

บทสังเคราะห์งานวิจัย
การพนันในอีสาน:
มองผ่านบริบท
วัฒนธรรมความเชื่อ
และวัฒนธรรมการเมือง

กนกวรรณ มะโนรมย์ และคณะ

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

2 5 6 5



รายงานฉบับสมบูรณ์บทสังเคราะห์งานวิจัยโครงการวิจัย

การพนันในอีสาน:

มองผ่านบริบทวัฒนธรรมความเชื่อและวัฒนธรรมการเมือง

Isan gambling: Perceiving through cultural beliefs and cultural politics

โดย

รศ.ดร.กนกวรรณ มะโนรมย์ และคณะ
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

เสนอ

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

โครงการวิจัย

การพนันในอีสาน:

มองผ่านบริบทวัฒนธรรมความเชื่อและวัฒนธรรมการเมือง

Isan gambling: Perceiving through cultural beliefs and cultural politics

รหัสโครงการ 63-00054

ข้อตกลงที่ 63-02-05

โดย

รองศาสตราจารย์ ดร.กนกวรรณ มะโนรมย์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ

ดร. จันทรา ธนะพัฒน์วงศ์

อาจารย์รัช มณีผ่อง

นางสาวปิยะนุช สิงห์แก้ว

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

หัวหน้าโครงการ

นักวิจัย

นักวิจัย

นักวิจัย

ผู้ประสานงานโครงการ

เสนอ

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คำนำ

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์นี้มาจากการศึกษาวิจัยเป็นการเน้นการวิเคราะห์ให้เห็นความซับซ้อนของปรากฏการณ์พนันในภาคอีสาน และ การนำเสนอข้อมูลภาคสนามของแต่ละจังหวัดเป็นหลัก และเน้นการเขียนให้เห็นความเชื่อมโยงของบริบทของพื้นที่ของแต่ละจังหวัดและการเล่นการพนัน ทีมผู้ศึกษาหวังว่าการทำความเข้าใจปรากฏการณ์การเล่นพนันของคนอีสานจากมุมมองเชิงสังคมศาสตร์จะเป็นประโยชน์ทั้งเชิงวิชาการและนโยบายลดปัญหาการพนันในภาคอีสาน

รศ.ดร.กนกวรรณ มะโนรมย์
หัวหน้าโครงการ

กิตติกรรมประกาศ

ทีมวิจัยขอขอบคุณผู้ให้ข้อมูลภาคสนามทุกท่านที่กรุณาสละเวลากับทีมวิจัยระหว่างการเก็บข้อมูลในพื้นที่ศรีสะเกษ อุบลราชธานี และขอนแก่น อีกทั้งขอขอบคุณผู้ช่วยนักวิจัยทุกคนที่ทำงานเก็บข้อมูลในพื้นที่อย่างเต็มที่ในทุกพื้นที่ ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิสามท่านที่อ่านรายงานขนาดยาวด้วยความอดทนและให้คำแนะนำทางวิชาการที่เป็นประโยชน์มากๆ เพื่อให้ทีมวิจัยได้เติมเต็มแก้ไขข้อมูลและการคิดเชิงวิเคราะห์ให้แหลมคมขึ้น ทั้งสามท่านได้แก่ รองศาสตราจารย์ ดร. นวลน้อย ตรีรัตน์ ศาสตราจารย์ ดร. อรรถจักร์ สัตยานุรักษ์ และ ศาสตราจารย์ ดร. กิติพัฒน์ นนทปัทมะดุล นอกจากนี้ทีมผู้เขียนขอขอบคุณ คุณศิริพร ยอดกมลศาสตร์ ผู้จัดการศูนย์ศึกษาปัญหาพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ให้ความเห็นเพิ่มเติมในการเขียนรายงานและสนับสนุนการทำวิจัยอย่างเต็มที่ นอกจากนี้ขอขอบคุณนักวิจัยในชุดโครงการทุกท่านที่ทำการวิจัยอย่างสุดความสามารถท่ามกลางสถานการณ์การระบาดของโรคโควิด-19 ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ ดร. จันทรา ณะวัฒนาวงค์ และ อาจารย์ธวัช มณีผ่อง และขอขอบคุณ คุณปิยะนุช สิงห์แก้ว ผู้ประสานงานโครงการวิจัยจนสามารถบรรลุการวิจัยได้เป็นอย่างดี สุดท้ายนี้ขอขอบคุณศูนย์ศึกษาปัญหาพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ที่สนับสนุนทุนวิจัยในครั้งนี้

