขท้าย 3 ตัวและ 2 ตัวของรางวัลที่หนึ่งและเลขท้าย 2 ตัวในงวดการออกรางวัลวันที่ 1 และ 16 ของเดือน (สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล, 2546) การออกสลากเลขท้ายสามตัวและสองตัวมีจุดประสงค์เพื่อกำจัดการเล่นพนันหวยใต้ดินด้วยการดึงให้ผู้เล่นพนันหวยใต้ดินหันมาเล่นพนันสลากเลขท้ายสามตัวและสองตัว

ในแต่ละปี คนไทยใช้เงินเล่นพนันลอตเตอรี่เป็นจำนวนสูง สำนักงานสลากกินแบ่งจำหน่ายสลากกินแบ่งแบบดั้งเดิมงวดละ 36 ล้านฉบับ ในราคาฉบับละ 40 บาท (สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล, 2546) ดังนั้น จำนวนยอดขายลอตเตอรี่แบบดั้งเดิมมีมูลค่าประมาณปีละ 34,560 ล้านบาท สำนักงานสลากกินแบ่งไม่เปิดเผยยอดขายสลากเลขท้ายสามตัวและสองตัว แต่ยอดขายของแต่ละงวดอยู่ระหว่าง 1,500 ล้านถึง 2,000 ล้านบาท ดังนั้น ยอดขายสลากเลขท้ายสามตัวและสองตัวอาจมีมูลค่าสูงถึง 42,000 ล้านบาทต่อปี เมื่อรวมตัวเลขแล้วจะเห็นได้ว่า คนไทยใช้เงินเล่นพนันลอตเตอรี่สูงถึง 76,560 ล้านบาทต่อปี ทั้งนี้ยังไม่นับรวมตัวเลขของการเล่นหวยใต้ดิน ผาสุก พงษ์ไพจิตร (2543) ได้ประมาณการจำนวนเงินที่ใช้พนันหวยใต้ดินไว้ถึง 325,184 ล้านบาทในปี 2538 ซึ่งเป็นปีก่อนที่สำนักงานสลากกิน

แบ่งออกสลากเลขท้ายสามตัวและสองตัว ยังไม่มีผู้ประมาณการจำนวนเงินที่ใช้เล่นพนันหวยใต้ดิน หลังจากสำนักงานสลากกินแบ่งออกสลากเลขท้ายสามตัวและสองตัว

เนื่องจากเงินที่ใช้เล่นพนันลอตเตอรี่เป็นจำนวนสูง ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับอิทธิพลของปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อการติดพนันลอตเตอรี่จึงเป็นสิ่งสำคัญที่รัฐบาลหรือผู้ที่เกี่ยวข้องควรรับทราบ ความรู้ความเข้าใจนี้สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการแก้ปัญหาทางสังคมที่เกี่ยวกับการพนันลอตเตอรี่และการพนันอื่นๆ งานวิจัยในเชิงวิชาการที่มีการทดสอบตัวแปรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการติดการพนันลอตเตอรี่ยังมีไม่มาก งานวิจัยเชิงวิชาการที่มีเป็นการศึกษาการพนันด้านนโยบายเศรษฐกิจ ไม่ได้ศึกษาถึงการเล่นการพนันลอตเตอรี่โดยตรง (สังคิต พิริยะรังสรรค์ และ คณะ 2546) และไม่มี การศึกษาปัจจัยเชิงจิตวิทยาที่มีความสัมพันธ์กับการพนันลอตเตอรี่ ความถี่ของการพนัน จำนวนเงินที่ใช้พนัน และผลกระทบทางลบที่เกิดขึ้นในชีวิตของนักพนันลอตเตอรี่ ดังนั้น การวิจัยนี้จะศึกษาปัจจัยสำคัญ ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการติดการพนันลอตเตอรี่ และศึกษาว่าปัจจัยเหล่านั้นมีผลกระทบต่อชีวิตของนักพนันลอตเตอรี่มากน้อยเพียงไร

การวิจัยที่เสนอมามีความสำคัญในการที่จะแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่าง ๆ กับการติดพนัน ความรุนแรงของการพนันและผลกระทบทางลบของการพนันลอตเตอรี่ ผลงานวิจัยสามารถนำไปใช้ในการอธิบายถึงสาเหตุของการติดการพนันลอตเตอรี่ การป้องกันไม่ให้กลุ่มคนที่ยังไม่ได้เล่นการพนันลอตเตอรี่มีให้เริ่มเล่นพนันลอตเตอรี่ และการใช้เป็นแนวทางในการวางนโยบายทางสังคมเกี่ยวกับการพนันลอตเตอรี่และการพนันอื่น ๆ

## วัตถุประสงค์

### วัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อ

1. สำรวจโครงสร้างทางประชากรของผู้เล่นการพนันลอตเตอรี่ว่าเป็นใคร ชายหญิง อายุเท่าไร มี การศึกษาในชั้นใด
2. สำรวจความถี่ของการพนันและจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่ในแต่ละงวด
3. ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นการพนันลอตเตอรี่
4. ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นการพนันลอตเตอรี่กับผลกระทบทางลบที่เกิดขึ้นใน ชีวิตและครอบครัวของนักพนัน

## ขอบเขตของงานวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาการรับรู้ของนักพนันลอตเตอรี่ที่ซื้อลอตเตอรี่แบบดั้งเดิม และลอตเตอรี่เลขท้ายสามตัวและสองตัวของสำนักงานสลากกินแบ่งเท่านั้น การพนันหวยใต้ดินเป็นการทำผิดกฎหมาย ผู้ตอบแบบสอบถามที่ตอบว่าเล่นหวยใต้ดินยอมรับว่าได้ทำผิดกฎหมาย ดังนั้น ผู้ที่ตอบแบบสอบถามอาจไม่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม ด้วยข้อจำกัดนี้ การวิจัยครั้งนี้จึงไม่ถ้ามถึงการเล่นหวยใต้ดิน แม้ว่าพฤติกรรมการเล่นหวยใต้ดินเป็นพฤติกรรมที่น่าศึกษา

## กรอบแนวคิด ทฤษฎี และสมมติฐาน

การวิจัยนี้นำเอาแนวความคิดของทฤษฎีความรู้ไม่เท่าทัน (Cognitive Bias Theory) มาทดสอบพฤติกรรมการเล่นลอตเตอรี่ โดยเสนอว่าการเล่นพนันลอตเตอรี่เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากความไม่รู้ถึงคุณลักษณะที่ประการของลอตเตอรี่ ความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอก ทัศนคติ วัตถุนิยม ความหวังที่จะถูกรางวัล สมาชิกในครอบครัวและเพื่อนที่เล่นพนันลอตเตอรี่ ทฤษฎีความรู้ไม่เท่าทันนี้ นำกรอบแนวคิดของทฤษฎีการสังสมปัญญาเชิงสังคมของแบนดูรา (Bandura, 1986) มาประยุกต์ใช้ โดยระบุตัวแปร 3 กลุ่มคือ กลุ่มตัวแปรพฤติกรรม กลุ่มตัวแปรบุคคล และกลุ่มตัวแปรสิ่งแวดล้อม กลุ่มตัวแปรพฤติกรรมประกอบด้วย ความถี่ในการซื้อลอตเตอรี่ จำนวนเงินที่ใช้ซื้อ และการไล่ซื้อเลขเด็ด กลุ่มตัวแปรบุคคลประกอบด้วย ตัวแปรประชากรศาสตร์ ความรู้ไม่เท่าทัน ความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอก ทัศนคติ วัตถุนิยม และความหวังที่จะถูกรางวัล กลุ่มตัวแปรสิ่งแวดล้อมประกอบด้วย สมาชิกในครอบครัวและเพื่อนที่เล่นพนันลอตเตอรี่ และปัญหาการห้ามตนเองไม่ให้เล่นพนันลอตเตอรี่ และปัญหาเรื่องเงิน สมมติฐานที่ตั้งในการวิจัยมีดังต่อไปนี้

สมมติฐานที่ 1 นักพนันลอตเตอรี่ที่มีรายได้ต่ำเล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยกว่า และด้วยจำนวนเงินมากกว่านักพนันลอตเตอรี่ที่มีรายได้สูง

สมมติฐานที่ 2 นักพนันที่รู้ไม่เท่าทันสูงเล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยกว่า และด้วยจำนวนเงินมากกว่าผู้ที่รู้ไม่เท่าทันต่ำ

สมมติฐานที่ 3 นักพนันที่รู้ไม่เท่าทันสูงเล่นพนันลอตเตอรี่โดยการไล่ตามซื้อตัวเลขที่ต้องการ (chasing)

สมมติฐานที่ 4 นักพนันที่มีความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอกสูงเล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยกว่าและด้วยจำนวนเงินมากกว่านักพนันที่มีความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอกต่ำ

สมมติฐานที่ 5 นักพนันที่มีทัศนคติสูง เล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยกว่าและมากกว่านักพนันที่มี

## ชนนิยมต่ำ

สมมติฐานที่ 6 นักพนันที่มีวัดถุนิยมสูงเล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยกว่าและมากกว่านักพนันที่มีวัดถุนิยมต่ำ

สมมติฐานที่ 7 นักพนันที่มีความหวังที่จะถูกรางวัลสูงเล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยกว่าและมากกว่านักพนันที่มีความหวังที่จะถูกรางวัลต่ำ

สมมติฐานที่ 8 นักพนันที่มีสมาชิกในครอบครัวหรือเพื่อนเล่นพนันลอตเตอรี่ เล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยกว่าและด้วยจำนวนเงินมากกว่านักพนันที่ไม่มีสมาชิกในครอบครัวหรือเพื่อนเล่นพนันลอตเตอรี่

สมมติฐานที่ 9 นักพนันที่เล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยและด้วยจำนวนเงินมาก มีปัญหามากกว่านักพนันที่พนันน้อยกว่าและด้วยจำนวนเงินต่ำกว่า

## นิยามศัพท์

**ความถี่ในการพนันลอตเตอรี่** หมายถึงจำนวนครั้งของการพนันลอตเตอรี่ โดยแบ่งเป็นทุกงวดหรือน้อยกว่าทุกงวด

**จำนวนเงินที่เล่นพนันลอตเตอรี่** หมายถึงจำนวนเงินที่นักพนันลอตเตอรี่ใช้ในการซื้อลอตเตอรี่แต่ละงวด

**ความรู้ไม่เท่าทัน (Cognitive bias)** หมายถึงการที่นักพนันลอตเตอรี่มีความรู้ไม่เท่าทันถึงลักษณะ 4 ประการของลอตเตอรี่ คือ 1. การเลือกตัวเลขเป็นการเลือกแบบสุ่ม (Randomness) คือตัวเลขทุกตัวมีโอกาสที่จะถูกเลือกขึ้นมาเท่า ๆ กัน 2. การเลือกตัวเลขเป็นอิสระต่อกัน (Independence) คือ ไม่มีใครสามารถทายตัวเลขที่จะถูกเลือกขึ้นมาในครั้งนี้อย่างแน่นอน และตัวเลขครั้งนี้ก็ไม่สามารถทำนายตัวเลขที่จะถูกเลือกขึ้นมาในครั้งต่อไป 3. ไม่มีใครควบคุมการเลือกตัวเลขได้ (Uncontrollability) และสุดท้าย 4. การซื้อลอตเตอรี่มีผลตอบแทนที่คาดหมายได้ว่าเป็นลบ (Negative expectation of return) เพราะผู้ออกลอตเตอรี่จ่ายคืนในรูปแบบของรางวัลเพียงส่วนน้อยของเงินที่ได้รับไป

**การไล่ซื้อตัวเลข (Chasing)** หมายถึงการที่นักพนันลอตเตอรี่มุ่งซื้อตัวเลขตัวใดตัวหนึ่งเป็นพิเศษหรือไล่ตามซื้อเลขตัวหนึ่งเป็นเวลาหลายงวด

**ความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอก (External locus of control)** หมายถึงความเชื่อของนักพนันลอตเตอรี่ว่า เหตุการณ์ในชีวิตของคนขึ้นอยู่กับโชคชะตา

**ชนนิยม (Money consciousness)** หมายถึงความเชื่อว่า เงินเป็นสิ่งสำคัญในชีวิต และคนควรจะใช้เวลาในการหาและสะสมเงิน

**วัตถุนิยม (Materialism)** หมายถึงความเชื่อว่า การซื้อและเป็นเจ้าของสิ่งของที่ดีและมีราคา เป็นเรื่องสำคัญในชีวิต

**ความหวัง (Hope)** หมายถึงโอกาสที่นักพนันคิดว่าตนจะถูกถอดเตอรี

**ปัญหา** หมายถึงการที่นักพนันถอดเตอรีไม่สามารถหักห้ามตนเองมิให้ซื้อถอดเตอรีและมีปัญหามีเงินไม่พอใช้และต้องหยิบยืมเงินจากผู้อื่นเพราะเล่นพนันมากทั้งความถี่และจำนวนเงินที่ใช้เล่น

**ประโยชน์ที่จะได้รับจากการวิจัย**

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัยนี้มีดังต่อไปนี้

1. การสนับสนุนแนวคิดและทฤษฎี งานวิจัยนี้ศึกษาปัจจัยต่าง ๆ ในทฤษฎีความรู้ไม่เท่าทัน (Cognitive Bias Theory) โดยนำกรอบความคิดของทฤษฎีการสังสมปัญญาเชิงสังคม (Social Cognitive Model) ของแบนดูรา (Bandura, 1986) มาประยุกต์ใช้ สมมติฐานต่าง ๆ ที่ได้รับการสนับสนุนในการวิจัยครั้งนี้จะช่วยเสริมความตรง (Validity) ของทฤษฎีความรู้ไม่เท่าทัน
2. การประยุกต์แนวคิดและทฤษฎี นักวิจัยอื่นที่สนใจจะทำวิจัยเรื่องอื่นสามารถนำเอาแนวคิดของทฤษฎีความรู้ไม่เท่าทัน (Cognitive Bias Theory) ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ไปทดสอบพฤติกรรมที่ตนสนใจ การทดสอบทฤษฎีความรู้ไม่เท่าทันกับพฤติกรรมอื่นจะเป็นการเสริมความตรงภายนอก (External validity) และการประยุกต์ใช้โดยทั่วไป (Generalizability) ของทฤษฎี
3. การป้องกันปัญหาสังคม งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยที่เก็บข้อมูลมาจากทุกภาคของประเทศ ดังนั้นข้อมูลที่ได้สามารถเป็นข้อมูลที่เป็นตัวแทนของภาคต่าง ๆ ของประเทศและสามารถนำไปใช้เป็นพื้นฐานในการตัดสินใจเชิงนโยบาย ข้อมูลที่ได้จะทำให้ผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งในภาครัฐและเอกชนทราบถึงปัญหาการติดการพนันและนำข้อมูลไปใช้ในการวางแผนนโยบายเรื่องถอดเตอรีและการพนันอื่น ๆ การวางแผนการป้องกันมิให้ผู้ที่ยังไม่เคยเล่นพนันมิให้เริ่มเล่น การแก้ไขปัญหาคู่ติดการพนันให้คิดน้อยลงหรือเลิกเล่น ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมและยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน
4. ประโยชน์ต่อผู้สนใจทั่วไป งานวิจัยนี้มีสมมติฐานที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่คนทั่วไปปฏิบัติไม่มากนักน้อยคือการเล่นพนันถอดเตอรี ดังนั้นการพิสูจน์สมมติฐานจะเป็นการให้ความรู้กับผู้สนใจเรื่องการพนันที่จะทราบว่า ใครเล่นพนันถอดเตอรี มากน้อยเพียงไร เป็นจำนวนการพนันเท่าไร อะไรเป็นแรงผลักดันให้เล่นพนัน ผู้เล่นมีผลทางลบอย่างไร และมีปัญหาอะไรบ้าง



## บทที่ 2

### วรรณกรรมปริทัศน์

#### ลอตเตอรี่ในประเทศไทย

ในโอกาสฉลองครบ 60 ปี สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลได้ดำเนินการเติบโตของการพนันลอตเตอรี่ไว้ดังนี้ (สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล, 2542)

ลอตเตอรี่มีวิวัฒนาการมาจาก หวย ก.ข. หรือหวยเบอร์ ซึ่งเกิดขึ้นในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 3) โดยชาวจีนที่อาศัยอยู่ในประเทศไทยเป็นผู้ขอสัมปทานด้วยการประมูลตั้งเป็นโรงบ่อนหวย ผู้ที่ได้รับสัมปทานเป็นผู้ดำเนินการในการออกแบบหวยหรือเรียกว่านายอากรหวย และได้รับบรรดาศักดิ์เป็นขุนบาลเบิกบุรีรัตน์ คนไทยมีการเล่นหวยตลอดมาจนถึงสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้า (รัชกาลที่ 5) ฝรั่งเศสอังกฤษชื่อ ครูอาลบาสเตอร์ เป็นผู้นำลักษณะการออกรางวัลสลากแบบยุโรปมาเผยแพร่เป็นคนแรก โดยเรียกว่า ลอตเตอรี่ ในปีพ.ศ. 2417 เนื่องในโอกาสเฉลิมพระชนมพรรษา พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ พระราชทานพระบรมราชานุญาตให้กรมทหารมหาดเล็กรักษาพระองค์ทำการออกลอตเตอรี่ครั้งแรกในประเทศไทย ณ ตึกกองคาเด็ย หรือศาลาสหทัยสมาคมในพระบรมราชวัง วัตถุประสงค์ของการออกลอตเตอรี่เพื่อช่วยเหลือพ่อค้าต่างชาติที่นำสินค้ามาร่วมแสดงในการจัดพิพิธภัณฑ์ตึกกองคาเด็ย แต่ไม่มีโอกาสที่จะขายสินค้าได้ เจื่อนใจในการออกลอตเตอรี่กำหนดไว้ว่า ผู้ที่ถูกรางวัลต่าง ๆ นั้นให้รับเป็นสิ่งที่อยู่ในราคาเท่ากับเงินรางวัลที่ผู้ถูกพึง ได้รับ หรือใครจะรับเป็นเงินสดก็ได้แต่จะต้องถูกลดรางวัลที่จะได้ลงร้อยละ 10

ต่อมาในสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ปี พ.ศ. 2460 เป็นช่วงระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 1 สหราชอาณาจักรอังกฤษ มีความประสงค์ขอกู้เงินจากประเทศไทยเพื่อใช้ทำสงคราม แต่ไม่อาจกู้โดยตรงจากรัฐบาลไทยได้ เพราะจะเป็นการกระทบกระเทือนงบประมาณของประเทศไทย สภารักษาติแห่งประเทศอังกฤษจึงได้ดำเนินนโยบายกู้เงินจากประชาชนด้วยวิธีการออกลอตเตอรี่หรือหวยเบอร์ โดยได้รับพระราชทานพระบรมราชานุญาตจากพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ภายในปีเดียวกัน คณะกรรมการของสภารักษาติแห่งประเทศอังกฤษ กรมพระนครบาลได้จัดงานเฉลิมพระชนมพรรษาพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวในฤดูหนาวที่สวนจิตรลดาและได้ออกลอตเตอรี่เพื่อเก็บเงินบำรุงสภากาชาดสยามและกองเสือป่า

หลังจากมีการเปลี่ยนแปลงการปกครองในปีพ.ศ. 2476 รัฐบาลต้องการที่จะเก็บเงินบำรุงการกุศลช่วยเหลือคนไข้อนาถา และเป็นค่าใช้จ่ายในสาธารณประโยชน์อื่นๆ จึงได้ดำเนินการออกลอตเตอรี่ขึ้นชื่อว่า “ลอตเตอรี่สภากาชาดสยาม” โดยพิมพ์ออกจำหน่าย 500,000 ฉบับ ราคาฉบับละ 1 บาท รางวัลที่ 1 มี 1 รางวัลเป็นเงินจำนวน 50,000 บาท และมีรางวัลอื่น ๆ รวมทั้งสิ้น 411 รางวัล วิธีการออกรางวัลลอตเตอรี่สภากาชาดสยามเริ่มเปลี่ยนแปลงจากการล้วงตัวเลขสลากออกจากใหมมาใช้วงล้อชนิดตั้งเป็นเครื่องมือออกรางวัลสลาก ต่อมาในปีเดียวกันรัฐบาลได้พิจารณาว่าการออกลอตเตอรี่อยู่ในความนิยมของประชาชนและสามารถจะหารายได้มาบำรุงการศึกษาของแพทย์ พยาบาล และสาธารณประโยชน์ได้ดี จึงมีการออกลอตเตอรี่ขึ้นอีกเรียกว่า “ลอตเตอรี่รัฐบาลสยาม” มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเงินรายได้ไปใช้จ่ายในการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นของแพทย์และพยาบาล ต่อมา รัฐบาลมีนโยบายที่จะลดเงินรัฐอุปการคลัง เพื่อให้ได้เงินมาชดเชยเงินรัฐอุปการที่ขาดไป รัฐบาลจึงได้ออกลอตเตอรี่อีกครั้ง เรียกว่า “ลอตเตอรี่สรรพากรรัฐบาลสยาม” โดยพิมพ์ออกจำหน่ายปีละ 4 งวด ๆ ละ 1 ล้านฉบับ ๆ ละ 1 บาท การออกลอตเตอรี่ครั้งนี้ กระทรวงการคลังมีความเห็นว่าควรมอบหมายให้เป็นหน้าที่ของกรมสรรพากรเป็นผู้ดำเนินการ ยกเว้นการออกรางวัลสลากเท่านั้นที่รัฐบาลควรจัดคณะกรรมการเป็นผู้รับผิดชอบ และรัฐบาลไม่ควรให้หน่วยงานอื่นออกสลากอีก บันทึกโครงการออกสลากของกรมสรรพากรได้รับความเห็นชอบจากกระทรวงการคลัง ดังนั้น กรมสรรพากรจึงเป็นแม่แบบของการออกสลากกินแบ่งในยุคต่อมา แต่การออกสลากที่มีเลขหลายตัวไม่เป็นนิยมนัก เนื่องจาก ประชาชนยังนิยมการเล่นหวย ก.ข. ซึ่งมีความสนุกกว่าเพราะมีการเก็งตัวเลข และประชาชนในชนบทยังไม่ค่อยรู้หนังสือ