บทคัดย่อ

โครงการวิจัยเรื่อง “การพนันในอีสาน: มองผ่านบริบทวัฒนธรรมความเชื่อและวัฒนธรรมการเมือง” มีจุดมุ่งหมายเพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์การเล่นการพนันของคนอีสานที่ยังมีจำนวนผู้เล่นมากที่สุดในประเทศไทย โดยเฉพาะห่วยใต้ดินและนำเสนอนโยบายเพื่อลดปัญหาการพนันในภาคอีสาน โครงการนี้ศึกษาในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น อุบลราชธานีและศรีสะเกษ โดยเน้นการวิจัยเชิงคุณภาพ จาก 167 กรณีศึกษา ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม การสนทนากลุ่มย่อย และการเสวนาออนไลน์ แนวคิดสำคัญที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ วัฒนธรรมพื้นถิ่น วัฒนธรรมการเมือง นิเวศวัฒนธรรม เสรีนิยมใหม่ มุมมองเศรษฐศาสตร์พฤติกรรมที่เรียกว่าภาพลวงตาของการควบคุมและภาพลวงตาของการลงทุนที่มาจากฐานคิดผสมผสานระหว่างมิติจิตวิทยาและเศรษฐศาสตร์

ผลการศึกษาพบว่าการเล่นพนันของคนอีสานภายใต้สังคมที่เป็นลักษณะไม่เคยเป็นสังคมแบบสมัยใหม่ โดยสมบูรณ์หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือสังคมอีสานเป็นสังคมที่มีลักษณะความเหลื่อมล้ำและมีความอหังการเหนือระหว่างความเชื่อสิ่งเหนือธรรมชาติและความเป็นเหตุผลผสมผสานกัน อีกทั้งการมีภูมิวิเทศที่ไม่เอื้ออำนวยต่อการพัฒนาผลผลิตด้านการเกษตรกรรม เช่น ดินไม่สมบูรณ์ และ ความแล้งและน้ำท่วมเป็นประจำ รวมทั้งการมีคาสีโนขายแดนที่รายล้อมจากประเทศเพื่อนบ้าน ภายใต้บริบทสังคมอีสานเช่นนี้ การพนันในอีสานที่มุ่งเล่นเพื่อหวังรายได้ด้วยการลงทุนจึงเกิดขึ้นท่ามกลางอิทธิพลทั้งจากวัฒนธรรมพื้นถิ่นผสมผสานกับวัฒนธรรมความเชื่อสมัยใหม่ การพัฒนาแบบสมัยใหม่บนฐานทุนนิยมและเสรีนิยมใหม่ที่แทบไม่ช่วยให้คนอีสานหลุดพ้นจากความยากจนได้หรือมีรายได้มากพอที่จะทำให้มีกินมีใช้สะดวกสบายได้

กลุ่มผู้สูงอายุและวัยกลางในชนบทเล่นการพนันโดยมักอาศัยความเชื่อพื้นบ้านเป็นหลัก เช่น ความเชื่อเรื่องผี สิ่งเหนือธรรมชาติ สิ่งของในงานศพ หรือ สัตว์บางชนิดทั้งในตำนาน เช่น นาค และ ต้นไม้ใหญ่ เช่น ต้นโพธิ์ หรือ สัตว์จริง ๆ เช่น บึง เต่า และอื่นๆ อีกทั้งยังนำวัฒนธรรมพื้นบ้านบางชนิดมาเป็นข้ออ้างในการเล่นพนัน เช่น บั้งไฟ โก๋ชน และ พนันในงานศพ และยังได้นำการนับถือโชค ลาง และบุญวาสนาเป็นฐานการเล่นพนัน เช่น การเล่นห่วยและซื้อลอตเตอรี่ ในขณะที่กลุ่มวัยกลางคนและคนหนุ่มสาวที่เป็นมนุษย์เงินเดือนในเมืองที่มีรายได้ต่ำและปานกลางนิยมใช้ความเชื่อสมัยใหม่ในการเล่นพนัน เช่น ผู้มีอิทธิพลที่เป็นดาราหรือนักร่อนรวมทั้งเน็ตไอดอล ยูทูบเบอร์ และ รูปเคารพแบบใหม่ๆ เช่น ของขลัง วัตถุเคารพ และ เครื่องราง เป็นต้น

นอกจากนี้ ยังพบว่าคนอีสานระดับล่างที่มีรายได้น้อยในทุกกลุ่มทั้งอยู่ในเมืองและชนบทรวมทั้งกลุ่มผู้สูงอายุและวัยกลางคนและกลุ่มชาติพันธุ์ โดยมากไม่อาจเข้าถึงประโยชน์จากการพัฒนา เช่น โครงการของรัฐ การสร้างรายได้จากเศรษฐกิจแบบทุนนิยมและเสรีนิยมได้อย่างเท่าเทียมกันกับกลุ่มอื่นๆ การเล่นการพนันจึงกลายเป็นทางออกเพื่อหารายได้แม้จะรู้ว่ามีความเสี่ยง ซึ่งวิธีการหาโชคลาภเพื่อเล่นพนันของกลุ่มคนเหล่านี้คือการสุ่มเสี่ยงที่ศักดิ์สิทธิ์หรือการเข้าหาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เช่น วัด ศาลเจ้า ต้นไม้ สถานที่ต่างๆ ที่ตนเคารพ ในฐานะพื้นที่ของการปลดปล่อย มีอิสระเสรีเพื่อขอพร ในฐานะปฏิบัติการทางสังคมวัฒนธรรมเพื่อสร้างความเท่าเทียมที่มาพร้อมกับการสร้างความหวังด้านโชคลาภ ในขณะที่กลุ่มเยาวชนส่วนใหญ่ไม่ได้สนใจใช้ความเชื่อและสิ่งศักดิ์สิทธิ์แบบดั้งเดิมเพื่อกำกับการเล่นพนัน คนกลุ่มนี้มักใช้ความเป็นเหตุเป็นผลและการคิดคำนวณในการเล่นพนันมากกว่า และ นิยมเล่นพนันหลากหลายชนิดรวมทั้งพนันออนไลน์ เช่น พนันฟุตบอล เป็นต้น

งานวิจัยยังพบว่าการเล่นพนันของคนอีสานยังสำคัญด้วยเหตุผลเชิงจิตวิทยาอีกด้วยนั่นคือการคิดคาดการณ์ว่าตนเองจะมีความสามารถในการควบคุมการเสี่ยงโชคได้จนนำมาสู่ภาพลวงตาของการควบคุมจนนำมาสู่ภาพลวงตาของลงทุน อย่างไรก็ตามงานศึกษาก็พบว่าการเล่นการพนันของคนอีสานที่เป็นกรณีศึกษาหลาย

กรณีนี้ได้ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของภาพลวงตาของการควบคุมและภาพลวงตาของการลงทุนไปเสียทั้งหมด เพราะพบว่าคนเหล่านี้มีการคิดคำนวณและสามารถควบคุมตัวเองได้ดีพอสมควร อีกทั้งยังนำมติการเล่นเพื่อเข้าสู่สังคม สร้างความสนุกสนาน ตื่นเต้น คลายเครียด และความเพลิดเพลินเข้ามาประกอบสร้างการเล่นพนัน ทำให้การเล่นพนันไม่ได้ใช้ทุนจำนวนมากจึงไม่ก่อให้เกิดปัญหาแก่ตนเองและครอบครัว

อย่างไรก็ตาม ก็พบว่าในหลายกรณีพบว่าไม่สามารถควบคุมความเสี่ยงได้จนนำมาสู่ปัญหาการพนันที่ในระดับที่รับไม่ได้ นั่นคือการติดการพนันและสร้างปัญหาให้กับตนเอง ครอบครัวและชุมชน ดังนั้นข้อเสนอของชุดโครงการวิจัยนี้คือการลดปัญหาการพนันในอีสานควรดำเนินการผ่านชุมชนเข้มแข็ง การสร้างงานสร้างรายได้และโอกาสทักษะมนุษย์ที่ดีเพื่อเข้าสู่การจ้างงาน การควบคุมสื่อออนไลน์ และ การใช้สถาบันทางสังคมในการให้ความรู้และความเสี่ยงจากพนัน และที่สำคัญหากรัฐมีสวัสดิการที่ดีจนคนอีสานเข้าถึงได้และมีรายได้มากพอ การเล่นเกมการพนันก็อาจลดลงได้

คำสำคัญ: พนัน อีสาน ความเชื่อ ความเป็นสมัยใหม่

Abstract

This research project on Gambling in the Northeast: Looking Through the Context of Belief Culture and Political Culture has two-fold objectives: firstly to understand the gambling phenomenon of people in the Northeast (Isan), the largest number of gamblers in Thailand, especially the underground lottery; and secondly to propose policies to reduce gambling problems in the Northeast. This qualitative research was conducted in Khon Kaen, Ubon Ratchathani and Sisaket provinces and collected the data from 170 case studies by in-depth interviews, participant and non-participant observation, small group discussions and online discussions. The key concepts implemented in the data analysis consist of local culture, political culture, cultural ecology, neoliberalism, behavioral economics perspectives, so-called the illusion of control and the illusion of investment based on a blend of psychological and economic dimensions.

The results of this study showed the gambling of the Isan people particularly in the society that is never considered a completely modern society. In other words, the Isan society is characterized by the overlap and confusion between supernatural and rational beliefs, limited unfertile physical conditions, natural disasters and border casino. Under such context of Isan society, the gambling with a hope of generating incomes through investments takes place in the midst of influences from both local culture and modern belief culture. Modern developments based on capitalism and neoliberalism can rarely help people in Isan out of poverty or earn enough money to have a good life.

The elderly and middle-aged people in rural areas often gamble by mainly relying on folk beliefs, such as belief in ghosts, supernatural things, funeral items, or some mythical creatures, such as nagas and large trees e.g. bodhi trees or real animals, such as tarantulas, turtles, and other animals. In addition, they tend to justify their gambling by some kinds of folk cultures such as fireworks, cockfighting, and funeral gambling. They also rely on superstitions and merits as a base for gambling, such as buying the illegal underground lottery and legal national lottery. Meanwhile, middle-aged and young salaried people in low- and middle-income cities like to gamble with modern beliefs, such as celebrity or singer influencers, net idols, YouTubers and new idols, e.g. talismans, objects of worship and amulets.