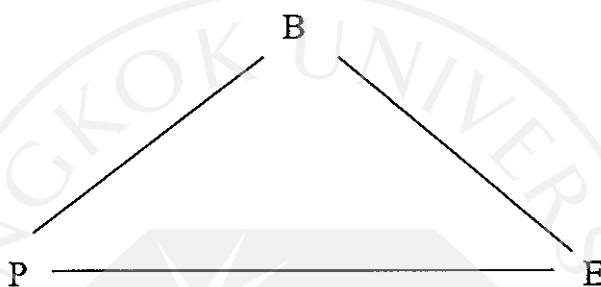
ในปี พ.ศ. 2477 คณะรัฐมนตรีได้อนุมัติให้กระทรวงมหาดไทยออกสลากกินแบ่งบำรุงเทศบาล โดยกำหนดว่า หากเดือนใดเป็นเดือนที่ออกสลากกินแบ่งรัฐบาลเดือนนั้นให้งดจำหน่ายสลากกินแบ่งบำรุงเทศบาล โดยเริ่มจำหน่ายงวดแรกเมื่อเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2478 แล้วออกสลากเดือนเมษายน พ.ศ. 2479 โดยพิมพ์จำนวน 500,000 ฉบับ ๆ ละ 1 บาท และได้มีการออกสลากกินแบ่งรัฐบาลและสลากบำรุงเทศบาลในระยะเวลาต่อมา

เนื่องจากประชาชนมีความนิยมในการเล่นพนันอย่างต่อเนื่องในปริมาณที่สูงขึ้นทุกปี คณะรัฐมนตรีจึงได้มีมติให้โอนกิจการสลากกินแบ่งรัฐบาล และสลากกินแบ่งบำรุงเทศบาล มาสังกัดกระทรวงการคลัง และได้มีการแต่งตั้งคณะกรรมการออกสลากกินแบ่งรัฐบาลขึ้น โดยมีพระยาพรหมทัตศรีพิลาสเป็นประธานกรรมการ ในวันที่ 5 เมษายน 2548 วันนี้จึงถือเป็นวันสถาปนาสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลจนถึงปัจจุบัน ดังนั้นสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลจึงเป็นนิติบุคคล

และเป็นรัฐวิสาหกิจสังกัดกระทรวงการคลัง ปัจจุบันสลากรีนแบ่งรัฐบาลเป็นองค์กรของรัฐบาลที่ได้รับมอบอำนาจให้เป็นผู้ผูกขาดการผลิตและจำหน่ายลอตเตอรี่

### ทฤษฎีการสังสมปัญญาเชิงสังคม (Social Cognitive Theory)

งานวิจัยนี้นำแนวความคิดของทฤษฎีการสังสมปัญญาเชิงสังคมหรือ Social Cognitive Theory ของ Bandura (1986) มาประยุกต์ใช้กับพฤติกรรมการพนันลอตเตอรี่ ทฤษฎีการสังสมปัญญาเชิงสังคม (Social Cognitive Theory) มีแบบจำลองของกระบวนการสังสมปัญญาเชิงสังคมดังนี้



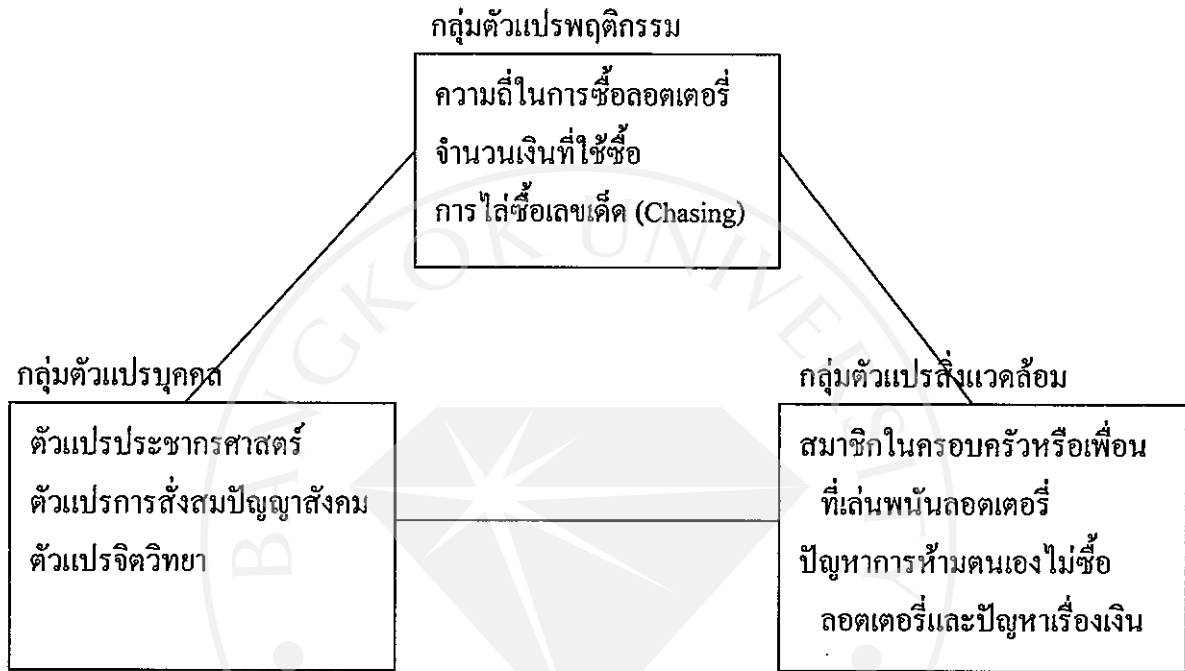
ภาพที่ 2.1 แบบจำลองกระบวนการสังสมปัญญาเชิงสังคม

ในแบบจำลองภาพที่ 2.1 ตัวอักษร B ย่อจาก Behavior พฤติกรรม P ย่อจาก Person บุคคล และ E ย่อจาก Environment สิ่งแวดล้อม Bandura เสนอว่า พฤติกรรม บุคคล และ สิ่งแวดล้อมล้วนมีผลต่อกันและมีผลตอบสนองกัน กล่าวคือ บุคคลมีพฤติกรรมอย่างไร (P ----- B) พฤติกรรมนั้นจะย้อนกลับมามีผลตอบสนองต่อบุคคลนั้น โดยตรง (B ----- P) ทางหนึ่ง และพฤติกรรมนั้นก็ยังมีผลตอบสนองต่อบุคคลนั้น โดยทางอ้อมผ่านทางผลตอบสนองที่มีต่อสิ่งแวดล้อม (B ----- E ----- P) อีกทางหนึ่ง การมีผลตอบสนองต่อกันเช่นนี้ Bandura เรียกว่าเป็น Triadic reciprocal determinism หรือการกำหนดผลตอบสนองเป็นสามเส้า Bandura ได้ยกการชมโทรทัศน์เป็นตัวอย่าง คือ ความชอบของผู้ชมที่มีต่อรายการ พฤติกรรมการเลือกรายการ และรายการที่สถานีโทรทัศน์มีให้เลือกชมนั้นมีผลตอบสนองต่อกันและกัน

ตั้งแต่ได้เสนอทฤษฎีการสังสมปัญญาเชิงสังคม Bandura ได้นำเอาแนวความคิดในทฤษฎีไปประยุกต์ใช้ในเรื่องต่าง ๆ กัน ดังนี้ เช่น การควบคุมตนเอง (Bandura, 1991) การสื่อสารมวลชน (Bandura, 2001) การปฏิบัติตนตามกรอบของศีลธรรม (Bandura, 2002) การส่งเสริมให้ปฏิบัติตนตามหลักสุขภาพที่ดี (Bandura, 2004) การฟื้นตัวจากประสบการณ์ที่เจ็บปวด (Benight & Bandura, 2004)

การพัฒนาและการแยกแยะเพศ (Bussey & Bandura, 1999) และ การจัดการในองค์กร (Wood & Bandura, 1989)

เมื่อเอาแบบจำลองกระบวนการตั้งสมปัญหาเชิงสังคมของ Bandura (ภาพ ที่ 2.1) มาประยุกต์ใช้กับพฤติกรรมพนันลอตเตอรี จะได้แบบจำลองดังต่อไปนี้



ภาพที่ 2.2 แบบจำลองกระบวนการตั้งสมปัญหาเชิงสังคมของ Bandura ที่ประยุกต์ใช้กับพฤติกรรมพนันลอตเตอรี

**กลุ่มตัวแปรพฤติกรรม** การวัดพฤติกรรมพนันลอตเตอรีมักเป็นการวัดความถี่ของการซื้อลอตเตอรีและจำนวนของลอตเตอรีที่ซื้อ รวมถึงการไล่ซื้อเลขที่ผู้พนันเชื่อว่าจะจะเป็นเลขที่ออกหรือที่เรียกว่า Chasing ในการวัดพฤติกรรมพนัน McConkey & Warren (1987) ถามนักพนันว่าได้ซื้อลอตเตอรีมากน้อยเพียงไรในรอบหนึ่งปีที่ผ่านมาและได้แยกพฤติกรรมพนันลอตเตอรีเป็น ผู้ไม่ซื้อ (Non-purchasers) ผู้ซื้อเบาบาง (Light purchasers; 1-11 ครั้งต่อปี) และ ผู้ซื้อหนัก (Heavy purchasers; 12 ครั้งหรือมากกว่าต่อปี) ในการประเมินผลของการออกลอตเตอรีแบบชุดในประเทศเนเธอร์แลนด์ Hendriks, Meerkerk, Van Oers & Garretsen (1997) แยกนักพนันออกเป็น 3 กลุ่มคือ 1. ผู้เล่นหย่อนใจ (Recreative players) ที่ซื้อลอตเตอรีต่ำกว่า 25 ใบต่อเดือน 2. ผู้เล่นกลุ่มเสี่ยง (At-risk players) ที่ซื้อลอตเตอรีอย่างน้อย 25 ใบและมีปัญหาอย่างใดอย่างหนึ่งในตัวชี้กลุ่มเสี่ยง (At-risk indicators) หรือ ใน

ตัวชี้ปัญหา (Problem indicators) และ 3. ผู้เล่นกลุ่มมีปัญหา (Problem players) ที่ซื้อลอตเตอรี่อย่างน้อย 25 ใบและมีปัญหาอย่างหนึ่งในตัวชี้ปัญหา (Problem indicators) ในการศึกษาถึงตัวแปรการสั่งสมปัญหาและตัวแปรจิตวิทยาเชิงสังคมที่เกี่ยวข้องกับการพนันลอตเตอรี่ในประเทศอังกฤษ Rogers & Webley (2001) แยกผู้เล่นพนันลอตเตอรี่ออกเป็น 5 กลุ่มด้วยกันคือ ผู้ที่เล่นเสมอแต่ละอาทิตย์ (Always) ผู้ที่เล่นเป็นประจำ (Most weeks) ผู้ที่เล่นเป็นบางครั้ง (Some weeks) ผู้ที่เล่นนาน ๆ ครั้ง (Rarely) และผู้ที่ไม่เล่นเลย (Never)

กลุ่มตัวแปรบุคคล *ตัวแปรประชากรศาสตร์—รายได้* คนไทยมักจะกล่าวว่า “คนจนเล่นหวยคนรวยเล่นหุ้น” การวิจัยในต่างประเทศชี้ชัดว่า นักพนันลอตเตอรี่มาจากครอบครัวที่มีรายได้น้อย ในประเทศอังกฤษ Grun & McKeigue (2000) สํารวจผลของการอนุญาตให้มีการเล่นการพนันลอตเตอรี่ต่อการใช้จ่ายของครอบครัวและพบว่า ในระหว่างปี 1993-94 ครอบครัวที่มีรายได้น้อยกว่าสัปดาห์ละ 200 ปอนด์ใช้เงินประมาณร้อยละ 0.6 ของรายได้ในการเล่นพนันลอตเตอรี่ แต่ในระหว่างปี 1995-96 ครอบครัวดังกล่าวใช้เงินประมาณร้อยละ 2.1 ของรายได้ในการเล่นพนันลอตเตอรี่ นอกจากนี้ครอบครัวที่ใช้เงินมากกว่าร้อยละ 10 ของรายได้ของครอบครัวในการเล่นการพนันลอตเตอรี่มีเพิ่มขึ้นเป็น 5 เท่า ในประเทศเนเธอร์แลนด์ Hendriks, Meerkerk, Van Oers & Garretsen (1997) พบว่า ในกลุ่มผู้ที่มีรายได้น้อยที่สุด (ต่ำกว่า Dfl. 1,700) ร้อยละ 26 เป็นผู้เล่นหย่อนใจ (Recreative players) คือซื้อลอตเตอรี่เดือนละ 25 ใบ และร้อยละ 33.7 เป็นผู้เล่นกลุ่มเสี่ยง (At risk players) คือ ซื้อลอตเตอรี่มากกว่าเดือนละ 25 ใบและมีปัญหาอย่างใดอย่างหนึ่งในรายการตัวชี้ความเสี่ยง (At risk indicators) ในประเทศอังกฤษ Rogers & Webley (2001) พบว่ารายได้ของนักพนันมีค่าสัมประสิทธิ์ -0.15 กับความถี่ในการเล่นพนันลอตเตอรี่ นั่นคือ ผู้ที่มีรายได้น้อยมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันลอตเตอรี่ ดังนั้น จึงตั้ง

สมมติฐานที่ 1 นักพนันลอตเตอรี่ที่มีรายได้น้อยเล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยกว่า และด้วยจำนวนเงินมากกว่านักพนันลอตเตอรี่ที่มีรายได้สูง

*ตัวแปรการสั่งสมปัญหาสังคม—ความรู้ไม่เท่าทัน (cognitive bias)* แนวความคิดเรื่องความรู้ไม่เท่าทันเป็นส่วนหนึ่งของทฤษฎีการสั่งสมปัญหาหรือ Cognitive theory Rogers (1998) ได้ทำการสำรวจวรรณกรรมเรื่องลอตเตอรี่และได้เสนอ Cognitive theory of gambling ไว้ดังนี้

ทฤษฎีการสั่งสมปัญหาเกี่ยวกับการพนันลอตเตอรี่มีองค์ประกอบสองส่วนคือ

1. ความรู้ไม่ถึงโอกาสของการถูกลอตเตอรี่ ผู้ที่เล่นการพนันลอตเตอรี่เล่นพนันเพราะไม่รู้ว่

โอกาสของการถูกลอตเตอรี่มีน้อยเพียงไร สาเหตุของความไม่รู้นั้นก็เนื่องจาก (1) Availability heuristic ตัวอย่างเช่น ข่าวของคนที่ถูกลอตเตอรี่เป็นข่าวที่มีให้รับรู้มากกว่าข่าวของคนหลายแสนคนที่ไม่เคยถูกลอตเตอรี่เลย และ (2) Representativeness heuristic ตัวอย่างเช่น คนที่เล่นการพนันลอตเตอรี่จะเชื่อว่า ตัวเลขที่มีเลขคละกันจะมีโอกาสออกมากกว่าตัวเลขที่ซ้ำกันเช่นเลข 11 22 หรือ 33 และ ตัวเลขที่จะออกจะไม่เป็นตัวเลขที่อยู่ใกล้เคียงกัน เช่น 11 12 และ 13

2. ความคิดที่ไม่สมเหตุสมผล (Irrational thinking) ของนักพนันลอตเตอรี่ ความคิดที่ไม่สมเหตุสมผลของนักพนันลอตเตอรี่มีส่วนประกอบดังนี้

ความผิดพลาดของนักพนัน (The gambler's fallacy) นักพนันมักจะเชื่อว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วจะไม่เกิดขึ้นอีก สำหรับนักพนันลอตเตอรี่ เลขลอตเตอรี่ที่ออกแล้วจะไม่ออกอีก

การติดกับ (Entrapment) คือการที่นักพนันจะเพิ่มการลงทุนในเวลาและเงินเพื่อเล่นพนันเอาเงินที่เสียไปคืนกลับมาโดยมีความเชื่อว่า ถ้าหากตนเลิกเล่นการพนันแล้วก็จะเสียโอกาสที่จะได้เงินคืน

ความเชื่อในเลขร้อนและเลขเย็น (A belief in hot and cold numbers) ความเชื่อในเลขร้อนเป็นความเชื่อว่า เลขตัวนี้จะออกอย่างสม่ำเสมอและจะออกในงวดที่จะถึงนี้ ส่วนความเชื่อในเลขเย็นเป็นความเชื่อว่า เลขตัวนี้ออกมาแล้วในงวดที่ผ่านมาและจะไม่ออกอีก

ความหวังที่ไม่สมเหตุสมผล (Unrealistic optimism) เป็นความคาดหวังที่เกินความเป็นจริงว่า เหตุการณ์บางอย่างจะเกิดขึ้นหรือไม่เกิดขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากคนส่วนใหญ่ไม่รู้ว่โอกาสของการเกิดของเหตุการณ์มีมากน้อยเพียงไร

ความเชื่อในโชคดี (Perceived luckiness) สำหรับเหตุการณ์ที่ไม่รู้สาเหตุ คนส่วนใหญ่มักจะมี ความเชื่อว่าเป็นเพราะโชคดีหรือโชคร้าย ดังนั้น การถูกลอตเตอรี่จึงถูกมองว่า การผสมของสอง เหตุการณ์ คือ การที่ตัวเลขตัวใดตัวหนึ่งออกนั้นเป็นเรื่องของโอกาส และการถูกรางวัลนั้นเป็นเรื่องของโชค ดังนั้น นักพนันจะเล่นการพนันอยู่เป็นประจำด้วยความเชื่อว่า เลขที่ตนซื้อนั้นจะเป็นเลขที่มีโชคดี



*ความเชื่อถือโชคลาง (Superstitious thinking)* เป็นความเชื่อว่า เหตุการณ์สองเหตุการณ์มีความสัมพันธ์กันทั้ง ๆ ที่สองเหตุการณ์นั้นไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกันเลย เช่น การแตะไม้ (touch wood) และการซื้อลอตเตอรี่จากแผงใดแผงหนึ่ง หรือจากผู้ขายคนใดคนหนึ่ง

*ความหลงผิดเรื่องการควบคุม (Illusion of control)* เป็นความเชื่อของนักพนันลอตเตอรี่ที่คิดว่า ตนมีส่วนที่จะควบคุมการถูกลอตเตอรี่หรือไม่ เป็นต้นว่า นักพนันจะไม่ซื้อเลขที่เครื่องออกเลขเลือกให้ แต่จะซื้อเลขที่ตนคิดว่าจะออก และนักพนันมักคิดว่า เลขที่ตนเลือกมีโอกาสที่จะถูกมากกว่า

*เกือบถูก (Near misses)* เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อนักพนันลอตเตอรี่ซื้อเลขที่ใกล้กับเลขที่ออกหรือเลขที่ตรงเลขแต่ไม่ตรงหลักกับเลขที่ออก เหตุการณ์นี้ทำให้นักพนันเชื่อว่า โชคของตนใกล้เข้ามาทุกที (สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลให้รางวัลหมายเลขข้างเคียงในกรณีรางวัลที่หนึ่ง และจำหน่ายสลากเลขท้ายแบบเลขท้ายสามตัวแบบตรงเลขไม่ตรงหลักเป็นการเอาใจนักพนันที่เกือบถูก)

*ผลของการทบรางวัลแจ็กพ็อต (The rollover effect)* การนำเงินรางวัลจากงวดหนึ่งที่ไม่มีผู้ถูกรางวัลไปทบกับรางวัลในงวดต่อไปหรือการทบรางวัลทำให้นักพนันซื้อลอตเตอรี่มากขึ้น ด้วยเหตุผลสองประการคือ จำนวนเงินรางวัลเพิ่มมากขึ้น และ ความคิดที่ผิดของนักพนันที่ว่า การที่ไม่มีผู้ถูกลอตเตอรี่ในงวดก่อน ๆ นั้นทำให้โอกาสถูกลอตเตอรี่ในงวดนี้มีมากขึ้น

*การตั้งโจทย์ของผลของการพนัน (The framing of gambling outcomes)* การตั้งโจทย์การพนันเป็นคำถามบวกหรือลบก็มีผลต่อการตัดสินใจเล่นพนัน Kahneman & Tversky (1979) ตั้งโจทย์ให้นักพนันเลือก 2 ข้อดังนี้ (1) ให้เลือกเอาระหว่างโอกาส 1 ใน 1,000 ที่จะได้เงินรางวัล 5,000 เหรียญหรือโอกาสที่จะได้เงิน 5 เหรียญแน่นอน กับ (2) ให้เลือกเอาระหว่างโอกาส 1 ใน 1,000 ที่จะเสียเงิน 5,000 เหรียญหรือโอกาสที่จะเสียเงิน 5 เหรียญแน่นอน ปรากฏว่า ในโจทย์ข้อ 1 นักพนันเลือกโอกาส 1 ใน 1,000 ที่จะได้เงินรางวัล 5,000 เหรียญ ในโจทย์ข้อ 2 นักพนันเลือกโอกาสแน่นอนที่เสียเงิน 5 เหรียญ