It also found that lower-income Isan people in all groups, both living in urban and rural areas, namely, the elderly and middle-aged and ethnic groups, are often unable to equally access the benefits of development such as government projects that can generate incomes in the capitalist and liberal economies, compared to those of other groups. Therefore, gambling has become a way for them to earn money despite the risks. The way to find a

fortune to gamble for these people is to enter sacred spaces or approach sacred entities such as temples or shrines. These spaces are considered the liberation that provides them with freedom to make wishes and a socio-cultural practice to create equality that comes with building hope for good fortunes. At the same time, most youth groups are not interested in using such traditional beliefs and sacred things to direct their gambling. They are more likely to use rationalization and calculation to gamble and prefer to play various types of gambling which include online gambling such as football betting.

This research also found that Isan people's gambling is reiterated with a psychological reason as well. They presume that they have the ability to control their gambling and it leads them to the illusion of control, thereby leading to the illusion of investment. However, it found that not all cases of the gambling among Isan people were entirely influenced by the illusion of control and the illusion of investment because these people calculated and were able to control themselves fairly well. They weighed their considerable cost against each gambling. They also gamble for socialization, fun and excitement, stressful reliefs and entertainment.

However, it was found that the risks could not be controlled in many cases and it led to unacceptable levels of gambling problems; gambling addiction and creating individual, family and community problems. Therefore, the recommendation from this research project is that the reduction of gambling problems in Isan should be carried out through community strength, creating jobs, generating incomes and good human skills opportunities for Isan people to enter employment, controlling online media and using social institutions to educate the people with knowledge and gambling risks. More importantly, if the state has good welfare and Isan people have access to it and have enough income, gambling problems may also be reduced.

Key words: Gambling, Isan, Beliefs and Modernity

บทสรุปผู้บริหาร (Executive summary)

ชุดโครงการวิจัยเรื่อง “การพนันในอีสาน: มองผ่านบริบทวัฒนธรรมความเชื่อและวัฒนธรรมการเมือง” มีจุดมุ่งหมายเพื่อ เพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์การเล่นการพนันของคนอีสานที่ยังมีจำนวนผู้เล่นมากที่สุดในประเทศไทยโดยเฉพาะห้วยใต้ดินและนำเสนอนโยบายเพื่อลดปัญหาการพนันในภาคอีสาน ชุดโครงการนี้ศึกษาในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น อุบลราชธานีและศรีสะเกษ ซึ่งมีแต่ละจังหวัดมีระดับการพัฒนาและความเป็นเมืองที่ค่อนข้างต่างกัน โดยเน้นการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม การสนทนากลุ่มย่อย และการเสวนาออนไลน์ ทีมศึกษาศึกษาจากกรณีศึกษาจำนวน 167 กรณีจากผู้ให้ข้อมูล 6 กลุ่มที่มีความหลากหลายและมีวัฒนธรรมการเล่นการพนันเข้มข้น ได้แก่ (1) กลุ่มผู้สูงอายุ (60 ปีขึ้นไป) (2) ชาวบ้านทั่วไป (อายุ 26-59 ปี) (3) กลุ่มเยาวชนในเมือง (15-25 ปี) เช่น นักเรียนและนักศึกษาที่นิยมเล่นพนันออนไลน์ ไพ่ หรือ ชนิดพนันอื่นๆ (4) มนุษย์เงินเดือนในเมืองที่เป็นลูกจ้างข้าราชการ หรือพนักงาน (5) กลุ่มคนจนเมือง (สามล้อ แรงงานรับจ้าง หาบเร่ แผงลอย เป็นต้น) และ (6) กลุ่มชาติพันธุ์ในชุมชนชายแดน (เฉพาะในจังหวัดอุบลราชธานีและศรีสะเกษ) แนวคิดสำคัญที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ วัฒนธรรมพื้นถิ่น วัฒนธรรมการเมือง นิเวศวัฒนธรรม เสรีนิยมใหม่ โดยเพิ่มมุมมองเศรษฐศาสตร์พฤติกรรมที่เรียกว่าภาพลวงตาของการควบคุมและภาพลวงตาของการลงทุนที่มาจากฐานคิดผสมผสานระหว่างมิติจิตวิทยาและเศรษฐศาสตร์ ดังกรอบการศึกษานี้