*ปัจจัยทางสังคม (Social factors)* ผลการวิจัยของ Coups, Haddock & Webley (1998) และ Browne & Brown (1994) แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของปัจจัยทางสังคมที่มีผลต่อการพนันลอตเตอรี่ นั่นคือการเล่นพนันลอตเตอรี่ของเพื่อนและบุคคลในครอบครัวนำมาใช้เป็นตัวทำนายการเล่นลอตเตอรี่ได้

ในทฤษฎีความรู้ไม่เท่ากัน (Cognitive bias) ของการพนันลอตเตอรี่ Ladouceur & Walker (1996) ระบุว่า นักพนันมักมีความรู้ไม่เท่ากันเกี่ยวกับลักษณะ 4 ประการของการพนันลอตเตอรี่คือ 1. นักพนันไม่รู้ว่า การเลือกตัวเลขเป็นการเลือกแบบสุ่ม (Randomness) คือ ตัวเลขทุกตัวมีโอกาสที่จะถูกเลือกขึ้นมาเท่า ๆ กัน 2. การเลือกตัวเลขเป็นอิสระต่อกัน (Independence) คือ ไม่มีใครสามารถทายตัวเลขที่จะถูกเลือกขึ้นมาในครั้งนี้นี้ และ ตัวเลขที่ออกครั้งนี้นี้ก็ไม่สามารถทำนายตัวเลขที่จะถูกเลือกขึ้นมาในครั้งต่อไป 3. ไม่มีใครควบคุมการเลือกตัวเลขได้ (Uncontrollability) และสุดท้าย 4. การซื้อลอตเตอรี่มีผลตอบแทนที่คาดหมายได้ว่าเป็นลบ (Negative expectation of return) เพราะผู้ออกลอตเตอรี่จ่ายคืนในรูปแบบของรางวัลเพียงส่วนน้อยของเงินที่ได้รับไป ในการรักษาผู้ที่ติดการพนันลอตเตอรี่ Sylvain, Ladouceur & Boisvert (1997) ใช้วิธีให้ความรู้เกี่ยวกับลักษณะทั้ง 4 ประการของการพนันลอตเตอรี่เสียก่อนแล้วจึงเข้าขั้นตอนการรักษาต่อไป ขณะนี้ยังไม่มีการทดสอบทางวิจัยเรื่องความรู้ไม่เท่ากันในการพนันลอตเตอรี่ ดังนั้น จึงตั้ง

สมมติฐานที่ 2 นักพนันที่รู้ไม่เท่ากันสูงเล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยกว่า และด้วยจำนวนเงินมากกว่าผู้ที่รู้ไม่เท่ากันต่ำ

ความรู้ไม่เท่ากันว่าการเลือกตัวเลขเป็นอิสระต่อกัน ทำให้นักพนันลอตเตอรี่คิดว่า การที่เลขตัวใดตัวหนึ่งไม่ออกในงวดนี้ทำให้ตัวเลขตัวนั้นมีโอกาสมากขึ้นที่จะออกในงวดต่อไป หรือตัวเลขที่ไม่ได้ออกนาน ๆ มีโอกาสออกในงวดนี้ ที่เรียกว่า The gambler's fallacy (Rogers, 1998) ความคิดดังกล่าวทำให้นักพนันลอตเตอรี่ไล่ตามซื้อตัวเลขที่ตนสนใจ โดยมีความหวังว่าตัวเลขนั้น ๆ จะออกในงวดนี้ ดังนั้น จึงตั้ง

สมมติฐานที่ 3 นักพนันที่รู้ไม่เท่ากันสูงเล่นพนันลอตเตอรี่โดยการไล่ตามซื้อตัวเลขที่ต้องการ (chasing)

ตัวแปรจิตวิทยา—ความเชื่อในศูนย์ควบคุมภายนอก (External locus of control) Rotter (1966) แบ่งบุคลิกภาพของคนออกเป็นสองประเภทคือ คนที่มีความเชื่อว่าตนเองเป็นผู้ที่ควบคุมการเกิดเหตุการณ์ในชีวิตของตน (Internal) และคนที่มีความเชื่อว่าเหตุการณ์ในชีวิตของตนเป็นเรื่องของโชคหรือขึ้นอยู่กับความควบคุมของตน (External) แนวความคิดเรื่องความเชื่อในศูนย์ควบคุมภายนอกได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางในวงการวิจัยด้านจิตวิทยา เนื่องจาก (1) แนวความคิดได้รับการนิยามอย่างชัดเจน (2) แนวความคิดอยู่ในทฤษฎีคือทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสังคมหรือ Social learning theory (3) การแปลงแนวความคิดให้เป็นเครื่องมือวัดมีรากฐานจากทฤษฎี และ (4) บทความเรื่องนี้ได้รับความสนใจและถูกแจกจ่ายแพร่หลายอย่างกว้างขวาง (Rotter, 1990) การพัฒนาเครื่องมือวัดแนวความคิดนี้ก็ได้รับความสนใจมากเช่นกัน โดยมีเครื่องมือวัดถึง 5 แบบด้วยกันคือ (1) เครื่องมือวัด



ความเชื่อในศูนย์ควบคุมภายในภายนอกโดยทั่วไป (2) เครื่องมือวัดสำหรับเด็ก (3) เครื่องมือวัดสำหรับสุขภาพจิตและสุขภาพกาย (4) เครื่องมือวัดสำหรับงาน อาชีพ และเศรษฐกิจ และ (5) เครื่องมือวัดที่เกี่ยวกับการเรียน การแต่งงาน และการเป็นพ่อแม่ (Furnham & Steele, 1993) อย่างไรก็ตาม แนวคิดและการวัดความเชื่อนี้ก็ยังมีจุดอ่อน ถึงแม้ว่าจะมีการวิจัยที่ชี้ว่า เด็กที่มีความเชื่อในศูนย์ควบคุมภายในจะเป็นเด็กที่มีความเครียดน้อยในช่วงต้นของชีวิต มีพ่อแม่ที่ให้การดูแลอย่างสม่ำเสมอ ให้ความเป็นอิสระ และให้ความเอาใจใส่อย่างอบอุ่น แต่ยังไม่มีการทำวิจัยว่า ความแตกต่างในระดับของความเชื่อมาจากสาเหตุอะไร (Carton & Nowicki, 1994).

ในทฤษฎีของความเชื่อในศูนย์ควบคุมภายในภายนอก นักพนันเป็นผู้ที่เชื่อถือโชคกลางหรือเชื่อว่าการควบคุมการออกตัวเลขลอตเตอรี่มาจากภายนอก แต่ถึงแม้ว่าจะมีการทำวิจัยเรื่องความเชื่อในศูนย์ควบคุมภายในภายนอกในเชิงจิตวิทยามาก การวิจัยที่เชื่อมโยงความเชื่อนี้กับพฤติกรรมการพนันมีไม่มากนัก เช่น Browne & Brown (1994) แยกระดับความเชื่อในศูนย์ควบคุมภายในภายนอกของนักศึกษาและพบว่าความถี่ของการเล่นพนันลอตเตอรี่ของนักศึกษาแต่ละกลุ่มไม่แตกต่างกันมากนัก (ค่า  $F = 2.74$ ,  $df = 1, 285$ ,  $p < 0.10$ ) Hong & Chiu (2001) ศึกษาความเชื่อในศูนย์ควบคุมภายในภายนอกของนักพนันในฮ่องกงกับการเล่นการพนันและพบว่าความเชื่อในปัจจัยภายนอกมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการพนัน ดังนั้น จึงตั้ง

สมมติฐานที่ 4 นักพนันที่มีความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอกสูงเล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยกว่าและด้วยจำนวนเงินมากกว่านักพนันที่มีความเชื่อในปัจจัยการควบคุมภายนอกต่ำ

*ตัวแปรจิตวิทยา—ธนนิยม (Money Consciousness)* นักวิจัยหลายท่านให้ความสนใจเรื่องเงิน และได้ทำการวิจัยเรื่องเงิน ในระยะต้นการวิจัยเรื่องเงินเป็นการค้นคว้าเรื่องความหมายของเงินเช่นเงินเป็นเรื่องน่าอาย การยอมรับทางสังคม การยอมรับของสังคม และค่านิยมอนุรักษ์นิยมทางธุรกิจ เป็นต้น (Wernimont & Fitzpatrick, 1972) ต่อมา Rubenstein (1981) ได้นำศัพท์ธนนิยม (Money conscious) มาใช้โดยให้นิยามว่าธนนิยมเป็นจำนวนครั้งที่คนเรามีความกังวลเรื่องเงินและมีความเพ้อฝันเกี่ยวกับเงิน Rubenstein พบว่าคนอเมริกันที่มีอายุระหว่าง 18-25 ปีมีธนนิยมมากกว่าคนในกลุ่มอายุอื่น ๆ ส่วนคนในกลุ่มอายุ 20-30 มีธนนิยมไม่เท่ากันคนที่อยู่ในกลุ่มอายุ 18-25 ปี และคนที่อายุมากกว่า 60 ปีมีธนนิยมน้อยที่สุด Yamauchi & Templer (1982) ทำแบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติเกี่ยวกับอำนาจและเกียรติของเงิน การวิเคราะห์ปัจจัยของแบบสอบถามเจตคติของเงินแสดงถึงปัจจัยเกี่ยวกับเงิน 5 ประการคือ อำนาจ-เกียรติ การรักษา-เวลา ความไม่เชื่อใจ คุณภาพ และ ความกระวนกระวาย นอกจากนี้ ปรากฏว่า เจตคติเกี่ยวกับเงินไม่มีความสัมพันธ์กับรายได้ของผู้ตอบแบบสอบถามเลย Furnham (1984) ได้พัฒนาเครื่องมือวัดความเชื่อและพฤติกรรมเกี่ยวกับเงินและวัดความสัมพันธ์

ระหว่างเงินกับตัวแปรประชากร-ศาสตร์ ความเชื่อทางสังคมและความเชื่อเรื่องงาน และความเชื่อเรื่องเงินกับพฤติกรรม ผลปรากฏว่า ปัจจัยของเจตคติเรื่องเงินมี 6 ด้านด้วยกันคือ อำนาจ/การใช้เงิน การรักษา ความมั่นคง/อนุรักษ์นิยม ความไม่เพียงพอ และความพยายาม/ความสามารถ Tang (1992) ได้พัฒนาเครื่องมือวัดเจตคติเกี่ยวกับเงินและพบว่า เจตคติดังกล่าวมีอยู่ 6 ปัจจัยคือ สิ่งที่ดี สิ่งที่ชั่วร้าย ความสำเร็จ ความนับถือ การดูแลค่าใช้จ่าย อิสรภาพและอำนาจ

เป็นที่น่าสังเกตว่า เจตคติเกี่ยวกับเงินมักเป็นเจตคติที่มีความขัดแย้งกันอยู่ในตัวเสมอมา เช่น ความน่าอายกับการยอมรับของสังคม (Wernimont & Fitzpatrick, 1972) อำนาจกับเกียรติ กับความไม่เชื่อใจ (Yamauchi & Templer, 1982) และ สิ่งที่ชั่วร้ายกับความนับถือ (Tang, 1992) Ariyabuddhiphongs (2004) ได้พัฒนาเครื่องมือวัดคตินิยมขึ้นมาโดยใช้ข้อสังเกตของคนธรรมดาในประเทศไทย โดยที่เครื่องมือดังกล่าวมีเนื้อหาใกล้เคียงกับเนื้อหาของเครื่องมือวัดของ Tang (1992) และในการศึกษาคตินิยมกับความโน้มเอียงในการละเมิดศีล 5 พบว่า ผู้มีคตินิยมสูงเป็นผู้ที่มีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมในการละเมิดศีล 5 เช่น ยินยอมทำงานในโรงงานฆ่าสัตว์ ขโมยความลับของนายจ้างไปขาย ทั้งคนรักของตน ทำรายงานเท็จ คืบหน้าเป็นเวลา 1 ปี เพื่อแลกกับเงิน 1 ล้านบาท ดังนั้น จึงตั้ง

สมมติฐานที่ 5 นักพนันที่มีคตินิยมสูง เล่นพนันตลอดเดี๋ยวยิ่งบ่อยกว่าและมากกว่านักพนันที่มีคตินิยมต่ำ

*ตัวแปรจิตวิทยา—วัตถุนิยม (Materialism)* วัตถุนิยมหมายถึงการทุ่มเทความสนใจไปยังความต้องการทางวัตถุและการสนองความต้องการทางวัตถุจนไม่สนใจกับเรื่องที่เกี่ยวข้องกับทางจิตใจ (Webster's New World Dictionary of American English, 1994) นักวิจัยหลายท่านพยายามวัดเจตคติวัตถุนิยม เช่น Moschis (1981) วัดการเรียนรู้วัตถุนิยมในหมู่นักเรียนมัธยม แต่ก็ไม่พบความแตกต่างของระดับวัตถุนิยมในเด็กต่างกลุ่ม ส่วน Carlson & Grossbart (1988) วัดความสัมพันธ์ระหว่างการเล็งดูของมารดาและความนิยมในวัตถุของเด็ก ผลการวิจัยแสดงว่า มารดาที่ไม่ค่อยดูแลบุตรมีระดับวัตถุนิยมสูงสุด การวิจัยเรื่องวัตถุนิยมที่มีการให้นิยามที่ชัดเจนได้แก่การวิจัยของ Richins & Dawson (1992) ที่ให้นิยามว่า วัตถุนิยมมี 3 ส่วนคือ ความหมกมุ่นในการสะสมวัตถุและการแสวงหาวัตถุ ความเชื่อว่าวัตถุทำให้มีความสุขและความเป็นอยู่ที่ดี และการวัดความสำเร็จของตนเองและผู้อื่นโดยจำนวนและคุณภาพของวัตถุ

ในการตอบคำถามว่าอะไรเป็นเหตุที่ทำให้เกิดเจตคติวัตถุนิยม การวิจัยของ Rindfleisch, Burroughs & Denton (1997) แสดงให้เห็นว่า เด็กที่เติบโตขึ้นในครอบครัวที่มีปัญหาจะมีระดับวัตถุนิยมมากกว่าเด็กที่เติบโตในครอบครัวที่ไม่มีปัญหา ส่วนการวิจัยของ Lipscomb (1988) ในหมู่เด็กชาย

และเด็กหญิงในระดับชั้นที่ 1 3 5 และ 7 จำนวน 54 คนโดยการวิเคราะห์คำพูดของเด็ก ปรากฏว่า เด็กชายพูดถึงสินค้ามากกว่าเด็กหญิง และเด็กชายที่มีอายุมากขึ้นก็พูดถึงสินค้ามากขึ้นเช่นกัน Lipscomb สรุปว่าความคิดเรื่องวัตถุนิยมอาจพัฒนาในเด็กชายและเด็กหญิงในอัตราที่ต่างกัน

อย่างไรก็ตาม เจตคติวัตถุนิยมไม่ได้เป็นเจตคติที่มีผลดีนัก การวิจัยที่หาความสัมพันธ์ระหว่าง วัตถุนิยมกับความพอใจในชีวิตต่างแสดงถึงผลทางลบของวัตถุนิยมทั้งสิ้น เช่น Belk (1985) ทำการ วิจัยบุคคลสามชั่วคนในครอบครัวและพบว่า บุคคลในชั่วคนกลางมีวัตถุนิยมสูง และวัตถุนิยมมี ความสัมพันธ์เป็นลบกับความสุขในชีวิต Keng, Jung, Juian & Wirtz (2000) ทำการสำรวจคนจำนวน 1600 คนในประเทศสิงคโปร์และพบว่าคนที่มียกระดับวัตถุนิยมสูงจะมีความพอใจในชีวิตในระดับต่ำ Ryan & Dziurawiec (2001) ทำการสำรวจในหมู่คนออสเตรเลีย 162 คนและพบว่า คนที่มีระดับวัตถุ นิยมสูงจะมีความพอใจในชีวิตโดยรวมและความพอใจในแต่ละด้านของชีวิตน้อยกว่าคนที่มีวัตถุนิยม ต่ำ สุดท้าย Burroughs & Rindfleisch (2002) ทำการวิจัยเพื่ออธิบายว่า การที่วัตถุนิยมและความพอใจ ในชีวิตมีความสัมพันธ์เป็นลบก็เนื่องจากความขัดแย้งของค่านิยมของแนวคิดทั้งสอง

ในการวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุนิยมกับเงินนั้น Tatzel (2002) พบว่า ผู้ที่ไม่ค่อยใช้เงิน ผู้ ที่สุรุษสุร่าย ผู้ที่มีวัตถุนิยมสูง กับผู้ที่มีความกังวลในความสำเร็จในเรื่องเงินจะมีความรู้สึกพอใจในชีวิต ต่ำ Richins (1994) ทำการวิจัยถึงค่านิยมของการมีสิ่งของและพบว่า คนที่มีวัตถุนิยมสูงจะเลือกมี สิ่งของที่มีประโยชน์ใช้สอย ที่ดูดีและที่แสดงถึงฐานะที่สูงกว่า Richins & Rudmin (1994) พบว่า คนที่ มีวัตถุนิยมสูงมักเป็นคนตระหนี่ Watson (2003) พบว่า คนที่มีวัตถุนิยมสูงเป็นคนที่เห็นว่าตนเองเป็น คนใช้เงินและมีทัศนคติที่ติดต่อการกู้เงิน ในขณะนี้ยังไม่มีการวิจัยที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างชน นิยมกับวัตถุนิยม แต่แนวความคิดของชนนิยมและวัตถุนิยมใกล้เคียงกันในแง่ที่ว่า ผู้ที่มีวัตถุนิยมสูง ย่อมเป็นผู้ที่มีความต้องการใช้เงินในการซื้อหาวัตถุต่าง ๆ มาสนองความต้องการของตน ดังนั้น จึงตั้ง

สมมติฐานที่ 6 นักพนันที่มีวัตถุนิยมสูงเล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยกว่าและมากกว่านักพนันที่มี วัตถุนิยมต่ำ

*ตัวแปรจิตวิทยา—ความหวัง (hope)* ในการเล่นการพนัน นักพนันมักหวังที่จะชนะพนัน นัก พนันลอตเตอรี่ก็เช่นกัน นักพนันลอตเตอรี่หวังที่จะถูกรางวัลใหญ่ เช่นรางวัลที่หนึ่ง หรือ ถูกรางวัล jackpot ทั้งนี้ จะเห็นได้จากการที่มีผู้ซื้อลอตเตอรี่เพิ่มมากขึ้นเมื่อรางวัล jackpot มีจำนวนเงินเพิ่มมาก ขึ้น (Walsh, 1996) ในการทดสอบความแตกต่างระหว่างนักพนันที่เล่นพนันเพื่อเอาเงินและนักพนันที่ เล่นพนันเพื่อเอาคะแนน Ladouceur, Sevigny, Głazczynski, O'Connor & Lavoie (2002) พบว่านัก

พนันที่เล่นลอตเตอรี่เพื่อเอาเงินมีอัตราการเดินทางของหัวใจที่เร็วกว่า Ladouceur และคณะลงความเห็นว่าการเล่นพนันเพื่อเอาเงินมีแรงจูงใจมากกว่าการพนันเพื่อเอาคะแนน ดังนั้น จึงตั้ง

สมมติฐานที่ 7 นักพนันที่มีความหวังที่จะถูกรางวัลสูงเล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยกว่าและมากกว่านักพนันที่มีความหวังที่จะถูกรางวัลต่ำ

*กลุ่มตัวแปรสิ่งแวดล้อม ตัวแปรสิ่งแวดล้อมทางสังคม—ครอบครัว* การวิจัยในต่างประเทศชี้ว่า การพนันลอตเตอรี่ได้กลายเป็นกิจกรรมทางสังคม นักพนันลอตเตอรี่มักจะมีสมาชิกในครอบครัวหรือเพื่อนที่เล่นพนันลอตเตอรี่ (Browne & Brown, 1994) และ การมีเพื่อนที่เป็นนักพนันลอตเตอรี่ทำให้สามารถทำนายได้ว่า บุคคลผู้นั้นเล่นพนันลอตเตอรี่หรือไม่ (Coups, Haddock & Webley, 1998) ดังนั้น จึงตั้ง

สมมติฐานที่ 8 นักพนันที่มีสมาชิกในครอบครัวเล่นพนันลอตเตอรี่ เล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยกว่าและด้วยจำนวนเงินมากกว่านักพนันที่ไม่มีสมาชิกในครอบครัวเล่นพนันลอตเตอรี่

*ปัญหาในครอบครัวและในงาน* ในการประเมินผลของการออกลอตเตอรี่แบบชุดในประเทศเนเธอร์แลนด์ Hendriks et al (1997) พบว่า นักพนันที่เล่นพนันลอตเตอรี่แบบชุดบ่อยและด้วยจำนวนเงินมาก มีปัญหาในครอบครัวและในงานมากกว่านักพนันที่เล่นพนันลอตเตอรี่แบบชุดน้อยกว่า ดังนั้น จึงตั้ง