ประเด็นสำคัญของการค้นพบ

1. บริบทการพนันอีสาน

คนอีสานอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไปเล่นการพนันแทบทุกประเภทในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมาปี 2562 เป็นจำนวนมากที่สุดของประเทศ เห็นได้จากการสำรวจล่าสุดปี 2562 ของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ที่พบว่า ใน 10 ลำดับแรกของประเทศนั้น อยู่ในภาคอีสาน 7 จังหวัดและ 4 ลำดับแรกอยู่ในอีสานทั้งหมด ไล่เรียงจากสูงสุดมาต่ำสุดคือ นครราชสีมา (ลำดับ 1) อุบลราชธานี (ลำดับ 2) บุรีรัมย์ (ลำดับ 3) ขอนแก่น (ลำดับ 4) ชัยภูมิ (ลำดับ 7) ร้อยเอ็ด (ลำดับ 8) และ ศรีสะเกษ (ลำดับ 9) และเมื่อแยกแยะชนิดพนันที่คนเล่นทั้งประเทศก็พบว่า แต่ละชนิดการพนันที่คนเล่นกันทั้งประเทศนั้น คนที่เล่นส่วนใหญ่อยู่ในอีสาน เป็นที่น่าสนใจใคร่รู้ว่า เหตุใดคนอีสานอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไปจึงเล่นการพนันแทบทุกประเภทในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา

รายละเอียดของการเล่นแต่ละชนิดของการพนันมีดังนี้ จังหวัดที่ “คนเล่นหวย” มากที่สุด 10 จังหวัด มีถึง 8 จังหวัดอยู่ในอีสาน โดยไล่เรียงลงมาตามลำดับจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุด คือ มุกดาหาร ยโสธร อุบลราชธานี นครราชสีมา กาฬสินธุ์ มหาสารคาม อำนาจเจริญ และ หนองบัวลำภู จังหวัดที่มี “การเล่นไพ่” มากที่สุดใน 10 จังหวัดปรากฏว่าอยู่ในอีสาน 8 จังหวัดเช่นกัน เรียงลำดับจากสูงสุดมาต่ำสุด ได้แก่ อุดรธานี มหาสารคาม กาฬสินธุ์ สกลนคร หนองบัวลำภู นครราชสีมา หนองคายและบึงกาฬ สำหรับ “ไฮโลโปป่น น้ำเต้าปูปลา” พบว่ามี 5 จังหวัดอยู่ในอีสาน จาก 10 จังหวัดของประเทศที่เล่น เรียงลำดับจากสูงสุดมาต่ำสุด ได้แก่ กาฬสินธุ์ สกลนคร มหาสารคาม ขอนแก่น และ อุดรธานี ส่วนการทายผลฟุตบอลนั้น พบว่าจังหวัดในอีสานที่เล่นมากที่สุด ที่ติดในกลุ่ม 10 จังหวัดแรกของประเทศ ได้แก่ กาฬสินธุ์ สกลนคร นครราชสีมา และ อำนาจเจริญ แต่เป็นที่น่าสนใจว่า จังหวัดที่ซื้อสลากกินแบ่งมากที่สุดในอีสานที่ติดกลุ่ม 10 จังหวัดแรกของประเทศมีเพียงจังหวัดเดียวคือ ยโสธร (ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2562) ซึ่งคณะผู้วิจัยมีข้อสันนิษฐานว่า การซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลของคนอีสานมีจำนวนน้อย อาจเป็นเพราะมีราคาสูงเมื่อเทียบกับหวยใต้ดิน สัมพันธ์กับ

อัตรารายได้ของคนอีสานที่ต่ำกว่าภาคอื่นๆในประเทศ ทำให้ตัวเลขการซื้อขายจึงไม่ใช่ชนิดการพนันที่คนอีสานนิยมเมื่อเทียบกับการพนันชนิดอื่นๆ

ยิ่งไปกว่านั้น ยังมีสถิติที่น่าสนใจอีกว่า ภาคอีสานเป็นภาคที่มีความยากจนสูงสุดเมื่อเปรียบเทียบกับภาคอื่นๆ ซึ่งแม้ว่าประเทศไทยจะถูกจัดอยู่ในกลุ่มประเทศรายได้ปานกลางระดับสูงโดยธนาคารโลก เพราะจำนวนคนยากจนในประเทศได้ลดลงไปอย่างมากตลอดช่วง 30 ปีจนเหลือไม่ถึงร้อยละ 10 ของประชากรทั้งประเทศ จากข้อมูลฐานข้อมูล TPMAP (ระบบบริหารจัดการข้อมูลการพัฒนาคนแบบชี้เป้า-Thai People Map and Analytics Platform) ปี 2562 ที่พบว่า มีจำนวนคนจนทั้งหมดเหลือเพียง 983,316 คน (ร้อยละ 2.67%) จากจำนวนประชากร 36,893,084 คนกลุ่มฐานราก