สมมติฐานที่ 9 นักพนันที่เล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยและด้วยจำนวนเงินมาก มีปัญหามากกว่านักพนันที่พนันน้อยกว่าและด้วยจำนวนเงินต่ำกว่า

### บทที่ 3

#### วิธีการดำเนินการวิจัย

**ประเภทของงานวิจัย** การวิจัยนี้เป็นทั้งการวิจัยเชิงสำรวจและการวิจัยเพื่อทดสอบสมมติฐาน การวิจัยเชิงสำรวจเป็นการเก็บข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับประชากร เช่น เพศ อายุ รายได้ การศึกษา อาชีพ ความถี่ในการเล่นพนันลอตเตอรี่ จำนวนเงินที่ใช้ในการพนันแต่ละครั้ง ข้อมูลเหล่านี้จะแสดงภาพโดยรวมของผู้เล่นและพฤติกรรมการเล่นพนันลอตเตอรี่ในประเทศไทย การวิจัยเพื่อทดสอบเป็นการทดสอบสมมติฐานต่าง ๆ ที่ได้ตั้งไว้บทที่ 2 สมมติฐานต่าง ๆ เหล่านี้ได้มีการตั้งและการทดสอบไว้แล้วในการวิจัยในต่างประเทศ การตั้งสมมติฐานเหล่านี้ในการวิจัยนี้ก็เพื่อที่จะทดสอบว่า สมมติฐานเหล่านั้นสามารถนำประยุกต์ใช้ทดสอบกับประชากรไทยได้หรือไม่

**ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง** ประชากรของการวิจัยนี้คือ ประชากรของประเทศไทย การสุ่มตัวอย่างเป็นการสุ่มแบบโควตา (Quota sampling) โดยกำหนดตัวอย่างจำนวน 15 คนต่อประชากร 1 ล้านคน เมื่อดำเนินการจากประชากรของประเทศจำนวน 63 ล้านคน กลุ่มตัวอย่างรวมจะเป็นจำนวน 950 คน การแจกตัวอย่างไปตามพื้นที่ต่าง ๆ เริ่มจากการกำหนดกรุงเทพมหานครเป็นพื้นที่เมืองหลวง นครสวรรค์เป็นตัวแทนของภาคกลาง เชียงใหม่เป็นตัวแทนของภาคเหนือ ขอนแก่นเป็นตัวแทนของภาคอีสาน และ อำเภอลาดบัวหลวง จังหวัดสงขลาเป็นตัวแทนของภาคใต้ การกำหนดพื้นที่เหล่านี้เป็นเพราะพื้นที่เหล่านี้มีประชากรหนาแน่นถือเป็นศูนย์กลางของแต่ละภาคได้

**ลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง** ข้อมูลประชากรของกลุ่มตัวอย่างเป็นดังนี้

ตารางที่ 3.1 เพศ

เพศ	จำนวนคน	ร้อยละ
ชาย	450	47.4
หญิง	500	52.6

ตารางที่ 3.2 สถานภาพ

สถานภาพ	จำนวนคน	ร้อยละ
สมรสแล้ว	551	58.0
โสด	310	32.6
หย่าร้าง/เป็นม่าย	89	9.4

ตารางที่ 3.3 จำนวนบุตร

จำนวนบุตร	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่มีบุตร	372	39.2
1 คน	174	18.3
2 คน	235	24.7
มากกว่า 2 คน	169	17.8

ตารางที่ 3.4 อายุ

อายุระหว่าง	จำนวนคน	ร้อยละ
10-20 ปี	51	5.4
21-25 ปี	127	13.4
26-30 ปี	141	14.8
31-35 ปี	116	12.2
36-40 ปี	171	18.0
41-45 ปี	124	13.1
46-50 ปี	83	8.7
51-55 ปี	68	7.2
56-60 ปี	37	3.9
มากกว่า 60 ปี	32	3.4

ตารางที่ 3.5 รายได้ต่อเดือน

รายได้ต่อเดือน	จำนวนคน	ร้อยละ
0-5,000 บาท	260	27.4
5,001-10,000 บาท	322	33.9
10,001-20,000 บาท	218	22.9
20,001-30,000 บาท	81	8.5
30,001-40,000 บาท	34	3.6
มากกว่า 40,000 บาท	35	3.6

ตารางที่ 3.6 การศึกษา

การศึกษา	จำนวนคน	ร้อยละ
ประถมศึกษา	157	16.5
มัธยมต้น	101	10.6
มัธยมปลาย/ปวช	199	20.9
อนุปริญญา	126	13.3
ปริญญาตรี	309	32.5
สูงกว่าปริญญาตรี	50	5.3
ไม่ได้ศึกษา	8	0.8

ขั้นตอนของการเก็บรวบรวมข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นการเก็บจากนักพนันลอตเตอรี่ที่มาซื้อลอตเตอรี่ที่แผงขายลอตเตอรี่ คือ แผงขายลอตเตอรี่ที่สี่แยกคอกวัว ถนนราชดำเนินกลาง 120 ชุด แผงขายลอตเตอรี่ในอำเภอเมืองจังหวัดนครสวรรค์ 200 ชุด เชียงใหม่ 180 ชุด ขอนแก่น 320 ชุด และอำเภอหาดใหญ่ สงขลา 130 ชุด ผู้ช่วยนักวิจัยเก็บข้อมูลจากนักพนัน โดยการเข้าทักทายนักพนันที่เข้ามาซื้อลอตเตอรี่ที่แผงขาย ขอความร่วมมือจากนักพนันให้ตอบแบบสอบถาม รอให้ผู้ตอบแบบสอบถามตอบคำถามจนจบ แล้วกล่าวขอบคุณ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเป็นแบบสอบถามแบบปลายปิด 3 หน้าจำนวน 47 ข้อ สำเนาของแบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัยปรากฏในภาคผนวกของรายงานนี้



ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วยคำถามข้อที่ 1 ถึง 6 ซึ่งเป็นการรวบรวมข้อมูลทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น เพศ สถานภาพการสมรส จำนวนบุตร อายุ รายได้ต่อเดือน และการศึกษา ข้อมูลทางประชากรศาสตร์นี้จะทำให้ได้ภาพรวมของนักพนันลอตเตอรี่ในประเทศไทยว่า นักพนันลอตเตอรี่เป็นใคร

ข้อ 7 ถึง 14 เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันลอตเตอรี่ และสิ่งแวดล้อมเพื่อให้ได้ภาพรวมของพฤติกรรมการเล่นการพนันลอตเตอรี่ในประเทศไทย

ข้อที่ 7 ถามนักพนันว่าซื้อลอตเตอรี่บ่อยเพียงไร โดยแบ่งคำตอบเป็น 1. นาน ๆ จะซื้อสักครั้ง 2. ซื้อบ่อยแต่ไม่ทุกงวด และ 3. ซื้อทุกงวดไม่เคยขาด คำตอบระบุความถี่ห่างของการพนัน

ข้อที่ 8 ถามนักพนันว่า ใช้เงินในการเล่นพนันแต่ละครั้งเป็นจำนวนเท่าไร คำตอบ 1 ถึง 4 เป็นคำตอบที่มีการแบ่งตัวเลขเงินที่ใช้ในการพนันหนึ่งพันแรกออกเป็น 4 ส่วน ๆ ละ 250 บาท คำตอบ 5 ถึง 8 เป็นการแบ่งเงินหนึ่งพันที่สองและสามเป็นส่วนละ 500 บาท คำตอบที่ 9 เป็นคำตอบของนักพนันที่ใช้เงินมากกว่างวดละ 3,000 บาท การแบ่งเงินเป็นส่วนละ 250 บาทนั้นเพราะลอตเตอรี่ดั้งเดิมราคาคู่ละ 80 บาท ผู้ขายอาจขายลอตเตอรี่เกินราคาบ้างเล็กน้อย ทำให้จำนวนเงิน 250 บาทสามารถซื้อลอตเตอรี่ได้ 3 คู่

ข้อที่ 9 ถามว่า นักพนันหวังที่จะถูกรางวัลใหญ่หรือไม่ คำถามข้อนี้เป็นคำถามที่วัดว่า การติดพนันลอตเตอรี่ถูกหล่อเลี้ยงด้วยความหวังเช่นนี้มากน้อยเพียงไร คำตอบแบ่งเป็น 5 ระดับ คือ 1. ไม่หวังเลย 2. ไม่หวัง 3. หวังครั้งไม่หวังครั้ง 4. หวังมาก 5. หวังมากที่สุด

ข้อที่ 10 ถามนักพนันว่า เคยถูกลอตเตอรี่ไหม เนื่องจากลอตเตอรี่เป็นการพนันที่ทำให้คนเล่นได้รางวัลแบบสุ่ม หรือ Random reward นักพนันที่เคยถูกรางวัลบ้างจะมีความหวังที่จะถูกรางวัลและความหวังนี้จะทำให้นักพนันที่เคยถูกรางวัลเล่นลอตเตอรี่บ่อยกว่าและด้วยเงินมากกว่านักพนันผู้ที่ไม่เคยถูกรางวัลเลย คำตอบแบ่งเป็น 3 ระดับคือ 1. ไม่เคยถูกเลย 2. เคยถูกบ้าง 3. เคยถูกบ่อย ๆ

ข้อที่ 11 ถามนักพนันว่า ถูกรางวัลใหญ่ได้เงินมากจนอยู่ได้อย่างสบายโดยไม่ต้องทำงาน จะทำงานต่อไหม คำตอบคือ 1. ทำงานต่อในงานเดิม 2. ออกจากงานไปทำธุรกิจของตนเอง และ 3. ออกจากงานและไม่ทำงานอีกเลย การวิจัยในต่างประเทศเรียกคำถามนี้ว่า เป็น Lottery question และการวิจัยก็มักจะมีผลว่า ผู้ที่ตอบคำถามจะทำงานต่อไปในงานเดิม



ข้อที่ 12 ถามว่า นักพนันไล่ซื้อเลขเด็ดทุกงวดหรือไม่ การเล่นเกมพนันลอตเตอรี่ นักพนันมักจะมีตัวเลขที่ตนคิดว่าจะออกในงวดนั้น และจะกว้านซื้อตัวเลขนั้น แต่ถ้าตัวเลขนั้นไม่ออก นักพนันก็อาจไล่ตามซื้อเลขตัวนั้นในงวดต่อมา คำตอบแบ่งเป็น 3 ระดับคือ 1. ไม่เคยไล่ซื้อเลข 2. ไล่ซื้อเลขเด็ดเป็นครั้งคราว 3. ไล่ซื้อเลขเด็ดทุกงวด

ข้อที่ 13 และ 14 ถามนักพนันว่า คนในบ้าน และเพื่อน ๆ เล่นพนันลอตเตอรี่หรือไม่ การวิจัยในต่างประเทศชี้ว่า การมีสมาชิกในครอบครัวและเพื่อน ๆ ที่เล่นพนันลอตเตอรี่ทำให้นักพนันเล่นลอตเตอรี่ตามไปด้วย คำตอบแบ่งเป็น 3 ระดับคือ 1. ไม่มีใครเล่นนอกจากตัวท่านเอง 2. ท่านและคู่สมรส (เพื่อน ๆ บางคน) เล่นลอตเตอรี่ 3. ทุกคนในบ้าน (เพื่อน ๆ ทุกคน) เล่นลอตเตอรี่

ตอนที่ 2 ความเชื่อเกี่ยวกับลอตเตอรี่ มีจำนวน 6 ข้อเป็นการวัดความรู้ไม่เท่าทันในการเล่นพนันลอตเตอรี่

ข้อที่ 15 “เบอร์ที่จะออกเป็นเบอร์ที่ถูกล้อไว้” เป็นความรู้ไม่เท่าทันถึงการควบคุมตัวเลขว่าไม่มีใครสามารถควบคุมการเลือกตัวเลขได้

ข้อที่ 16 “เบอร์เดียวกันไม่ออกสองครั้งติด ๆ กัน” เป็นความรู้ไม่เท่าทันถึงความเป็นอิสระของการเลือกตัวเลขว่า ตัวเลขที่ออกมาแล้วไม่สามารถทำนายตัวเลขที่จะออกต่อไปได้

ข้อที่ 17 “ถูกลอตเตอรี่ ได้เงินรางวัลมากกว่าเล่นพนันอย่างอื่น” และ ข้อที่ 18 “ถ้าไม่ลองเสี่ยงโชคซื้อลอตเตอรี่ ก็ไม่มีทางรวย” เป็นความรู้ไม่เท่าทันถึงผลตอบแทนของลอตเตอรี่ที่มีความคาดหวังเป็นลบ (Negative Expectation of Return) กล่าวคือ สำนักงานสลากกินแบ่งของรัฐบาลจ่ายเงินคืนให้แก่ักพนันลอตเตอรี่ในรูปของเงินรางวัลเพียงร้อยละ 60 เท่านั้น

ข้อที่ 19 “เจ้าพ่อหรืออาจารย์ที่ดัง ๆ รู้ตัวเลขที่จะออก” และข้อที่ 20 “เบอร์ต่ำกับเบอร์สูงออกบ่อยไม่เท่ากัน” เป็นความรู้ไม่เท่าทันถึงการเลือกตัวแบบสุ่มว่า ตัวเลขทุกตัวมีโอกาสถูกเลือกได้เท่า ๆ กัน

การวัดระดับความเชื่อเรื่องลอตเตอรี่เป็นการรวมคะแนนของทั้ง 6 ข้อ โดยผู้ตอบระบุนความเชื่อของตนจาก 1. ไม่เชื่อเด็ดขาด ถึง 5. เชื่อมาก ผู้ตอบแบบสอบถามที่ได้คะแนนสูงเป็นผู้ที่มีความรู้ไม่เท่าทันเรื่อง ลอตเตอรี่

คำถาม 6 ข้อนี้เป็นส่วนหนึ่งของคำถาม 10 ที่ได้รับการพัฒนาเพื่อวัดความรู้ไม่เท่าทันในการพนันลอตเตอรี (Ariyabuddihphongs, 2005) การวิเคราะห์องค์ประกอบ (factor analysis) ของคำถามดังกล่าวปรากฏว่า คำถามทั้ง 10 แยกตัวเป็น 2 องค์ประกอบ โดยมี 6 ข้อข้างต้นเกาะกลุ่มเป็นองค์ประกอบที่หนึ่ง และอีก 4 ข้อเกาะกลุ่มในองค์ประกอบที่สอง ทั้งสององค์ประกอบสามารถอธิบายการกระจายของความแปรปรวนได้ร้อยละ 47.94 มีค่า Alpha co-efficient = .81

การวิจัยนี้เลือกใช้คำถามเพียง 6 ข้อในองค์ประกอบกลุ่มแรกเพื่อไม่ให้แบบสอบถามยาวจนเกินไป เนื่องจากผู้วิจัยเกรงว่าผู้ตอบแบบสอบถามจะตอบคำถามอย่างไม่ตั้งใจ หากแบบสอบถามยาวเกินไป

ตอนที่ 3 ความเห็นเกี่ยวกับโชคชะตามี 7 ข้อ เพื่อวัดความเชื่อของผู้ตอบแบบสอบถามเรื่องโชคชะตา ความเห็นเรื่องโชคชะตานี้ตรงกับความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายในและภายนอกของ Rotter (1966) คำถาม 7 ข้อมีดังนี้

- ข้อ 21. ระหว่างเก่งกับเฮง เฮงดีกว่า
- ข้อ 22. ทิศทางชีวิตคนเรา เขากำหนดมาให้เรียบร้อยแล้ว
- ข้อ 23. คนดวงดีทำธุรกิจอะไรก็รวย
- ข้อ 24. คนเราร่ำรวยได้เพราะความเฮง
- ข้อ 25. อะไรจะต้องเกิดก็ต้องเกิด
- ข้อ 26. คนได้เป็นใหญ่เป็นโต เพราะบุญวาสนา
- ข้อ 27. คนเราเคราะห์ดีหรือเคราะห์ร้าย เพราะชะตากรรม

การวัดความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายในภายนอกเป็นการรวมคะแนนจากข้อ 21 ถึง 27 โดยผู้ตอบระบุความเชื่อของตนจาก 1. ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง จนถึง 5. เห็นด้วยอย่างยิ่ง ผู้ที่ได้คะแนนสูงเป็นผู้ที่มีความเชื่อในการควบคุมภายนอกสูง

คำถาม 7 ข้อนี้เป็นส่วนหนึ่งของคำถามที่ถูกพัฒนาเพื่อวัดความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายในและภายนอก รวม 14 ข้อ คำถามทั้ง 14 ข้อถูกทดสอบในการวิจัยเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายในและภายนอก ค่าของเงิน และความสำเร็จในชีวิตในหมู่นักธุรกิจและผู้บริหารบริษัท 350 คน ปรากฏว่า คำถาม 7 ข้อข้างต้นเกาะกลุ่มเป็นหนึ่งองค์ประกอบของความเชื่อในศูนย์การ

ควบคุมภายนอก และอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 24.04 มีค่า Alpha co-efficient = 0.81 (แสงเดือน องอาจศิริ 2547)

ตอนที่ 4 ความเห็นเกี่ยวกับเงินมี 7 ข้อเพื่อวัดทัศนนิยมหรือเจตคติของผู้ตอบแบบสอบถามว่าเงินเป็นเรื่องสำคัญและเป้าหมายของชีวิตคือการหาเงินให้มาก ๆ คำถามทั้ง 7 ข้อมีดังนี้

- ข้อ 28. เงินซื้อได้ทุกอย่าง
- ข้อ 29. ถ้ามีเงินมาก ๆ ก็ใช้เงินหาความสุขให้เต็มที่
- ข้อ 30. คนไม่มีเงิน ไม่มีคนนับถือ
- ข้อ 31. ค่าของคนอยู่ที่เงินตัวเอง
- ข้อ 32. การมีเงินมาก ๆ เป็นความสุข
- ข้อ 33. ไม่มีปัญหาอะไรที่เงินแก้ไขไม่ได้
- ข้อ 34. เป้าหมายของชีวิตคือการหาเงินให้มาก ๆ

การวัดเจตคติเกี่ยวกับเงินเป็นการรวมคะแนนของข้อ 28 ถึง ข้อ 34 ผู้ตอบแบบสอบถามความเห็นของตนจาก 1. ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง จนถึง 5. เห็นด้วยอย่างยิ่ง ผู้ที่มีคะแนนสูงถือว่าเป็นผู้ที่มีเจตคติเกี่ยวกับเงินสูง

คำถามเจ็ดข้อนี้ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อวัดความเห็นเกี่ยวกับความสำคัญของเงินในการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสำคัญของเงินกับการเล่นพนันลอตเตอรี่ในกรุงเทพมหานครในหมู่นักพนันลอตเตอรี่ 300 คน ในการวิเคราะห์ห้อยู่ประกอบ คำถามทั้ง 7 ข้อเกาะกลุ่มเป็นองค์ประกอบเดียว โดยอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 47.23 และมีค่า Alpha coefficient = .81 (Ariyabuddhipongs, 2005)

ตอนที่ 5 ความเห็นเรื่องสิ่งของมี 6 ข้อ เพื่อวัดทัศนนิยมหรือความสำคัญที่ผู้ตอบแบบสอบถามให้การสั่งสมสิ่งของ โดยเฉพาะสิ่งของที่มีราคาแพง คำถาม 6 ข้อ มีดังนี้

- ข้อ 35. ท่านชอบมีบ้านใหญ่ รถหรู และเสื้อผ้าแพง ๆ
- ข้อ 36. ความสำเร็จในชีวิตคือ การมีทรัพย์สินสมบัติมาก ๆ
- ข้อ 37. ท่านชอบซื้อของแพง ๆ ถึงแม้ว่าจะไม่ค่อยได้ใช้ของที่ซื้อมา
- ข้อ 38. ท่านมีความสุขกับการซื้อปิ้ง
- ข้อ 39. ชีวิตของท่านจะดีขึ้นกว่านี้ ถ้าท่านได้ของที่ท่านยังไม่เคยมี

ข้อ 40. ท่านจะมีความสุขมากขึ้น ถ้าท่านมีเงินซื้อของมากกว่านี้

การวัดความเห็นเกี่ยวกับสิ่งของเป็นการรวมคะแนนของข้อ 35 ถึง ข้อ 40 ผู้ตอบแบบสอบถามตอบคำถามโดยระบุความเห็นของตนเองจาก 1. ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง จนถึง 5. เห็นด้วยอย่างยิ่ง ผู้ที่มีคะแนนสูงถือว่าเป็นผู้ที่มีวัตถุนิยมสูง

คำถามทั้ง 6 ข้อเป็นคำถามที่คัดเลือกจาก Materialism scale ของ Richins & Dawson (1992) แบบสอบถามเดิมมี 18 ข้อ แยกเป็น 3 องค์ประกอบ การเลือกคำถาม 6 ข้อนี้เป็นการเลือกคำถามข้อที่มีค่าน้ำหนักขององค์ประกอบมากที่สุด 2 ข้อจาก 3 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบ Success 2 ข้อ องค์ประกอบ Centrality 2 ข้อ และ องค์ประกอบ Happiness 2 ข้อ

ตอนที่ 6 เหตุการณ์เกี่ยวกับลอตเตอรี่มี 6 ข้อเพื่อวัดผลกระทบทางลบที่เกิดขึ้นกับนักพนันลอตเตอรี่ประสบ แต่ใช้คำว่าเหตุการณ์ เนื่องจากต้องการหลีกเลี่ยงประโยคที่เป็นลบ เพราะประโยคที่เป็นลบอาจทำให้นักพนันปฏิเสธความจริงและตอบในทางที่แสดงว่าตนไม่มีปัญหาได้ คำถาม 6 ข้อมีดังนี้