2. คนอีสานให้ความหมายของการพนันเชิงเศรษฐกิจมากกว่าความหมายเชิงวัฒนธรรม

ภาคอีสานเป็นภูมิภาคที่มีความเป็นพลวัตสูงทั้งมิติการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม การเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาในภาคอีสานยึดโยงกับนโยบายการพัฒนาของรัฐที่ขับเคลื่อนด้วยระบบเศรษฐกิจแบบสมัยใหม่ทุนนิยมและเสรีนิยมซึ่งทบทวีคูณด้วยกระแสโลกาภิวัตน์ที่ทำให้คนอีสานใกล้ชิดเชื่อมต่อกับโลกออนไลน์มากขึ้นโดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนและมนุษย์เงินเดือน คนอีสานจำนวนมากยังไม่หลุดพ้นจากความยากจนเพราะไม่สามารถเข้าถึงการพัฒนาเหล่านี้อย่างเท่าเทียม ทำให้คนอีสานจึงมีรายได้ต่อหัวต่ำที่สุดในประเทศไทย เมื่อพิจารณา “การเล่นพนัน” ของคนอีสานภายใต้บริบทการเป็นพลวัตของภาคอีสานดังกล่าว ทำให้เห็นได้ชัดว่าการพนันได้กลายเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจ หรือ “กิจกรรมลุ้นรายได้” ให้ความหมายของการพนันได้ปรับเปลี่ยนไปมาก ซึ่งปัจจุบันความหมายของการพนันมีแนวโน้มที่จะเป็นมิติทางเศรษฐกิจ เพราะการพนันกลายเป็นแหล่งลุ้นรายได้ที่มาจากการลงทุนของแต่ละคนมากกว่าการให้ความหมายของการพนันในเชิงวัฒนธรรมและวิถีประเพณีอย่างที่เปี่ยมมาในอดีตและประเมินได้ว่าคนอีสานที่เป็นกรณีหลายกรณีได้ตกอยู่ภายใต้ตรรกะวิถีของการพนัน

3. ความเหลื่อมล้ำระหว่างการพนันเชิงวัฒนธรรมและเศรษฐกิจภายใต้สังคมอีสานสมัยใหม่

งานศึกษานี้ทำให้เห็นภาพความทับซ้อนหรือความเหลื่อมล้ำระหว่างการพนันในมิติวัฒนธรรมกับการพนันในมิติเศรษฐกิจอย่างชัดเจน เนื่องจากคนอีสานจำนวนหนึ่งได้ใช้ประเพณีฮีดคองและเกมกีฬาพื้นบ้านบางอย่างเป็นข้ออ้างในการเล่นการพนัน เช่น ชนไก่ บั้งไฟ และ งานศพ หรือเกมกีฬาสมัยใหม่ เช่น สนุกเกอร์ ปรากฏการณ์ความเหลื่อมล้ำระหว่างการพนันเชิงเศรษฐกิจกับการพนันเชิงวัฒนธรรมสะท้อนความเป็นสมัยใหม่ในสังคมอีสานที่ไม่สมบูรณ์ หรือความอึดอึดเหลือของสังคมสมัยใหม่ในอีสาน เพราะความเป็นสมัยใหม่มิได้เกิดอย่างสม่ำเสมอ หากยังมีรอยแตกปริ ให้วัฒนธรรมพื้นถิ่นและวัฒนธรรมความเชื่อสมัยใหม่ (ความเชื่อในเรื่องดวง โชคลาภ และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เช่น ผี นาค พระ ของใช้ในพิธีกรรม สิ่งของ พิษสัตว์ และอื่นๆ โดยเฉพาะกลุ่มผู้สูงอายุและวัยกลางคน และ ความเชื่อสมัยใหม่ในอีสาน เช่น วัตถุเคารพ เครื่องราง ยุทูบเบอร์ ของขลัง นักร้อง หรือ นักแสดงผู้มีอิทธิพล หรือ อินฟลูเอนเซอร์ ของกลุ่มเยาวชนและมนุษย์เงินเดือน) ได้ทะลุทะลวงความเป็นสมัยออกมาได้นั้นคือทะลุทะลวงความเป็นเหตุเป็นผลและคุณค่าแบบวิทยาศาสตร์ กล่าวโดยสรุปงาน ชี้นี้จึงทำให้เราได้เห็นปรากฏการณ์การเล่นการพนันของคนอีสานทั้งกลุ่มคนลาวอีสานและกลุ่มชาติพันธุ์กึ่งที่อาศัยฐานความเชื่อและโชคชะตาและข้ออ้างของการใช้ประเพณีมากำกับการเล่นการพนันจนเสมือนเป็นวิถีชีวิตปกติของคนอีสานท่ามกลางบริบทสังคมสมัยใหม่ที่ไม่เป็นสมัยใหม่แบบสมบูรณ์

4. เสรีภาพและอิสรภาพของคนอีสานเมื่อเข้าพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์เพื่อขอโชคลาภ