ข้อ 41. ท่านรู้ตัวว่า ท่านซื้อลอตเตอรี่มากเกินไป

ข้อ 42. ท่านถูกเตือนว่า ว่าซื้อลอตเตอรี่มากเกินไป

ข้อ 43. ท่านห้ามตัวเองไม่ให้ซื้อลอตเตอรี่ไม่ได้

ข้อ 44. ท่านต้องปกปิดไม่ให้คนอื่นรู้ว่าท่านซื้อลอตเตอรี่

ข้อ 45. ท่านต้องขีมนเงินคนอื่นเพื่อซื้อลอตเตอรี่

ข้อ 46. ท่านไม่มีเงินใช้ เพราะเอาเงินไปซื้อลอตเตอรี่จนหมด

การวัดผลกระทบทางลบเป็นการรวมคะแนนของข้อ 41 ถึง ข้อ 46 ผู้ตอบแบบสอบถามตอบคำถาม โดยระบุความเห็นของตนเองจาก 1. ไม่เกิดขึ้นเลย 2. เกิดขึ้นบ้างเป็นครั้งคราว 3. เกิดขึ้นค่อนข้างบ่อย และ 4. เกิดขึ้นมากที่สุด ผู้ที่มีคะแนนสูงถือว่าเป็นผู้ที่มีปัญหาเกี่ยวกับการพนันลอตเตอรี่

คำถามเรื่องผลกระทบทางลบของการพนันลอตเตอรี่นี้เป็นคำถามที่แปลจากการวิจัยเรื่องผลกระทบของการเล่นการพนันลอตเตอรี่ที่ทำในประเทศเนเธอร์แลนด์ (Hendriks et al, 1997) ซึ่งแยกผลกระทบทางลบออกเป็น At risk และ Problem criteria การเลือกผลกระทบเลือกจากจำนวนของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยใช้เกณฑ์ว่า มีผู้ตอบว่ามีผลกระทบเกินร้อยละ 1.0 จึงได้ผลกระทบทั้ง 6 ข้อ

ดังกล่าว การวัดผลกระทบนี้ Hendriks et al ไม่ได้ทำการวิเคราะห์องค์ประกอบหรือหาค่าความเที่ยง Alpha co-efficient

สถานที่ที่เก็บข้อมูล ข้อสุดท้าย ข้อ 47 เป็นการบันทึกว่าเก็บข้อมูลที่จังหวัดใด เพื่อควบคุมการเก็บข้อมูล เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยที่ครอบคลุมทั้งกรุงเทพมหานคร และ 4 ภาคของประเทศ

การทดสอบความตรงและความเที่ยงของแบบสอบถาม การวิเคราะห์องค์ประกอบเป็นวิธีหนึ่งในการทดสอบว่า แบบสอบถามที่สร้างขึ้นมานั้นมีความตรงและความเที่ยงในการวัดแนวความคิดที่ต้องการหรือไม่

ความรู้ไม่เท่าทันเรื่องลอตเตอรี่ เพื่อทดสอบว่า แบบสอบถามตอนที่ 2 ความเชื่อเกี่ยวกับลอตเตอรี่มีความตรงในการวัดความรู้ไม่เท่าทันเรื่องลอตเตอรี่หรือไม่ ข้อมูลคำตอบของข้อ 15 ถึง 20 ถูกนำไปวิเคราะห์องค์ประกอบ Factor Analysis ในชุดคำสั่ง SPSS โดยใช้เกณฑ์ค่า Eigen เท่ากับ 1.0 และการหมุนแกน โดยวิธี Varimax ผลของการวิเคราะห์ปรากฏในตารางที่ 3.7

ตารางที่ 3.7 โครงสร้างขององค์ประกอบของความรู้ไม่เท่าทันเรื่องลอตเตอรี่

	องค์ประกอบที่	
	1	2
15. เบอร์ที่จะออก เป็นเบอร์ที่ถูกล้อคไว้	.12	.81
16. เบอร์เดียวกันไม่ออกสองครั้งติด ๆ กัน	0	.82
17. ถูกลอตเตอรี่ ได้เงินรางวัลมากกว่าเล่นพนันอย่างอื่น	.75	0
18. ถ้าไม่ลองเสี่ยง โชคซื้อลอตเตอรี่ ก็ไม่มีทางรวย	.78	0
19. เจ้าพ่อหรืออาจารย์ที่ดัง ๆ รู้ตัวเลขที่จะออก	.63	.34
20. เบอร์ต่ำกับเบอร์สูงออกบ่อยไม่เท่ากัน	.54	.44

ความรู้ไม่เท่าทันเรื่องลอตเตอรี่แบ่งออกเป็นสององค์ประกอบ องค์ประกอบที่ 1 เป็นความรู้ไม่เท่าทันเรื่องการได้เงินรางวัลจากการเล่นลอตเตอรี่ การที่เจ้าพ่อหรืออาจารย์ดัง ๆ รู้ตัวเลขที่จะออก และ ความเชื่อว่าเลขต่ำและเลขสูงมีโอกาสออกไม่เท่ากัน องค์ประกอบที่ 2 เป็นความเชื่อเกี่ยวกับเลขที่ออก องค์ประกอบทั้งสองตัวอธิบายความแปรปรวนได้ 58.58% และมีความเที่ยง (Alpha) = 0.69

ความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอก เพื่อทดสอบว่า แบบสอบถามตอนที่ 3 ความเชื่อเกี่ยวกับ โชคชะตาที่มีความตรงในการวัดความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอกหรือไม่ ข้อมูลคำตอบของข้อ 21 ถึง 27 ถูกนำไปวิเคราะห์องค์ประกอบ Factor Analysis ในชุดคำสั่ง SPSS โดยใช้เกณฑ์ค่า Eigen เท่ากับ 1.0 และการหมุนแกนโดยวิธี Varimax การวิเคราะห์ให้ผลเพียงหนึ่งองค์ประกอบ และผลที่ได้ ไม่สามารถนำไปหมุนได้ ผลของการวิเคราะห์ปรากฏในตารางที่ 3.8

ตารางที่ 3.8 โครงสร้างขององค์ประกอบของความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอก

	องค์ประกอบ
21. ระหว่างเก่งกับเฮง เฮงดีกว่า	.68
22. ทิศทางชีวิตคนเรา เขากำหนดมาให้เรียบร้อยแล้ว	.60
23. คนดวงดีทำธุรกิจอะไรก็รวย	.77
24. คนเราร่ำรวยได้เพราะความเฮง	.70
25. อะไรจะต้องเกิดก็ต้องเกิด	.60
26. คนได้เป็นใหญ่เป็นโต เพราะบุญวาสนา	.63
27. คนเราเคราะห์ดีหรือเคราะห์ร้าย เพราะชะตากรรม	.74

แบบสอบถามความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอกมีเพียงหนึ่งองค์ประกอบ อธิบายความแปรปรวนได้ 45.85% และมีความเที่ยง (Alpha) = 0.79

ธนนิยม เพื่อทดสอบว่า แบบสอบถามตอนที่ 4 ความเชื่อเกี่ยวกับเงินมีความตรงในการวัดธนนิยมหรือไม่ ข้อมูลคำตอบของข้อ 28 ถึง 34 ถูกนำไปวิเคราะห์องค์ประกอบ Factor Analysis ในชุดคำสั่ง SPSS โดยใช้เกณฑ์ค่า Eigen เท่ากับ 1.0 และการหมุนแกนโดยวิธี Varimax การวิเคราะห์ให้ผลเพียงหนึ่งองค์ประกอบและผลที่ได้ไม่สามารถนำไปหมุนได้ ผลของการวิเคราะห์ปรากฏในตารางที่ 3.9



ตารางที่ 3.9 โครงสร้างขององค์ประกอบของธนนิยม

	องค์ประกอบ
28. เงินซื้อได้ทุกอย่าง	.78
29. ถ้ามีเงินมาก ๆ ก็ใช้เงินหาความสุขให้เต็มที่	.73
30. คนไม่มีเงิน ไม่มีคนนับถือ	.71
31. ค่าของคนอยู่ที่เงินตัวเอง	.72
32. การมีเงินมาก ๆ เป็นความสุข	.72
33. ไม่มีปัญหาอะไรที่เงินแก้ไขไม่ได้	.74
34. เป้าหมายของชีวิตคือการหาเงินให้มาก ๆ	.74

แบบสอบถามความเชื่อในธนนิยมมีเพียงหนึ่งองค์ประกอบ อธิบายความแปรปรวนได้ 53.91% และมีครรชนีความเที่ยง (Alpha) = 0.86

วัตถุประสงค์ เพื่อทดสอบว่า แบบสอบถามตอนที่ 5 ความเห็นเกี่ยวกับสิ่งของมีความตรงในการวัดทัศนนิยมหรือไม่ ข้อมูลคำตอบของข้อ 35 ถึง 40 ถูกนำไปวิเคราะห์องค์ประกอบ Factor Analysis ในชุดคำสั่ง SPSS โดยใช้เกณฑ์ค่า Eigen เท่ากับ 1.0 และการหมุนแกนโดยวิธี Varimax การวิเคราะห์ให้ผลเพียงหนึ่งองค์ประกอบ ผลที่ได้ไม่สามารถนำไปหมุนได้ ผลของการวิเคราะห์ปรากฏในตารางที่ 3.10

ตารางที่ 3.10 โครงสร้างขององค์ประกอบของทัศนนิยม

	องค์ประกอบ
35. ท่านชอบมีบ้านใหญ่ รถหรู และเสื้อผ้าแพง ๆ	.78
36. ความสำเร็จในชีวิตคือ การมีทรัพย์สินสมบัติมาก ๆ	.78
37. ท่านชอบซื้อของแพง ๆ ถึงแม้ว่าจะไม่ค่อยได้ใช้ของที่ซื้อ	.60
38. ท่านมีความสุขกับการซื้อของ	.68
39. ชีวิตของท่านจะดีขึ้นกว่านี้ ถ้าท่านได้ของที่ท่านยังไม่เคยมี	.60
40. ท่านจะมีความสุขมากขึ้น ถ้าท่านมีเงินซื้อของมากกว่านี้	.61

แบบสอบถามความเชื่อในทัศนนิยมมีเพียงหนึ่งองค์ประกอบ อธิบายความแปรปรวนได้ 45.88% และมีความเที่ยง (Alpha) = 0.75

เหตุการณ์เกี่ยวกับลอตเตอรี่ เพื่อทดสอบว่าแบบสอบถามตอนที่ 6 เหตุการณ์เกี่ยวกับลอตเตอรี่ มีความตรงในการวัดผลกระทบทางลบในการพนันลอตเตอรี่หรือไม่ ข้อมูลคำตอบของข้อ 41 ถึง 46 ถูกนำไปวิเคราะห์องค์ประกอบ Factor Analysis ในชุดคำสั่ง SPSS โดยใช้เกณฑ์ค่า Eigen เท่ากับ 1.0 และการหมุนแกนโดยวิธี Varimax การวิเคราะห์ให้ผลเพียงหนึ่งองค์ประกอบและผลที่ได้ไม่สามารถนำไปหมุนได้ ผลของการวิเคราะห์ปรากฏในตารางที่ 3.11

ตารางที่ 3.11 โครงสร้างขององค์ประกอบของเหตุการณ์ทางลบจากการเล่นพนันลอตเตอรี่

	องค์ประกอบ
41. ท่านรู้ตัวว่า ท่านซื้อลอตเตอรี่มากเกินไป	.72
42. ท่านถูกเตือนว่า ว่าซื้อลอตเตอรี่มากเกินไป	.79
43. ท่านห้ามตัวเองไม่ให้ซื้อลอตเตอรี่ไม่ได้	.76
44. ท่านต้องปกปิดไม่ให้คนอื่นรู้ว่าท่านซื้อลอตเตอรี่	.74
45. ท่านต้องยืมเงินคนอื่นเพื่อซื้อลอตเตอรี่	.80
46. ท่านไม่มีเงินใช้ เพราะเอาเงินไปซื้อลอตเตอรี่จนหมด	.78

แบบสอบถามเหตุการณ์ทางลบเกี่ยวกับการพนันลอตเตอรี่มีเพียงหนึ่งองค์ประกอบ อธิบายความแปรปรวนได้ 58.79% และมีความเที่ยง (Alpha) = 0.86

วิธีการทางสถิติและการวิเคราะห์ข้อมูล การทดสอบสมมติฐานต่าง ๆ จะใช้วิธีการทางสถิติดังต่อไปนี้

- สมมติฐาน ที่ 1: Log-linear modeling
- สมมติฐาน ที่ 2: Log-linear modeling
- สมมติฐาน ที่ 3: Chi-square
- สมมติฐาน ที่ 4: Log-linear modeling
- สมมติฐาน ที่ 5: Log-linear modeling
- สมมติฐาน ที่ 6: Log-linear modeling
- สมมติฐาน ที่ 7: Log-linear modeling
- สมมติฐาน ที่ 8: Log-linear modeling
- สมมติฐาน ที่ 9: Log-linear modeling



Log-linear modeling เป็นวิธีการทางสถิติที่ต่อเนื่องกับวิธีการ Chi-square ในขณะที่วิธีการ Chi-square วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสองตัวแปรเท่านั้น วิธีการ Log-linear modeling สามารถวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวแปรได้ตั้งแต่ 3 ตัวขึ้นไป โดยกระบวนการเลือก (Model selection) จะเลือกเอาแต่ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่มีนัยสำคัญทางสถิติเท่านั้นมาเป็นแบบจำลอง (Model) วิธีการ Log-linear modeling คล้ายคลึงกับวิธีการทางสถิติแบบ Factorial Anova



## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลแยกเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกเป็นการวิเคราะห์พฤติกรรมการพนันลอตเตอรี่ของคนไทย โดยจะวิเคราะห์ข้อมูลประชากรกับพฤติกรรมการพนัน ส่วนที่สองเป็นการทดสอบสมมติฐานต่าง ๆ ที่ได้ลำดับไว้ในบทที่ 3

การวิเคราะห์พฤติกรรมการพนันลอตเตอรี่ของคนไทย นักพนันลอตเตอรี่ไทยมีพฤติกรรมเกี่ยวกับลอตเตอรี่ ในลักษณะดังนี้

ตารางที่ 4.1 ความถี่ในการซื้อ

ความถี่ในการซื้อ	จำนวนคน	ร้อยละ
นาน ๆ จะซื้อสักครั้ง	470	49.5
ซื้อบ่อย แต่ไม่ทุกงวด	310	32.6
ซื้อทุกงวด ไม่เคยขาด	170	17.9

ตารางที่ 4.2 จำนวนเงินในการซื้อ

จำนวนเงินในการซื้อ	จำนวนคน	ร้อยละ
1-250 บาท	571	60.1
251-500 บาท	240	25.3
501-750 บาท	53	5.6
751-1,000 บาท	26	2.7
1,001-1,500 บาท	22	2.3
1,501-2,000 บาท	16	1.7
มากกว่า 2,001 บาท	22	2.3

ตารางที่ 4.3 การคาดหวังที่จะถูกรางวัลใหญ่

ความหวังที่จะถูกรางวัลใหญ่	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่หวังเลย	63	6.6
ไม่หวัง	96	10.1
หวังครั้งไม่หวังครั้ง	368	38.7
หวังมาก	251	26.4
หวังมากที่สุด	172	18.1

ตารางที่ 4.4 ประสบการณ์การถูกรางวัล

ประสบการณ์การถูกรางวัล	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่เคยถูกละเลย	366	38.5
เคยถูบบ้าง	522	54.9
เคยถูบบ่อย ๆ	62	6.5

ตารางที่ 4.5 จะทำงานต่อหรือไม่ถ้าถูกรางวัลใหญ่

จะทำงานต่อหรือไม่	จำนวนคน	ร้อยละ
ทำงานต่อในงานเดิม	503	52.9
ลาออกจากงานไปทำธุรกิจของตนเอง	339	35.7
ออกจากงานและไม่ทำงานอีกเลย	108	11.4

ตารางที่ 4.6 การไล่ซื้อเลขเด็ด

การไล่ซื้อเลขเด็ด	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่เคยซื้อเลขเด็ด	465	48.9
ไล่ซื้อเลขเด็ดเป็นครั้งคราว	431	45.4
ไล่ซื้อเลขเด็ดทุกงวด	54	5.7

ตารางที่ 4.7 จำนวนคนในบ้านที่เล่นลอตเตอรี่

คนในบ้านที่เล่นลอตเตอรี่	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่มีใครเล่นนอกจากตัวท่านเอง	468	49.3
ท่านและคู่สมรสเล่นลอตเตอรี่	294	31.0
ทุกคนในบ้านเล่นลอตเตอรี่	187	19.7

ตารางที่ 4.8 จำนวนเพื่อนที่เล่นลอตเตอรี่

จำนวนเพื่อนที่เล่นลอตเตอรี่	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่มีใครเล่นนอกจากตัวท่านเอง	132	13.9
เพื่อน ๆ บางคนเล่นลอตเตอรี่	697	73.4
เพื่อน ๆ ทุกคนเล่นลอตเตอรี่	120	12.6

ในหมู่คนไทยที่เล่นการพนันลอตเตอรี่จะเป็นหญิงมากกว่าชายประมาณร้อยละ 5 นักพนันลอตเตอรี่ส่วนใหญ่เป็นผู้ที่มีครอบครัวแล้ว การเล่นการพนันลอตเตอรี่เล่นกันทุกวัยตั้งแต่อายุ 10 ปีไปจนถึงมากกว่า 60 ปีและในกลุ่มของผู้ที่มีอายุระหว่าง 20 ปี ถึง 45 ปีจะมีผู้ที่เล่นพนันลอตเตอรี่มากกว่าร้อยละ 10 ผู้ที่เล่นพนันลอตเตอรี่เป็นผู้ที่มีรายได้น้อย ร้อยละ 27.4 มีรายได้ไม่เกิน 5,000 บาทต่อเดือน และร้อยละ 33.9 มีรายได้ระหว่าง 5,001 บาทถึง 10,000 ต่อเดือน แต่นักพนันเหล่านี้ใช้เงินซื้อลอตเตอรี่งวดละ 1-250 บาทหรือประมาณ 500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 5 ถึง 10 ของรายได้ต่อเดือน

สำหรับความถี่ในการซื้อลอตเตอรี่ ร้อยละ 49.5 ของนักพนันลอตเตอรี่จะซื้อลอตเตอรี่นาน ๆ ครั้ง ในขณะที่ ร้อยละ 32.6 ซื้อบ่อยแต่ไม่ทุกงวด นักพนันที่ซื้อลอตเตอรี่ทุกงวดมีอยู่ร้อยละ 17.9 นอกจากนี้ นักพนันลอตเตอรียังไล่ซื้อเลขเด็ดอีกด้วย โดยร้อยละ 45.4 ไล่ซื้อเลขเด็ดเป็นครั้งคราว และร้อยละ 5.7 ไล่ซื้อเลขเด็ดทุกงวด

นักพนันลอตเตอรี่ส่วนใหญ่เล่นพนันลอตเตอรี่โดยไม่หวังจะถูกรางวัล โดยนักพนันร้อยละ 55.4 ไม่หวังหรือหวังเพียงครั้งที่จะถูกลอตเตอรี่ ทั้งนี้ นักพนันลอตเตอรี่ร้อยละ 38.5 กล่าวว่าไม่เคยถูกรางวัลลอตเตอรี่เลยและนักพนันที่เคยถูกลอตเตอรี่มีร้อยละ 54.9 ความหวังที่จะถูกรางวัลใหญ่คงมี

น้อยเพราะเมื่อถูกถามว่า จะทำงานต่อหรือไม่ถ้าถูกรางวัลใหญ่ นักพนันลอตเตอรี่ร้อยละ 52.9 ตอบว่า จะทำงานต่อในงานเดิม

การเล่นการพนันมักจะมีแรงจูงใจจากคนรอบข้าง ในกลุ่มตัวอย่างนี้ สักส่วนของคู่สมรสและคนในบ้านที่เล่นพนันลอตเตอรี่มีถึงร้อยละ 50.7 และสักส่วนของนักพนันที่มีเพื่อนบางคนในการเล่นลอตเตอรี่และเพื่อนทุกคนที่เล่นลอตเตอรี่มีถึงร้อยละ 86.0

สำหรับผลเสียของการพนันลอตเตอรี่ซึ่งได้แก่การเล่นซื้อลอตเตอรี่มากเกินไป การห้ามตัวเองไม่ให้ซื้อลอตเตอรี่ไม่ได้ การยืมเงินคนอื่นเพื่อซื้อลอตเตอรี่ ตลอดจนการไม่มีเงินใช้เพราะเอาไปซื้อลอตเตอรี่จนหมดนั้น ส่วนใหญ่นักพนันลอตเตอรี่ตอบว่า ไม่เกิดขึ้นกับตัวเองหรือเกิดขึ้นเป็นครั้งคราว แต่ก็มีนักพนันลอตเตอรี่ประมาณร้อยละ 3.3 จนถึง 6.0 ที่ตอบว่า เหตุการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นมากที่สุด

**การทดสอบสมมติฐาน** เนื่องจากตัวแปรหลายตัวเป็นตัวแปรจำแนกประเภท (Categorical) การทดสอบสมมติฐานจะใช้ Log-linear modeling และ Chi-square ในชุดคำสั่ง SPSS จุดประสงค์ของ Log-linear modeling เป็นการค้นหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรจำแนกประเภท โดยแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่สำคัญเท่านั้น (Fienberg, 1980)