งานศึกษาบ่งชี้ว่าการเข้าไปในพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ของคนกลุ่มสูงอายุและวัยกลางคนเพื่อกราบไหว้บูชา ขอพร และโชคลาภ เช่น วัดป่าคำชะโนดที่อุดรธานี วัดโพธิ์พัฒนาที่ศรีสะเกษ การกราบไหว้เกจิอาจารย์ชื่อดังในภาคอีสานทั้งลุ่มลี้และยังมีชีวิตอยู่ พื้นที่ที่มีรูปปั้นพญานาค หรือ รูปปั้นพญาเต่างอย สะท้อนให้เห็นว่าผู้เล่นพนันคนอีสานต้องการความและเสรีภาพหลุดพ้นจากพันธนาการต่างๆทางสังคมการเมืองเมื่อได้ย่างกลายเข้าไปในพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ คนอีสานต้องการมีเสรีภาพในพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์เพื่ออธิษฐานให้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ช่วยเสริมโชคลาภด้านการพนัน ทั้งแบบเต็มທີ່หรือสูงสุดเท่าที่จะเป็นไปได้ เช่น ถูกหวยให้ร่ำรวยขึ้นมาปลดหนี้ปลดสินได้ทันทีทันใดหรือถูกลอตเตอรี่รางวัลที่หนึ่ง หรือบางคนมักน้อยเพราะคิดว่าตนเองไม่มีวาสนาพอ จึงขอเพียงให้ถูกละเอียดสองตัวสามตัวก็พอแล้ว เป็นต้น ปรากฏการณ์เหล่านี้สะท้อนวัฒนธรรมการเมืองที่ว่าพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์คือพื้นที่ของการปลดปล่อยหรือพื้นที่เชิงสัญลักษณ์หรือพื้นที่ปฏิบัติการในชีวิตประจำวันให้คนอีสานเพื่อต้องการให้ตนหลุดจากพันธนาการของความยากจนและความเหลื่อมล้ำจากการเข้าถึงประโยชน์ของการพัฒนาทุนนิยม และ เสรีนิยม เนื่องจากในโลกความเป็นจริงแล้วคนอีสานกลุ่มที่ขอพรจากพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ไม่สามารถขอให้ตนมีรายได้ที่มั่นคงจากทำงานและโครงการพัฒนาต่างๆได้

5. อุปสรรคของภูมินิเวศอีสานมีความเชื่อมโยงการเล่นพนัน

ภูมินิเวศอีสานได้แก่ ความแร้นแค้นทางภูมิศาสตร์ คุณภาพที่ดินต่ำ และ ภาวะน้ำท่วมน้ำแล้งซ้ำซากทำให้ผลผลิตต่ำ จึงเป็นเหตุผลหนึ่งที่ผลักดันให้คนอีสานโดยเฉพาะกลุ่มผู้สูงอายุและกลุ่มวัยกลางคนที่ทำเกษตรกรรมเข้าสู่พื้นที่การพนันเพื่อหารายได้ทดแทนรายได้ที่ไม่แน่นอนจากภาคเกษตร ก่อปรกกับการนับถือสิ่งศักดิ์สิทธิ์และความเชื่อเรื่องดวงและโชควาสนาที่ยังมีอยู่มากในสองกลุ่มนี้ก็เป็นแรงจูงใจให้เกิดการเสี่ยงโชคอย่างไ้ก็ตาม การคาดหวังรายได้จากการเล่นพนันก็ไม่แน่นอนเช่นกัน กระนั้นคนกลุ่มนี้ซึ่งก็แตกต่างจากกลุ่มอื่นๆคือยังคงตั้งหน้าตั้งตาซื้อหวยและเล่นพนันชนิดต่างๆต่อไปเพราะยังมีความหวังว่าโชคจะเข้าข้างสักวันหนึ่งเพื่อจะได้มีรายได้มาใช้จ่ายประจำวัน

6. เจ้าหน้าที่รัฐ และ ส่วย ทำให้การพนันอีสานดำรงอยู่

สังคมแบบ “ปากว่าตาขยิบ” และ “ปรากฏการณ์แบบสีเทา” ในสังคม เป็นช่องว่างให้เกิดความต่อเนื่องของการพนันในอีสาน กล่าวคือ การเปิดบ่อนพนัน หรือ การเป็นเจ้ามือหวยอย่างโจ่งแจ้งได้ต้องใช้ “ส่วย” ในการขับเคลื่อน งานศึกษานี้พบว่าเจ้าหน้าที่รัฐทำงานสองอย่างแบบคู่ขนาน กล่าวคือในอีกด้านหนึ่งรัฐพยายามกวาดล้างบ่อนพนัน แต่ในอีกด้านก็ปล่อยให้บ่อนพนันในชุมชนเพราะเจ้าของบ่อนมอบเงินใต้โต๊ะให้กับตำรวจ ปรากฏการณ์ความลักลั่นเช่นนี้ทำให้การพนันยังคงดำรงอยู่ต่อไปในสังคมอีสานมาโดยตลอด