ผู้ตอบแบบสอบถามประมาณกึ่งหนึ่ง (ร้อยละ 49.5) ตอบว่า นาน ๆ จะซื้อลอตเตอรี่สักครั้ง ในขณะที่ ร้อยละ 32.6 ตอบว่า ซื้อบ่อยแต่ไม่ทุกงวด และ ร้อยละ 17.9 ตอบว่า ซื้อทุกงวดไม่เคยขาด ดังนั้น ความถี่ในการพนันลอตเตอรี่จึงถูกรวมให้เป็น 2 ระดับ ระดับต่ำได้แก่ ผู้ตอบแบบสอบถามที่ตอบว่า นาน ๆ จะซื้อลอตเตอรี่สักครั้ง และระดับสูง ได้แก่ ผู้ตอบแบบสอบถามที่ตอบว่า ซื้อบ่อยแต่ไม่ทุกงวด และ ซื้อทุกงวดไม่เคยขาด

สำหรับจำนวนเงินที่ใช้ในการพนันลอตเตอรี่ ผู้ตอบแบบสอบถามมากกว่าครึ่ง (ร้อยละ 60.1) ตอบว่า ใช้เงิน 1-250 บาทในการซื้อลอตเตอรี่แต่ละงวด และร้อยละ 25.3 ตอบว่า ใช้เงิน 251-500 บาทซื้อลอตเตอรี่ ดังนั้น จำนวนเงินที่ใช้ในการพนันลอตเตอรี่จะถูกแบ่งออกเป็น 2 จำนวน จำนวนต่ำได้แก่ ผู้ที่ซื้อด้วยจำนวนเงิน 1-250 บาทต่องวด และ จำนวนสูงได้แก่ ผู้ที่ซื้อด้วยจำนวนเงิน มากกว่า 251 บาทขึ้นไป

**สมมติฐานที่ 1** นักพนันลอตเตอรี่ที่มีรายได้ต่ำเล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยกว่า และด้วยจำนวนเงินมากกว่านักพนันลอตเตอรี่ที่มีรายได้สูง

มากกว่ากึ่งหนึ่งของผู้ตอบแบบสอบถาม (ร้อยละ 61.3) มีรายได้น้อยกว่า 10,000 บาทและ ร้อยละ 22.9 มีรายได้ 10,000-20,000 ต่อเดือน ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้มากกว่า 20,000 บาทต่อเดือน มีเพียงร้อยละ 15.8 ผู้ตอบแบบสอบถามจึงถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มรายได้ต่ำคือผู้ที่ได้รับเงินเดือนน้อยกว่า 10,000 บาทต่อเดือน และกลุ่มรายได้สูงคือผู้ที่ได้รับเงินเดือนมากกว่า 10,000 บาทต่อเดือน ตารางที่ 4.9 แสดงรายได้ของผู้ตอบแบบสอบถาม ความถี่ในการพนันและจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี

ตารางที่ 4.9 รายได้ ความถี่ในการพนัน และจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี

ความถี่ของการพนัน	นาน ๆ จะซื้อตั๋วครั้ง		ซื้อบ่อยแต่ไม่ทุกงวดและซื้อทุกงวดไม่เคยขาด	
	1-250 บาท	> 250 บาท	1-250 บาท	> 250 บาท
จำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี				
รายได้ 1-10,000 บาทต่อเดือน	300	38	118	126
รายได้ > 10,000 บาท ต่อเดือน	99	33	54	182

การวิเคราะห์ Log-linear modeling แสดงแบบจำลอง [ รายได้ x ความถี่ ] [ รายได้ x จำนวนเงิน ] [ ความถี่ x จำนวนเงิน ] โดยมีค่า Likelihood ratio chi-square = 0.30, df = 1, p = 0.58 แสดงให้เห็นว่า รายได้มีความสัมพันธ์กับความถี่ในการพนัน และจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี สมมติฐานที่ 1 ได้รับการสนับสนุน

สมมติฐานที่ 2 นักพนันที่รู้ไม่เท่าทันสูงเล่นพนันลอตเตอรีบ่อยกว่า และด้วยจำนวนเงินมากกว่าผู้ที่รู้ไม่เท่าทันต่ำ

เมื่อรวมคะแนนความรู้ไม่เท่าทันของผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 6 ข้อ จะได้คะแนนตั้งแต่ 6 ถึง 30 จึงแยกผู้ตอบแบบสอบถามออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่มีคะแนนความรู้ไม่เท่าทันต่ำคือคะแนนตั้งแต่ 6 ถึง 18 และกลุ่มที่มีคะแนนความรู้ไม่เท่าทันสูงคือคะแนนตั้งแต่ 19 ถึง 30 ตารางที่ 4.10 แสดง คะแนนความรู้ไม่เท่าทัน ความถี่ในการพนันและจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี

ตารางที่ 4.10 ความรู้ไม่เท่าทัน ความถี่ในการพนัน และจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่

ความถี่ของการพนัน	นาน ๆ จะซื้อสักครั้ง		ซื้อบ่อยแต่ไม่ทุกงวดและซื้อทุกงวดไม่เคยขาด	
	1-250 บาท	> 250 บาท	1-250 บาท	> 250 บาท
จำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่	1-250 บาท	> 250 บาท	1-250 บาท	> 250 บาท
ความรู้ไม่เท่าทันต่ำ	308	55	126	150
ความรู้ไม่เท่าทันสูง	91	16	46	158

การวิเคราะห์ Log-linear modeling แสดงแบบจำลอง [ ความรู้ไม่เท่าทัน x ความถี่ x จำนวนเงิน ] โดยมีค่า Likelihood ratio chi-square = 0, df = 0, p = 1.0 แสดงว่า ความรู้ไม่เท่าทันมีความสัมพันธ์กับทั้งความถี่ในการพนันลอตเตอรี่และจำนวนเงินที่ใช้ในการพนัน สมมติฐานที่ 2 ได้รับการสนับสนุน

สมมติฐานที่ 3 นักพนันที่รู้ไม่เท่าทันสูงเล่นพนันลอตเตอรี่โดยการไล่ตามซื้อตัวเลขที่ต้องการ (Chasing)

การไล่ซื้อตัวเลขแบ่งออกเป็น 3 ระดับคือ ไม่เคยไล่ซื้อเลข ไล่ซื้อเลขเด็ดเป็นครั้งคราว และไล่ซื้อเลขเด็ดทุกงวด ตารางที่ 4.11 แสดงระดับความรู้ไม่เท่าทันของนักพนันลอตเตอรี่ และการไล่ซื้อตัวเลขเด็ดที่ต้องการ

ตารางที่ 4.11 ความรู้ไม่เท่าทัน กับการไล่ซื้อเลขเด็ด

	ไม่เคยไล่ซื้อเลข	ไล่ซื้อเลขเด็ดเป็นครั้งคราว	ไล่ซื้อเลขเด็ดทุกงวด
ความรู้ไม่เท่าทันต่ำ	300	225	11
ความรู้ไม่เท่าทันสูง	165	206	43

การทดสอบ Chi-square แสดงตัวเลข Likelihood ratio chi-square = 45.16, df = 2, p < 0.001 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ไม่เท่าทันกับการไล่ซื้อเลขเด็ด นักพนันลอตเตอรี่ที่มีความรู้ไม่เท่าทันสูงมีแนวโน้มที่จะไล่ซื้อเลขเด็ดมากกว่านักพนันที่มีรู้ไม่เท่าทันต่ำ สมมติฐานที่ 3 ได้รับการสนับสนุน

สมมติฐานที่ 4 นักพนันที่มีความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอกสูงเล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยกว่าและด้วยจำนวนเงินมากกว่านักพนันที่มีความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายในต่ำ



เมื่อรวมคะแนนความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอกของผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 7 ข้อ จะได้คะแนนตั้งแต่ 7 ถึง 35 จึงแยกผู้ตอบแบบสอบถามออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่มีคะแนนความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอกต่ำคือคะแนนตั้งแต่ 7 ถึง 21 และกลุ่มที่มีคะแนนความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอกสูงคือคะแนนตั้งแต่ 22 ถึง 35 ตารางที่ 4.12 แสดง คะแนนความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอก ความถี่ในการพนันและจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่

ตารางที่ 4.12 ความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอก ความถี่ในการพนัน และจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่

ความถี่ของการพนัน	นาน ๆ จะซื้อสักครั้ง		ซื้อบ่อยแต่ไม่ทุกงวดและซื้อทุกงวดไม่เคยขาด	
	1-250 บาท	> 250 บาท	1-250 บาท	> 250 บาท
จำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่				
ความรู้ไม่เท่ากันต่ำ	196	25	79	81
ความรู้ไม่เท่ากันสูง	203	43	93	227

การวิเคราะห์ Log-linear modeling แสดงแบบจำลอง [ ความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอก x จำนวนเงิน ] [ ความถี่ x จำนวนเงิน ] โดยมีค่า Likelihood ratio chi-square = 5.13, df = 2, p = 0.07 แสดงว่า ความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอกมีความสัมพันธ์กับจำนวนเงินที่ใช้ในการพนันลอตเตอรี่ แต่ไม่มีความสัมพันธ์กับความถี่ในการเล่นพนันลอตเตอรี่ สมมติฐานที่ 4 ได้รับการสนับสนุนบางส่วน

สมมติฐานที่ 5 นักพนันที่มีชนนิยมสูง เล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยกว่าและมากกว่านักพนันที่มีชนนิยมต่ำ

เมื่อรวมคะแนนชนนิยมของผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 7 ข้อ จะได้คะแนนตั้งแต่ 7 ถึง 35 จึงแยกผู้ตอบแบบสอบถามออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่มีคะแนนชนนิยมต่ำคือคะแนนตั้งแต่ 7 ถึง 21 และกลุ่มที่มีคะแนนชนนิยมสูงคือคะแนนตั้งแต่ 22 ถึง 35 ตารางที่ 4.13 แสดง ระดับชนนิยม ความถี่ในการพนัน และจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่

ตารางที่ 4.13 ระดับชนนิยม ความถี่ในการพนันและจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่

ความถี่ของการพนัน	นาน ๆ จะซื้อสักครั้ง		ซื้อบ่อยแต่ไม่ทุกงวดและซื้อทุกงวดไม่เคยขาด	
	1-250 บาท	> 250 บาท	1-250 บาท	> 250 บาท
จำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่				
ชนนิยมต่ำ	226	36	88	118
ชนนิยมสูง	173	35	84	190

การวิเคราะห์ Log-linear modeling แสดงแบบจำลอง [ ชนนิยม x ความถี่ ] [ ชนนิยม x จำนวนเงิน ] [ ความถี่ x จำนวนเงิน ] โดยมีค่า Likelihood ratio chi-square = 0.78, df = 1, p = 0.38 แสดงว่า ชนนิยมมีความสัมพันธ์กับความถี่ และจำนวนเงินที่ใช้ในการพนันลอตเตอรี่ สมมติฐานที่ 5 ได้รับการสนับสนุน

สมมติฐานที่ 6 นักพนันที่มีวัดถุนิยมสูงเล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยกว่าและมากกว่านักพนันที่มีวัดถุนิยมต่ำ

เมื่อรวมคะแนนวัดถุนิยมของผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 6 ข้อ จะได้คะแนนตั้งแต่ 6 ถึง 30 จึงแยกผู้ตอบแบบสอบถามออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่มีคะแนนวัดถุนิยมต่ำคือคะแนนตั้งแต่ 6 ถึง 18 และกลุ่มที่มีคะแนนวัดถุนิยมสูงคือคะแนนตั้งแต่ 19 ถึง 30 ตารางที่ 4.14 แสดง ระดับวัดถุนิยม ความถี่ในการพนันและจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่

ตารางที่ 4.14 ระดับวัดถุนิยม ความถี่ในการพนันและจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่

ความถี่ของการพนัน	นาน ๆ จะซื้อสักครั้ง		ซื้อบ่อยแต่ไม่ทุกงวดและซื้อทุกงวดไม่เคยขาด	
	1-250 บาท	> 250 บาท	1-250 บาท	> 250 บาท
จำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่				
วัดถุนิยมต่ำ	187	36	69	113
วัดถุนิยมสูง	212	39	103	195

การวิเคราะห์ Log-linear modeling แสดงแบบจำลอง [ วัดถุนิยม x ความถี่ ] [ ความถี่ x จำนวนเงิน ] โดยมีค่า Likelihood ratio chi-square = 0.63, df = 2, p = 0.73 แสดงว่า วัดถุนิยมมีความสัมพันธ์กับความถี่ในการพนันลอตเตอรี่เท่านั้น และไม่มีความสัมพันธ์กับจำนวนเงินที่ใช้ในการพนันลอตเตอรี่ สมมติฐานที่ 6 ได้รับการสนับสนุนบางส่วน

สมมติฐานที่ 7 นักพนันที่มีความหวังที่จะถูกรางวัลสูงเล่นพนันลอตเตอรี่น้อยกว่าและมากกว่านักพนันที่มีความหวังที่จะถูกรางวัลต่ำ

ความหวังที่จะถูกรางวัลถูกแบ่งออกเป็น 2 ระดับคือ ระดับต่ำได้แก่ ผู้ตอบแบบสอบถามที่ตอบว่า ไม่หวังเลย ไม่หวัง หวังครึ่งไม่หวังครึ่ง และระดับสูงได้แก่ผู้ตอบแบบสอบถามที่ตอบว่า หวังมากและหวังมากที่สุด ตารางที่ 4.15 แสดง ระดับความหวังที่จะถูกรางวัล ความถี่ในการพนันและจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่

ตารางที่ 4.15 ระดับความหวังที่จะถูกรางวัล ความถี่ในการพนันและจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่

ความถี่ของการพนัน	นาน ๆ จะซื้อสักครั้ง		ซื้อบ่อยแต่ไม่ทุกงวดและซื้อทุกงวดไม่เคยขาด	
	1-250 บาท	> 250 บาท	1-250 บาท	> 250 บาท
ความหวังต่ำ	286	47	90	104
ความหวังสูง	113	24	82	204

การวิเคราะห์ Log-linear modeling แสดงแบบจำลอง [ ความหวัง x ความถี่ ] [ ความหวัง x จำนวนเงิน ] [ ความถี่ x จำนวนเงิน ] โดยมีค่า Likelihood ratio chi-square = 2.34, df = 1, p = 0.13 แสดงว่า ความหวังที่จะถูกรางวัลมีความสัมพันธ์กับความถี่และจำนวนเงินที่ใช้ในการพนันลอตเตอรี่ สมมติฐานที่ 7 ได้รับการสนับสนุน

สมมติฐานที่ 8 นักพนันที่มีสมาชิกในครอบครัวเล่นพนันลอตเตอรี่ เล่นพนันลอตเตอรี่น้อยกว่าและด้วยจำนวนเงินมากกว่านักพนันที่ไม่มีสมาชิกในครอบครัวเล่นพนันลอตเตอรี่

การกำหนดว่านักพนันมีสมาชิกในครอบครัวที่เล่นลอตเตอรี่หรือไม่มาจากคำถามว่า คนในบ้านของนักพนันเล่นลอตเตอรี่หรือไม่ โดยมีคำตอบ 3 ระดับ 1. ไม่มีใครเล่นนอกจากตัวท่านเอง 2. ท่านและคู่สมรสเล่นลอตเตอรี่ และ 3. ทุกคนในบ้านเล่นลอตเตอรี่ สำหรับการวิเคราะห์ ระดับการพนันในครอบครัวถูกแบ่งออกเป็น 2 ระดับคือ ระดับต่ำ ไม่มีใครเล่นพนันลอตเตอรี่นอกจากนักพนันเอง และ ระดับสูง นักพนัน คู่สมรสและทุกคนในบ้านเล่นพนันลอตเตอรี่ ตารางที่ 4.16 แสดง การพนันลอตเตอรี่ในครอบครัว ความถี่ในการพนันและจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่

ตารางที่ 4.16 การพนันลอตเตอรี่ในครอบครัว ความถี่ในการพนันและจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่

ความถี่ของการพนัน	นาน ๆ จะซื้อสักครั้ง		ซื้อบ่อยแต่ไม่ทุกงวดและซื้อทุกงวดไม่เคยขาด	
	1-250 บาท	> 250 บาท	1-250 บาท	> 250 บาท
จำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่				
ผู้ตอบแบบสอบถามเท่านั้นเล่นลอตเตอรี่	236	36	81	115
คู่สมรสและทุกคนในครอบครัวเล่นลอตเตอรี่	162	35	91	193

การวิเคราะห์ Log-linear modeling แสดงแบบจำลอง [ การเล่นเกมพนันในครอบครัว x ความถี่ ] [ การเล่นเกมพนันในครอบครัว x จำนวนเงิน ] [ ความถี่ x จำนวนเงิน ] โดยมีค่า Likelihood ratio chi-square = 0.03, df = 1, p = 0.87 แสดงว่า การพนันลอตเตอรี่ในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับความถี่และจำนวนเงินที่ใช้ในการพนันลอตเตอรี่ สมมติฐานที่ 8 ได้รับการสนับสนุน

สมมติฐานที่ 9 นักพนันที่เล่นเกมพนันลอตเตอรี่บ่อยและด้วยจำนวนเงินมาก มีปัญหามากกว่านักพนันที่พนันน้อยกว่าและด้วยจำนวนเงินต่ำกว่า

เมื่อรวมคะแนนปัญหาของผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 6 ข้อ จะได้คะแนนตั้งแต่ 6 ถึง 24 จึงแยกผู้ตอบแบบสอบถามออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่มีคะแนนปัญหาค่าคือคะแนนตั้งแต่ 6 ถึง 12 และกลุ่มที่มีคะแนนปัญหาสูงคือคะแนนตั้งแต่ 13 ถึง 24 ตารางที่ 4.17 แสดง ความถี่ในการพนันจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่ และปัญหา

ตารางที่ 4.17 ความถี่ในการพนัน จำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่และปัญหา

ความถี่ของการพนัน	จำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่	ปัญหาครอบครัว	
		ต่ำ	สูง
นาน ๆ จะซื้อสักครั้ง	1-250 บาท	347	52
	> 250 บาท	51	20
ซื้อบ่อยแต่ไม่ทุกงวดและซื้อทุกงวดไม่เคยขาด	1-250 บาท	147	25
	> 250 บาท	208	100

การวิเคราะห์ Log-linear modeling แสดงแบบจำลอง [ ปัญหาครอบครัว x จำนวนเงิน ] [ ความถี่ x จำนวนเงิน ] โดยมีค่า Likelihood ratio chi-square = 0.73, df = 2, p = 0.70 แสดงว่า จำนวนเงินที่ใช้ในการพนันลอตเตอรีมีความสัมพันธ์กับปัญหาในครอบครัว แต่ความถี่ในการพนันลอตเตอรีไม่มีความสัมพันธ์กับปัญหา สมมติฐานที่ 9 ได้รับการสนับสนุนบางส่วน



## บทที่ 5

### บทสรุป การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การสรุปผลการวิจัยแยกเป็นสองส่วน ส่วนแรกเป็นการสรุปจากสถิติเชิงพรรณนา ส่วนที่สองเป็นการสรุปจากสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน ส่วนที่สามของบทนี้เป็นการอภิปรายผล ส่วนที่สี่เป็นข้อเสนอแนะ

**การสรุปผลสถิติเชิงพรรณนา** การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนาทำให้ได้ภาพรวมของผู้เล่นพนันและพฤติกรรมการพนันลอตเตอรี่ในประเทศไทย ดังนี้

นักพนันลอตเตอรี่ส่วนใหญ่เป็นผู้มีรายได้น้อย ร้อยละ 27.4 มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาทต่อเดือน และ ร้อยละ 33.9 มีรายได้ระหว่าง 5,001-10,000 บาทต่อเดือน เมื่อคิดรวมนักพนันร้อยละ 60.3 มีรายได้ต่ำกว่า 10,000 บาทต่อเดือน นักพนันส่วนใหญ่หรือร้อยละ 60.1 ใช้เงิน 1-250 บาทในการซื้อลอตเตอรี่ต่องวด ดังนั้น เมื่อคำนวณเงินที่ใช้ในการซื้อลอตเตอรี่เป็นสัดส่วนของรายได้ ก็พบว่า นักพนันลอตเตอรี่ใช้เงินประมาณร้อยละ 5.0 ถึง 10.0 ของเงินเดือนในการพนันลอตเตอรี่ เมื่อซื้อลอตเตอรี่แล้ว นักพนันเหล่านี้กลับไม่หวังหรือหวังเพียงครั้งเดียวว่าตนจะถูกรางวัล ในการตอบคำถามถึงความคาดหวังที่จะถูกรางวัล นักพนันร้อยละ 16.7 ตอบว่าไม่หวังที่ถูกรางวัล ส่วนอีกร้อยละ 38.7 หวังเพียงครั้งเดียวว่าตนจะถูกรางวัล คำตอบดังกล่าวตรงกับประสบการณ์ของนักพนันที่ซื้อลอตเตอรี่แล้วมักไม่ถูกรางวัล กล่าวคือ ร้อยละ 38.5 ตอบว่าซื้อลอตเตอรี่แล้วไม่เคยถูกรางวัลเลย และร้อยละ 54.9 ตอบว่าเคยถูกรางวัลบ้าง

สำหรับสถานภาพส่วนตัว นักพนันลอตเตอรี่ในไทยแบ่งเป็นชายและหญิงในสัดส่วนเกือบเท่ากัน โดยมีนักพนันหญิง (ร้อยละ 52.6) มากกว่านักพนันชาย (ร้อยละ 47.4) เล็กน้อย นักพนันส่วนใหญ่ (ร้อยละ 58.0) เป็นผู้ที่สมรสแล้วและร้อยละ 39.2 ไม่มีบุตร นักพนันลอตเตอรี่มักจะเป็นผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 21 ถึง 45 ปี กล่าวคือ ร้อยละ 71.5 เป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มอายุเหล่านี้

สำหรับพฤติกรรมการซื้อลอตเตอรี่ กึ่งหนึ่งของนักพนัน (ร้อยละ 49.5) ตอบว่า นาน ๆ จะซื้อลอตเตอรี่สักครั้ง หนึ่งในสาม (ร้อยละ 32.6) ตอบว่า ซื้อลอตเตอรี่บ่อยแต่ไม่ทุกงวด ส่วนนักพนันที่ซื้อลอตเตอรี่ทุกงวดไม่เคยขาดมีเพียงร้อยละ 17.9 ในการซื้อลอตเตอรี่ นักพนันที่ซื้อลอตเตอรี่โดยไม่เจาะจงหมายเลขมีจำนวนใกล้เคียงกันกับนักพนันที่ซื้อลอตเตอรี่โดยเจาะจงหมายเลข โดยร้อยละ 48.9

ตอบว่า ไม่เคยซื้อเลขเด็ด อีกร้อยละ 45.4 ตอบว่า ไล่ซื้อเลขเด็ดเป็นครั้งคราว ผู้ที่ไล่ซื้อเลขเด็ดทุกงวดมีจำนวนร้อยละ 5.7 สำหรับการ เล่นพนันลอตเตอรี่ในครอบครัวนั้น ร้อยละ 49.3 ตอบว่า คนผู้เดียวเป็นผู้พนันลอตเตอรี่ในครอบครัว ในขณะที่ร้อยละ 31.0 ตอบว่า ตนเองและคู่สมรสเล่นพนันลอตเตอรี่ และร้อยละ 19.7 ตอบว่าทุกคนในบ้านเล่นพนันลอตเตอรี่ สำหรับในหมู่เพื่อน ร้อยละ 13.9 ตอบว่า ตนเองผู้เดียวที่เล่นพนันลอตเตอรี่ และร้อยละ 73.4 ตอบว่าเพื่อนบางคนเล่นลอตเตอรี่

ความคาดหวังที่จะถูกรางวัลลอตเตอรี่และประสบการณ์การถูกรางวัลลอตเตอรี่คงทำให้นักพนันลอตเตอรี่มีทัศนคติที่เป็นจริงเกี่ยวกับการทำงานหรือไม่ทำงานต่อถ้าถูกรางวัลใหญ่ ต่อคำถามว่าจะทำงานต่อหรือไม่ถ้าถูกรางวัลใหญ่ ร้อยละ 52.9 ตอบว่าจะทำงานต่อในงานเดิม ร้อยละ 35.7 ตอบว่าจะลาออกจากงานไปทำธุรกิจส่วนตัว มีเพียงร้อยละ 11.4 ที่ตอบว่า จะออกจากงานและไม่ทำงานอีกเลย

การสรุปผลสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน การวิจัยนี้ทดสอบสมมติฐาน 9 ข้อ ผลของการวิจัยแสดงถึงการสนับสนุนของสมมติฐานแต่ละข้อ ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 นักพนันลอตเตอรี่ที่มีรายได้ต่ำเล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยกว่า และด้วยจำนวนเงินมากกว่านักพนันลอตเตอรี่ที่มีรายได้สูง ได้รับการสนับสนุน

สมมติฐานที่ 2 นักพนันที่รู้ไม่เท่าทันสูงเล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยกว่า และด้วยจำนวนเงินมากกว่าผู้ที่รู้ไม่เท่าทันต่ำ ได้รับการสนับสนุน

สมมติฐานที่ 3 นักพนันที่รู้ไม่เท่าทันสูงเล่นพนันลอตเตอรี่โดยการไล่ตามซื้อตัวเลขที่ต้องการ (chasing) ได้รับการสนับสนุน

สมมติฐานที่ 4 นักพนันที่มีความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอกสูงเล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยกว่าและด้วยจำนวนเงินมากกว่านักพนันที่มีความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอกต่ำ

ได้รับการสนับสนุนบางส่วน

สมมติฐานที่ 5 นักพนันที่มีรสนิยมสูง เล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยกว่าและมากกว่านักพนันที่มีรสนิยมต่ำ

ได้รับการสนับสนุน



สมมติฐานที่ 6 นักพนันที่มีวัดถุนิยมสูงเล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยกว่าและมากกว่านักพนันที่มี  
วัดถุนิยมต่ำ **ได้รับการสนับสนุนบางส่วน**

สมมติฐานที่ 7 นักพนันที่มีความหวังที่จะถูกรางวัลสูงเล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยกว่าและ  
มากกว่านักพนันที่มีความหวังที่จะถูกรางวัลต่ำ **ได้รับการสนับสนุน**

สมมติฐานที่ 8 นักพนันที่มีสมาชิกในครอบครัวหรือเพื่อนเล่นพนันลอตเตอรี่ เล่นพนัน  
ลอตเตอรี่บ่อยกว่าและด้วยจำนวนเงินมากกว่านักพนันที่ไม่มีสมาชิกในครอบครัวหรือเพื่อนเล่นพนัน  
ลอตเตอรี่ **ได้รับการสนับสนุน**

สมมติฐานที่ 9 นักพนันที่เล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยและด้วยจำนวนเงินมาก มีปัญหา  
มากกว่านักพนันที่พนันน้อยกว่าและด้วยจำนวนเงินต่ำกว่า **ได้รับการสนับสนุนบางส่วน**

การวิเคราะห์สถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานสามารถแยกผลการวิจัยออกเป็น 5 กลุ่ม คือ 1. ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับความถี่ของการพนันและจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่พร้อม ๆ กัน 2. ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับความถี่ของการพนันและจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่ 3. ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับความถี่ของการพนัน หรือกับจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่ตัวใดตัวหนึ่ง 4. ความถี่ของการพนันและจำนวนเงินที่ใช้พนันกับปัญหาของนักพนัน และ 5. การไล่ชื่อตัวเลขเด็ด

1. ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับความถี่ของการพนันและจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่พร้อม ๆ กันหรือที่เรียกว่า Three-way effect คือ ความรู้ไม่เท่าทันเรื่องลักษณะทั้งสี่ของลอตเตอรี่

สมมติฐานที่ 2 **ได้รับการสนับสนุน** นักพนันที่มีความรู้ไม่เท่าทันสูงเรื่องลักษณะทั้งสี่ของ  
ลอตเตอรี่มีแนวโน้มที่จะเล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยหรือทุกงวดไม่เคยขาด และใช้เงินในการพนัน  
ลอตเตอรี่เกินกว่า 250 บาทต่องวด

2. ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับความถี่ของการพนัน และจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่หรือที่  
เรียกว่า Two-way effects ได้แก่ รายได้ ชนนิคม ความหวัง และ การพนันลอตเตอรี่ของสมาชิกใน  
ครอบครัว

สมมติฐานที่ 1 สมมติฐานที่ 5 สมมติฐานที่ 7 และสมมติฐานที่ 8 ได้รับการสนับสนุน นักพนันที่มีรายได้สูง มีรสนิยมสูง มีความหวังสูง และมีครอบครัวที่คู่สมรสและสมาชิกอื่นในครอบครัวเล่นพนันลอตเตอรี่ มีแนวโน้มที่จะเล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยหรือทุกงวดไม่เคขาด และใช้เงินในการพนันลอตเตอรี่เกินกว่างวดละ 250 บาท

3. ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับความถี่ของการพนัน หรือจำนวนเงินที่ใช้พนันลอตเตอรี่ตัวใดตัวหนึ่ง ได้แก่ความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอก และ วัตถุนิยม

สมมติฐานที่ 4 และสมมติฐานที่ 6 ได้รับการสนับสนุนบางส่วน นักพนันที่มีความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอกสูงมีแนวโน้มที่จะใช้เงินเล่นพนันลอตเตอรี่เกินกว่างวดละ 250 บาท ส่วนนักพนันที่มีวัตถุนิยมสูงมีแนวโน้มที่จะเล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยหรือทุกงวดไม่เคขาด

4. ความถี่ของการพนันและจำนวนเงินที่ใช้พนันกับปัญหาของนักพนัน ปรากฏว่าความถี่ของการพนันลอตเตอรี่ไม่ความสัมพันธ์กับปัญหาของการเล่นลอตเตอรี่ แต่จำนวนเงินที่นักพนันใช้ในการเล่นพนันลอตเตอรี่มีความสัมพันธ์กับปัญหาของนักพนัน นักพนันที่ใช้เงินเกินกว่างวดละ 250 บาทมีปัญหามากกว่านักพนันที่ใช้เงินน้อยกว่างวดละ 250 บาท

สมมติฐานที่ 9 ได้รับการสนับสนุนบางส่วน ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับคำตอบของผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ที่ระบุว่า เล่นพนันลอตเตอรี่ยานาน ๆ ครั้ง

5. การไล่ซื้อเลขเด็ด

สมมติฐานที่ 3 ได้รับการสนับสนุน ความรู้ไม่เท่าทันมีความสัมพันธ์กับการไล่ซื้อตัวเลขเด็ด

**การอภิปรายผลเชิงทฤษฎี** การวิจัยนี้ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวกับการพนันลอตเตอรี่ตามกรอบความคิดของทฤษฎีการสังสมปัญญาเชิงสังคม (Social Cognitive Theory) ทฤษฎีนี้แบ่งตัวแปรออกเป็น 3 กลุ่มคือ 1. กลุ่มตัวแปรบุคคล 2. กลุ่มตัวแปรสิ่งแวดล้อม และ 3. กลุ่มตัวแปรพฤติกรรม การทบทวนวรรณกรรมปรากฏว่า กรอบความคิดดังกล่าวสามารถนำไปประยุกต์ใช้อธิบายพฤติกรรมการเล่นพนันลอตเตอรี่ได้ และวรรณกรรมพฤติกรรมการเล่นพนันลอตเตอรี่ส่วนใหญ่เป็นการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรบุคคลกับพฤติกรรม การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสิ่งแวดล้อมกับพฤติกรรมยังมีน้อย

การวิจัยนี้เสนอตัวแปรบุคคลคือความรู้ไม่เท่าทันเรื่องลักษณะทั้งสี่ของลอตเตอรี่ และทำการทดสอบสมมติฐานความรู้ไม่เท่าทันในลักษณะทั้งสี่ของลอตเตอรี่กับพฤติกรรมการเล่นพนันลอตเตอรี่ การทดสอบพบว่า นักพนันที่มีความรู้ไม่เท่าทันในลักษณะทั้งสี่ของลอตเตอรี่มีแนวโน้มที่จะเล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยหรือทุกงวดไม่เคยขาด และใช้เงินเล่นพนันลอตเตอรี่มากกว่างวดละ 250 บาท นอกจากนี้ นักพนันที่รู้ไม่เท่าทันเรื่องลักษณะทั้งสี่ของลอตเตอรียังมีพฤติกรรมไล่ซื้อตัวเลขตัวใดตัวหนึ่งอีกด้วย การวิจัยนี้ได้ทดสอบตัวแปรบุคคลอื่น ๆ อีกเช่น รายได้ ความเชื่อในศูนย์การควบคุมภายนอก ธนนิยม วัตถุนิยม และความหวังในการถูกรางวัล และพบว่าตัวแปรต่าง ๆ เหล่านี้มีความสัมพันธ์กับแนวโน้มของการเล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยหรือทุกงวดไม่เคยขาด และ การใช้เงินเล่นพนันลอตเตอรี่ในแต่ละงวดเกินกว่า 250 บาท

การวิจัยนี้ได้เสนอตัวแปรที่เป็นตัวแปรสิ่งแวดล้อมคือ การมีสมาชิกในครอบครัวที่เล่นพนันลอตเตอรี่ และพบว่า นักพนันที่มีสมาชิกในครอบครัวเล่นลอตเตอรี่ด้วย มีแนวโน้มที่จะเล่นพนันลอตเตอรี่บ่อยหรือทุกงวดไม่เคยขาด และใช้เงินพนันเกินกว่า 250 บาทในแต่ละงวด

การอภิปรายผลเชิงประยุกต์ นักพนันลอตเตอรี่ในประเทศไทยส่วนใหญ่เป็นคนที่รายได้น้อยคือไม่เกินเดือนละ 10,000 บาท การวิจัยครั้งนี้ยืนยันคำกล่าว ว่า คนจนเล่นหวย คนเหล่านี้ซื้อลอตเตอรี่ด้วยความรู้ไม่เท่าทันในลักษณะทั้งสี่ของลอตเตอรี่ คือ ไม่รู้ว่าการเลือกตัวเลขเป็นการสุ่ม ไม่รู้ว่าตัวเลขที่ถูกเลือกขึ้นมาแต่ละครั้งไม่สามารถทำนายตัวเลขที่จะถูกเลือกขึ้นมาในครั้งต่อไป ไม่รู้ว่าไม่มีใครสามารถควบคุมการเลือกตัวเลขได้ และ ไม่รู้ว่า ไม่มีทางที่จะได้เงินจากการพนันลอตเตอรี่

คนเหล่านี้ซื้อลอตเตอรี่ด้วยความหวังว่าจะถูกรางวัล ทั้ง ๆ ที่ประสบการณ์ที่ผ่านมาคือ ไม่เคยถูกลอตเตอรี่เลยหรือถูกบ้างเป็นครั้งคราว คนเหล่านี้ยังซื้อลอตเตอรี่ด้วยความเชื่อในโชคชะตาหรือในศูนย์การควบคุมภายนอก เชื่อในอำนาจของเงินว่าจะแก้ไขปัญหาให้ได้ทุกอย่าง และชอบที่จะมีเงินไว้ใช้เพื่อซื้อสิ่งของที่เป็นวัตถุ แต่นักพนันลอตเตอรี่เหล่านี้จะคาดหวังที่จะได้เงินจากเจ้ามือหรือสำนักงานสลากกินแบ่ง เพราะสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลได้กำหนดสัดส่วนการนำรายได้ของการขายลอตเตอรี่เป็นรางวัลเพียงร้อยละ 60 ทำให้ความคาดหวังของรางวัลจากการเล่นพนันลอตเตอรี่เป็นร้อยละ 60 กล่าวคือนักพนันลอตเตอรี่ที่เล่นพนันนาน ๆ จะได้เงินคืนเพียง 60 บาทจากทุก ๆ 100 บาทที่ใช้ในการซื้อลอตเตอรี่

นอกจากการกันรายได้เป็นรางวัลแล้ว สำนักงานสลากกินแบ่งนำรายได้บางส่วนบริจาคเป็นสาธารณกุศลหรือสาธารณประโยชน์ เช่น การให้ทุนการศึกษาแก่นักศึกษาไปเรียนต่อต่างประเทศ

เป็นต้น แต่เนื่องจากแหล่งรายได้ของสำนักงานสลากกินแบ่งคือผู้ซื้อที่มีรายได้น้อย กิจกรรมสาธารณกุศลหรือสาธารณประโยชน์ที่สำนักงานสลากกินแบ่งทำนั้นก็กิจกรรมที่คนจนเป็นผู้สนับสนุน กล่าวคือ เป็นกิจกรรมที่เก็บเงินจากคนจนกลุ่มหนึ่ง ไปแจกให้คนจนอีกกลุ่มหนึ่งนั่นเอง

การออกลอตเตอรี่เลขท้ายสามตัวและสองตัวเป็นการทำให้นักพนันลอตเตอรี่เปลี่ยนจากการเล่นหวยใต้ดินมาเป็นการเล่นลอตเตอรี่เลขท้ายสามตัวและสองตัวแทน แต่การส่งเสริมให้มีการพนันลอตเตอรี่มากขึ้นไม่ว่าจะเป็นการเพิ่มผู้ขายลอตเตอรี่ หรือการออกลอตเตอรี่แบบอื่น ๆ เช่น ลอตเตอรี่แบบชุด ลอตเตอรี่ออนไลน์ หรือลอตเตอรี่ในจอคอมพิวเตอร์ที่เล่นได้ง่ายขึ้นจะเป็นการส่งเสริมให้คนจนหันมาเล่นการพนันลอตเตอรี่กันมากขึ้น

**ข้อเสนอแนะ** การยกเลิกการออกลอตเตอรี่หรือการห้ามเล่นพนันลอตเตอรี่คงเป็นเรื่องที่เป็นไปไม่ได้ เพราะการยกเลิกการออกลอตเตอรี่ทำให้รัฐหรือผู้ที่ได้สัมปทานการออกลอตเตอรี่ขาดรายได้ และการห้ามการเล่นพนันเป็นเรื่องยาก ดังนั้น การวิจัยนี้จึงขอเสนอแนะ ดังนี้

1. การให้ประชาชนเล่นลอตเตอรี่จึงควรเป็นการเลือกที่จะเล่นบนพื้นฐานของความรู้หรือที่เรียกว่า Informed choice ความรู้ดังกล่าวคือความรู้ว่าโอกาสที่จะถูกลอตเตอรี่มีน้อยมาก และผลตอบแทนจากการเล่นลอตเตอรี่นั้นเป็นลบ ผู้เล่นพนันลอตเตอรี่ควรได้รู้ว่า โอกาสที่จะถูกเลขท้ายสองตัวมีโอกาสถูกเพียง 1 ใน 100 และการถูรางวัลที่ 1 มีโอกาสถูกเพียง 1 ในหนึ่งล้าน นอกจากนี้ นักเล่นพนันลอตเตอรี่ควร ได้รู้ถึงสัดส่วนของเงินรางวัลจากรายได้ของสำนักงานสลากกินแบ่งว่า สำนักงานสลากกินแบ่งคืนเงินที่รับจากการพนันลอตเตอรี่กลับมาเป็นรางวัลเพียงร้อยละ 60 เท่านั้น
2. การแจ้งข้อมูลดังกล่าวก็ควรเป็นการแจ้งด้วยภาษาง่าย ๆ ให้นักพนันลอตเตอรี่เข้าใจ โดยการพิมพ์ลงบนหน้าตัวลอตเตอรี่ แทนที่จะเป็นข้อมูลที่อยู่บน Website ของสำนักงานสลากกินแบ่ง ขณะนี้ ผู้สูบบุหรี่ได้รับคำเตือนเรื่องอันตรายของการสูบบุหรี่บนซองบุหรี่ และผู้ดื่มสุราก็ได้รับคำเตือนเรื่องโทษของสุราบนป้ายที่ปิดอยู่บนขวดเหล้า นักพนันลอตเตอรี่ก็ควรได้รับคำเตือนว่าโอกาสที่จะถูกลอตเตอรี่มีน้อยมากและโอกาสที่จะได้เงินจากการพนันลอตเตอรี่นั้นแทบจะไม่เกิดขึ้นเพราะเข้ามือหรือสำนักงานสลากกินแบ่งกันเงินรายได้ไว้เป็นรางวัลเพียงร้อยละ 60 เท่านั้น

ถึงแม้ว่าจะมีคำเตือนดังกล่าว นักพนันก็อาจถามว่า หลงจรรยาที่ได้เงินไป 22 ล้านบาทนั้น ได้เงินไปอย่างไร คำตอบก็คือ การถูกลอตเตอรี่นั้นก็เหมือนเหตุการณ์ร้ายที่เกิดขึ้น คือเป็นอุบัติเหตุ

## บรรณานุกรม

- ชวนวล คณานุกูล (2542). *พฤติกรรมการเล่นและเครือข่ายการสื่อสารของผู้เล่นหอยไต่ดิน*  
วิทยานิพนธ์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- เชษฐา สกุลแสง (2538). *การวิเคราะห์การเล่นหอยไต่ดินในชนบท: กรณีศึกษาเฉพาะหมู่บ้านในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต พัฒนาสังคม กรุงเทพมหานคร: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
- บุญรักษ์ พัฒนอินดี (2544). *กระบวนการหอยไต่ดิน* วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิตสังคมวิทยา ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา
- ผาสุก พงษ์ไพจิตร (2543). *เศรษฐศาสตร์การเมือง ว่าด้วยหอยไต่ดิน ใน ผาสุก พงษ์ไพจิตร สังคิต พิริยะรังสรรค์ นวลน้อย ศรีรัตน์ (บรรณาธิการ) หอย ช่อง บ่อน ยาว้า เศรษฐกิจนอกกฎหมาย กับนโยบายสาธารณะในประเทศไทย* เชียงใหม่: สำนักพิมพ์ตรีสวัสดิ์
- พัชรินทร์ ลืออนันต์ศักดิ์ศิริ (2535). *พฤติกรรมการเล่นการพนันประเภทหอยไต่ดินของประชาชนในเขตเทศบาลเมืองขอนแก่น*. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต ศิลปะศาสตร์ (ไทยคดีศึกษา-เน้นสังคมศาสตร์) บัณฑิตวิทยาลัย มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- สังคิต พิริยะรังสรรค์ และคณะ (2546). *เศรษฐกิจการพนัน ทางเลือกเชิงนโยบาย*. กรุงเทพมหานคร: สำนักสลากกินแบ่งรัฐบาล
- แสงเดือน งามอาจศิริ (2547). *ความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อในปัจจัยควบคุมภายใน-ภายนอก ค่าของเงิน กับความสำเร็จในชีวิต: การเปรียบเทียบระหว่างเจ้าของธุรกิจกับผู้บริหาร* รายงานการศึกษาเฉพาะบุคคล กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล (2542). *60 ปี สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล พ.ศ. 2482-2542* กรุงเทพมหานคร: สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล
- สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล (2546). *โครงการสลากพิเศษ แบบเลขท้าย 3 ตัว และ 2 ตัว*. จาก

<http://www.glo.or.th/lottery/project/project.php> วันที่ 20 สิงหาคม 2546

ยุทธการ ไวยอาภา (2546) พฤติกรรมการเล่นหวยใต้ดินของประชาชนในอำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่ วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิตสังคมวิทยา เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยแม่โจ้

Ariyabuddhiphongs, V. (2004). *Money consciousness and the tendency to violate the five precepts among Thai Buddhists*. Unpublished paper, Bangkok University, Bangkok, Thailand.

Ariyabuddhiphongs, V. (2005). *Social cognitive model of lottery gambling and a test of cognitive bias hypothesis in Thailand*. Unpublished paper, Bangkok University, Bangkok, Thailand.

Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action. A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.

Bandura, A. (1990). Social cognitive theory of self-regulation. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 248-267.

Bandura, A. (2001). Social cognitive theory of mass communication. *Media Psychology*, 3(3), 265-299.

Bandura, A. (2002). Selective moral disengagement in the exercise of moral agency. *Journal of Moral Education*, 31(2), 101.

Bandura, A. (2004). Health promotion by social cognitive means. *Health Education and Behavior*, 31(2), 143.

Belk, R.W. (1985). Materialism: Trait aspects of living in the material world. *Journal of Consumer Research*, 12(3), 265-280.

Benight, C. C., & Bandura, A. (2004). Social cognitive theory of posttraumatic recovery: The role of perceived self-efficacy. *Behavior Research & Therapy*, 42(10), 1129-1148.

- Browne, B.A., & Brown, D.J. (1994). Predictors of lottery gambling among American college students. *The Journal of Social Psychology, 134*, 339-347.
- Burroughs, J.E., & Rindfleisch, A. (2002). Materialism and well-being: A conflicting values perspective. *Journal of Consumer Research, 29*(3), 348-370.
- Bussey, K. & Bandura, A. (1999). Social cognitive theory of gender development and differentiation. *Psychological Review, 106*(4), 676-713.
- Carlson, L., & Grossbart, S. (1988). Parental style and consumer socialization of children. *Journal of Consumer Research, 15*, 77-94.
- Carton, J.S., & Nowicki, Jr., S. (1994). Antecedents of individual differences in locus of control of reinforcement: A critical review. *Genetic, Social & General Psychology Monographs, 120*(1), 33-81.
- Coups, E., Haddock, G., & Webley, P. (1998). Correlates and predictors of lottery play in the United Kingdom. *Journal of Gambling Studies, 14*(3), 285-303.
- Fienberg, S.W. (1980). *The analysis of cross-classified categorical data*. 2<sup>nd</sup> Edition. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Furnham, A. (1984). Many sides of the coin: The psychology of money usage. *Personality and Individual Differences, 5*, 95-103.
- Furnham, A., & Steele, H. (1993). Measuring locus of control: A critique of general, children's health- and work-related locus of control questionnaires. *British Journal of Psychology, 84*(4), 443-479.
- Grun, L., & McKeigue, P. (2000). Prevalence of excessive gambling before and after introduction of



- a national lottery in the United Kingdom: Another example of the single distribution theory. *Addiction*, 95(6), 959-966.
- Hendriks, V.M., Meerkerk, G.-J., Van Oers, H.A.M., & Garretsen, H.F.L. (1997). The Dutch instant lottery: Prevalence and correlates of at-risk playing. *Addiction*, 92(3), 335-346.
- Hong, Y-Y., & Chiu, C-Y. (2001). Sex, locus of control, and illusion of control in Hong Kong as correlates of gambling involvement. *The Journal of Social Psychology*, 128(5), 667-673.
- Kahneman, D., & Tversky, A. (1979). Prospect theory: An analysis of decision under risk. *Econometrica*, 47, 263-291.
- Keng, K.A., Jung, K., Jiuan, T.S., & Wirtz, J. (2000). The influence of materialistic inclination on values, life satisfaction and aspirations: An empirical analysis. *Social Indicators Research*, 49(2), 317.
- Ladouceur, R., Sevigny, S., Blaszczynski, A., O'Conner, K., & Lavoie, M.E. (2002). Video lottery: Winning expectancies and arousal. *Addiction*, 98, 733-738.
- Ladouceur, R., & Walker, M. (1996). A cognitive perspective on gambling. In P.M. Salkovskis (Ed.), *Trends in cognitive and behavioral therapies* (pp. 89-120). New York: Wiley.
- Lipscomb, T.J. (1988). Indicators of materialism in children's free speech: Age and gender comparisons. *The Journal of Consumer Marketing*, 5(4), 41-46.
- McConkey, C. W., & Warren, W.E. (1987). Psychographic and demdographic profiles of state lottery ticket purchasers. *The Journal of Consumer Affairs*, 21(2), 314-327.
- Moschis, G.P. (1981). Patterns of consumer learning. *Journal of American Marketing Society*, 9(2), 110-126.

- Richins, M.L. (1994). Special possessions and the expression of material values. *Journal of Consumer Research*, 21(3), 522-533.
- Richins, M.L., & Dawson, S. (1992). A consumer values orientation for materialism and its measurement: Scale development and validation. *Journal of Consumer Research*, 19, 303-316.
- Richins, M.L., & Rudmin, F.W. Materialism and economic psychology. *Journal of Economic Psychology*, 15(2), 217-231.
- Rindfleisch, A., Burroughs, J.E., & Denton, F. (1997). Family structure, materialism, and compulsive consumption. *Journal of Consumer Research*, 23(4), 312-325.
- Rogers, P. (1998). The cognitive psychology of lottery gambling: A theoretical review. *Journal of Gambling Studies*, 14(2), 111-134.
- Rogers, P., & Webley, P. (2001). "It could be us!": Cognitive and social psychological factors in UK national lottery play. *Applied Psychology: An International Review*, 50 (1), 181-199.
- Rotter, J.B. (1966). Generalized expectancies for internal versus external control of reinforcement. *Psychological Monographs*, 80 (1), Whole No. 609.
- Rotter, J.B. (1990). Internal versus external control of reinforcement: A case history of a variable. *American Psychologist*, 45, 489-493.
- Rubenstein, C. (1981). A Psychology Today survey report: Money & self-esteem, relationships, secrecy, envy, satisfaction. *Psychology Today*, 15(5), 29-44.
- Ryan, L., & Dziurawiec, S. (2001). Materialism and its relationship to life satisfaction. *Social Indicators Research*, 55(2), 185.

- Sylvain, C., Ladouceur, R., & Boisvert, J.-M. (1997). Cognitive and behavioral treatment of pathological gambling: A controlled study. *Journal of Consulting and Clinical Psychology, 65*(5), 727-732.
- Tang, T. L.-P. (1992). The meaning of money revisited. *Journal of Organizational Behavior, 13*, 197-202.
- Tatzel, M. (2002). 'Money worlds' and well-being: An integration of money dispositions, materialism and price-related behavior. *Journal of Economic Psychology, 23*(1), 103.
- It's jackpot time for dedicated punter. (2004, October 18). *The Nation*, p. 6A.
- Walsh, J. (1996). Why do people play the lottery? *Consumers' Research Magazine, 79*(3), 22-25.
- Watson, J.J. (2003). The relationship of materialism to spending tendencies, saving, and debt. *Journal of Economic Psychology, 24*(6), 723.
- Webster's New World Dictionary of American English (1994)*. 3<sup>rd</sup> College Edition. V. Neufeldt & D.B. Guralnik (Eds.) New York: Prentice Hall.
- Wernimont, P.F., & Fitzpatrick, S. (1972). The meaning of money. *Journal of Applied Psychology, 56* (3), 218-226.
- Wood, R. & Bandura, A. (1989). Social cognitive theory of organizational management. *The Academy of Management Review, 14*(3), 361-384.
- Yamauchi, K., & Templer, D. (1982). The development of a money attitude scale. *Journal of Personality Assessment, 46*, 522-528.



## ตอนที่ 1. ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อที่	ข้อคำถาม	ข้อคำตอบ
1	เพศ	1 <input type="checkbox"/> ชาย <span style="margin-left: 150px;">2 <input type="checkbox"/> หญิง</span>
2	สถานภาพ	1 <input type="checkbox"/> โสด <span style="margin-left: 50px;">2 <input type="checkbox"/> แต่งงาน</span> <span style="margin-left: 50px;">3 <input type="checkbox"/> หย่าร้าง / ม่าย</span>
3	ท่านมีบุตรกี่คน	1 <input type="checkbox"/> ไม่มี <span style="margin-left: 50px;">2 <input type="checkbox"/> 1 คน</span> 3 <input type="checkbox"/> 2 คน <span style="margin-left: 50px;">4 <input type="checkbox"/> มากกว่า 3 คน</span>
4	อายุ	1 <input type="checkbox"/> 10-20 ปี <span style="margin-left: 50px;">2 <input type="checkbox"/> 21-25 ปี</span> <span style="margin-left: 50px;">3 <input type="checkbox"/> 26-30 ปี</span> 4 <input type="checkbox"/> 31-35 ปี <span style="margin-left: 50px;">5 <input type="checkbox"/> 36-40 ปี</span> <span style="margin-left: 50px;">6 <input type="checkbox"/> 41-45 ปี</span> 7 <input type="checkbox"/> 46-50 ปี <span style="margin-left: 50px;">8 <input type="checkbox"/> 51-55 ปี</span> <span style="margin-left: 50px;">9 <input type="checkbox"/> 56-60 ปี</span> 10 <input type="checkbox"/> 60 ปีขึ้นไป
5	รายได้ต่อเดือนของท่าน	1 <input type="checkbox"/> 0-5,000 บาท <span style="margin-left: 50px;">2 <input type="checkbox"/> 5,001-10,000 บาท</span> <span style="margin-left: 50px;">3 <input type="checkbox"/> 10,001-20,000 บาท</span> 4 <input type="checkbox"/> 20,001-30,000 บาท <span style="margin-left: 50px;">5 <input type="checkbox"/> 30,001-40,000 บาท</span> <span style="margin-left: 50px;">6 <input type="checkbox"/> 40,001-50,000 บาท</span> 7 <input type="checkbox"/> 50,001-60,000 บาท <span style="margin-left: 50px;">8 <input type="checkbox"/> 60,001-70,000 บาท</span> <span style="margin-left: 50px;">9 <input type="checkbox"/> มากกว่า 70,000 บาท</span>
6	การศึกษาสูงสุด	1 <input type="checkbox"/> ประถมศึกษา <span style="margin-left: 50px;">2 <input type="checkbox"/> มัธยม ต้น</span> <span style="margin-left: 50px;">3 <input type="checkbox"/> มัธยม ปลาย / ปวช.</span> 4 <input type="checkbox"/> อนุปริญญา <span style="margin-left: 50px;">5 <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี</span> <span style="margin-left: 50px;">6 <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี</span>
7	ท่านซื้อลอตเตอรี่บ่อยหรือไม่	1 <input type="checkbox"/> นาน ๆ จะซื้อสักครั้ง <span style="margin-left: 150px;">2 <input type="checkbox"/> ซื้อบ่อย แต่ไม่ทุกงวด</span> 3 <input type="checkbox"/> ซื้อทุกงวด ไม่เคยขาด
8	ท่านใช้เงินประมาณเท่าใดในการซื้อแต่ละครั้ง	1 <input type="checkbox"/> 1-250 บาท <span style="margin-left: 50px;">2 <input type="checkbox"/> 251-500 บาท</span> <span style="margin-left: 50px;">3 <input type="checkbox"/> 501-750 บาท</span> 4 <input type="checkbox"/> 751-1,000 บาท <span style="margin-left: 50px;">5 <input type="checkbox"/> 1,001-1,500 บาท</span> <span style="margin-left: 50px;">6 <input type="checkbox"/> 1,501-2,000 บาท</span> 7 <input type="checkbox"/> 2,001-2,500 บาท <span style="margin-left: 50px;">8 <input type="checkbox"/> 2,501-3,000 บาท</span> <span style="margin-left: 50px;">9 <input type="checkbox"/> มากกว่า 3,000 บาท</span>
9	คนบางคนซื้อลอตเตอรี่เพราะหวังผลถูกรางวัลใหญ่ ท่านหวังจะถูกรางวัลใหญ่มากน้อยเพียงไร	1 <input type="checkbox"/> ไม่หวังเลย <span style="margin-left: 50px;">2 <input type="checkbox"/> ไม่หวัง</span> <span style="margin-left: 50px;">3 <input type="checkbox"/> หวังครึ่งไม่หวังครึ่ง</span> 4 <input type="checkbox"/> หวังมาก <span style="margin-left: 50px;">5 <input type="checkbox"/> หวังมากที่สุด</span>
10	ท่านเคยถูกลอตเตอรี่ไหม (รางวัลใดก็ได้)	1 <input type="checkbox"/> ไม่เคยถูกละเลย <span style="margin-left: 50px;">2 <input type="checkbox"/> เคยถูบบ้าง</span> <span style="margin-left: 50px;">3 <input type="checkbox"/> เคยถูบบ่อย ๆ</span>
11	ถ้าท่านถูกลอตเตอรี่รางวัลใหญ่ ได้เงินมากจนอยู่ได้อย่างสบายตลอดชีวิตโดยไม่ต้องทำงาน ท่านจะทำงานต่อไหม	1 <input type="checkbox"/> ทำงานต่อในงานเดิม 2 <input type="checkbox"/> ออกจากงานไปทำธุรกิจของตนเอง 3 <input type="checkbox"/> ออกจากงานและไม่ทำงานอีกเลย
12	ท่านใส่ซื้อเลขเด็ดทุกงวดหรือไม่	1 <input type="checkbox"/> ไม่เคยใส่ซื้อเลข <span style="margin-left: 50px;">2 <input type="checkbox"/> ใส่ซื้อเลขเด็ดเป็นครั้งคราว</span> <span style="margin-left: 50px;">3 <input type="checkbox"/> ใส่ซื้อเลขเด็ดทุกงวด</span>
13	คนในบ้านของท่านเล่นลอตเตอรี่หรือไม่	1 <input type="checkbox"/> ไม่มีใครเล่น <span style="margin-left: 50px;">2 <input type="checkbox"/> ท่านและคู่สมรส</span> <span style="margin-left: 50px;">3 <input type="checkbox"/> ทุกคนในบ้าน</span> นอกจากตัวท่านเอง <span style="margin-left: 50px;">เล่นลอตเตอรี่</span> <span style="margin-left: 50px;">เล่นลอตเตอรี่</span>

14	เพื่อน ๆ ของท่านเล่นลอตเตอรี่หรือไม่	1 <input type="checkbox"/> ไม่มีใครเล่น นอกจากตัวท่านเอง	2 <input type="checkbox"/> เพื่อน ๆ บางคน เล่นลอตเตอรี่	3 <input type="checkbox"/> เพื่อน ๆ ทุกคน เล่นลอตเตอรี่
----	--------------------------------------	---	--	--

ตอนที่ 2. ความเชื่อเกี่ยวกับลอตเตอรี่ กรุณาระบุว่าท่านมีความเชื่อเรื่องลอตเตอรี่อย่างไร โดยมีคะแนนความเชื่อดังต่อไปนี้

1. ไม่เชื่อเด็ดขาด 2. ไม่เชื่อ 3. เชื่อครึ่ง/ไม่เชื่อครึ่ง 4. เชื่อ 5. เชื่อมาก

ข้อที่	รายละเอียด	ระดับความเชื่อ				
		1	2	3	4	5
15	เบอร์ที่จะออก เป็นเบอร์ที่ถูกถือไว้					
16	เบอร์เดียวกัน ไม่ออกสองครั้งติด ๆ กัน					
17	ถูกลอตเตอรี่ ได้เงินรางวัลมากกว่าเล่นพนันอย่างอื่น					
18	ถ้าไม่ลองเสี่ยงโชคซื้อลอตเตอรี่ ก็ไม่มีทางรวย					
19	เจ้าพ่อหรืออาจารย์ที่ดัง ๆ รู้ตัวเลขที่จะออก					
20	เบอร์ต่ำกับเบอร์สูงออกบ่อยไม่เท่ากัน					

ตอนที่ 3. ความเห็นเกี่ยวกับโชคชะตา กรุณาระบุความเห็นของท่านเรื่องโชคชะตา โดยมีคะแนนความเห็นดังต่อไปนี้

1. ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง 2. ไม่เห็นด้วย 3. เห็นด้วยครึ่ง/ไม่เห็นด้วยครึ่ง 4. เห็นด้วย 5. เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ข้อที่	รายละเอียด	ระดับความเห็น				
		1	2	3	4	5
21	ระหว่างเก่งกับเฮง เฮงดีกว่า					
22	ทิศทางชีวิตคนเรา เขากำหนดมาให้เรียบร้อยแล้ว					
23	คนดวงดีทำธุรกิจอะไรก็รวย					
24	คนเราร่ำรวยได้เพราะความเฮง					
25	อะไรจะต้องเกิดก็ต้องเกิด					
26	คนได้เป็นใหญ่เป็นโต เพราะบุญวาสนา					
27	คนเราเคราะห์ดีหรือเคราะห์ร้าย เพราะชะตากรรม					

ตอนที่ 4. ความเห็นเกี่ยวกับเงิน กรุณาระบุความเห็นของท่านเรื่องเงิน โดยมีคะแนนความเห็นดังต่อไปนี้

1. ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง 2. ไม่เห็นด้วย 3. เห็นด้วยครึ่ง/ไม่เห็นด้วยครึ่ง 4. เห็นด้วย 5. เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ข้อที่	รายละเอียด	ระดับความเห็น				
		1	2	3	4	5
28	เงินซื้อได้ทุกอย่าง					
29	ถ้ามีเงินมาก ๆ ก็ใช้เงินหาความสุขให้เต็มที่					
30	คนไม่มีเงิน ไม่มีคนนับถือ					
31	ค่าของคนอยู่ที่เงินตัวเอง					
32	การมีเงินมาก ๆ เป็นความสุข					
33	ไม่มีปัญหาอะไรที่เงินแก้ไขไม่ได้					
34	เป้าหมายของชีวิตคือการหาเงินให้มาก ๆ					

ตอนที่ 5. ความเห็นเรื่องสิ่งของ กรุณาระบุว่าท่านเห็นด้วยกับประโยคต่อไปนี้มากน้อยเพียงไร โดยมีคะแนนดังนี้

1. ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง 2. ไม่เห็นด้วย 3. เห็นด้วยครึ่ง/ไม่เห็นด้วยครึ่ง 4. เห็นด้วย 5. เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ข้อที่	รายละเอียด	ระดับความเห็น				
35	ท่านชอบมีบ้านใหญ่ รถหรู และเสื้อผ้าแพง ๆ	1	2	3	4	5
36	ความสำเร็จในชีวิตคือ การมีทรัพย์สินสมบัติมาก ๆ	1	2	3	4	5
37	ท่านชอบซื้อของแพง ๆ ถึงแม้ว่าจะไม่ค่อยได้ใช้ของที่ซื้อมา	1	2	3	4	5
38	ท่านมีความสุขกับการซื้อปิ้ง	1	2	3	4	5
39	ชีวิตของท่านจะดีขึ้นกว่านี้ ถ้าท่านได้ของที่ท่านยังไม่เคยมี	1	2	3	4	5
40	ท่านจะมีความสุขมากขึ้น ถ้าท่านมีเงินซื้อของมากกว่านี้	1	2	3	4	5

ตอนที่ 6. เหตุการณ์เกี่ยวกับลอตเตอรี่ กรุณาระบุว่าเหตุการณ์ต่อไปนี้เกิดขึ้นกับท่านมากน้อยเพียงใด โดยมีคะแนนดังต่อไปนี้

1. ไม่เกิดขึ้นเลย 2. เกิดขึ้นบ้างเป็นครั้งคราว 3. เกิดขึ้นค่อนข้างบ่อย 4. เกิดขึ้นมากที่สุด

ข้อที่	รายละเอียด	ระดับการเกิดเหตุการณ์			
41	ท่านรู้ตัวว่า ท่านซื้อลอตเตอรี่มากเกินไป	1	2	3	4
42	ท่านถูกเตือนว่า ว่าซื้อลอตเตอรี่มากเกินไป	1	2	3	4
43	ท่านห้ามตัวเองไม่ให้ซื้อลอตเตอรี่ไม่ได้	1	2	3	4
44	ท่านต้องปกปิดไม่ให้คนอื่นรู้ว่าท่านซื้อลอตเตอรี่	1	2	3	4
45	ท่านต้องยืมเงินคนอื่นเพื่อซื้อลอตเตอรี่	1	2	3	4
46	ท่านไม่มีเงินใช้ เพราะเอาเงินไปซื้อลอตเตอรี่จนหมด	1	2	3	4

47. สถานที่ที่เก็บข้อมูล: 1  กทม. 2  นครสวรรค์ 3  เชียงใหม่ 4  ขอนแก่น 5  หาดใหญ่