6. ความเสี่ยงจากการลงทุนเล่นพนันและการควบคุมตัวเอง

ลักษณะประการสำคัญอย่างหนึ่งของสังคมสมัยใหม่คือสังคมสมัยสร้างความเสี่ยงทางสังคมให้เกิดขึ้นได้ กระบวนการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงสังคมที่รวดเร็ว หักเห ซับซ้อน การพัฒนาที่มีหลากหลายทิศทางแบบยอนแย้ง แต่กลับขาดการสะท้อนย้อนทวนตัวเอง การเล่นเกมพนันของคนอีสานก็เช่นกัน พบว่าหลายกรณี ผู้เล่นพนันเผชิญหน้ากับความไม่แน่นอนของรายได้ การพัฒนาของรัฐและทุนที่มีได้ให้โอกาสที่เท่าเทียม อีกทั้งความไม่แน่นอนของภูมิอากาศที่สร้างความมั่นคงในอาชีพเกษตรกรรม ปัจจัยเหล่านี้นำมาสู่ความเสี่ยงทางสังคมในอีสาน ก่อปรกกับการมีความเชื่อและความโน้มเอียงเข้าข้างตนเองเชิงจิตวิทยาที่ว่าตนเองจะสามารถหรือมีศักยภาพในการควบคุมความเสี่ยงและควบคุมการลงทุนได้ โดยมีได้กลับมาประเมินความเสี่ยงที่

เกิดขึ้นจากการเล่นพนัน ซึ่งสะท้อนภาพลวงตาของการควบคุมและภาพลวงตาของการลงทุน เห็นได้จากสถิติการที่คนอีสานยังคงเล่นพนันต่อเนื่องและไม่มีทีท่าจะลดลงแต่กลับเพิ่มขึ้น และยังเมื่อภาพลวงตาของการควบคุมทำงานร่วมกับความเชื่อทั้งแบบดั้งเดิมและแบบสมัยใหม่และหน้าที่การพนันประการสำคัญอันหนึ่งคือมันมักสร้างความตื่นเต้น สนุกสนาน และทำให้มีอาการลุ่มระทึกใจเมื่อต้องรอเวลาห่วยออก ก็ยิ่งทำให้การเล่นการพนันในภาคอีสานดารดาษมากขึ้น

อย่างไรก็ตาม งานศึกษานี้พบว่าภาพลวงตาของการควบคุมและภาพลวงตาของการลงทุนแม้จะทำให้หน้าที่ระหว่างการเล่นการพนันได้ดี แต่ก็พบว่ากรณีศึกษาหลายๆกรณีสามารถควบคุมการลงทุนของตนเองได้ เขามักเลือกเล่นห่วยโดยเฉพาะกลุ่มคนสูงอายุในชนบทเพราะคนกลุ่มนี้มีข้อจำกัดด้านรายได้และประเมินว่ารายได้ที่ไม่มากนักจะต้องถูกนำไปใช้อื่นๆที่จำเป็นของครอบครัวด้วย พวกเขาจึงใช้เงินพนันไม่มากนัก เช่น ซื้อห่วย หรือบางรายสามารถประเมินตนเองได้ดีว่าตนมีทักษะประสบการณ์การเล่นพนันบางชนิดได้ดี (เช่น ไฮโล) เมื่อเปรียบเทียบกับพนันชนิดอื่นๆ เป็นต้น นอกจากนี้ เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มอื่นๆ พบว่าการลงทุนของกลุ่มมนุษย์เงินเดือนจะสูงกว่าผู้สูงอายุและเยาวชนเพราะมีรายได้แน่นอนกว่า อีกทั้งคนกลุ่มนี้เข้าถึงชนิดการพนันได้มากกว่า ไม่ว่าจะเป็นมนุษย์เงินเดือนและเยาวชนในกลุ่มที่เล่นพนันออนไลน์ที่เล่นพนันผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล อินเทอร์เน็ต และ สมาร์ทโฟน มักมีความเสี่ยงมากกว่าเพราะการควบคุมเจ้ามือพนันออนไลน์ทำได้ยากมาก เพราะไม่ทราบเจ้ามือพนันออนไลน์เป็นใคร ทำให้คนกลุ่มนี้มีความเสี่ยงค่อนข้างสูงกว่ากลุ่มผู้สูงอายุและวัยกลางคนในชนบท

อย่างไรก็ตามในหลายๆกรณี พบว่าการมีจุดมุ่งหมายเล่นพนันเพื่อการความเพลิดเพลิน สร้างความตื่นเต้น ความสนุก และการเข้าสังคมผ่านสร้างความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับเพื่อนๆ ก็เป็นเงื่อนไขสำคัญทางสังคมและอารมณ์ที่ช่วยควบคุมตัวเองได้ ทำให้กรณีเหล่านี้ไม่ได้เล่นพนันจนเกิดปัญหาต่างๆ ภาระหนี้สินหรือเข้าข้ายติดพนัน เป็นต้น

7. การพนันที่รับได้และรับไม่ได้

งานชุดนี้พบว่าการเล่นพนันในภาคอีสานผสมผสานระหว่างการเล่นการพนันที่ยอมรับได้และการเล่นการพนันที่ยอมรับไม่ได้ กล่าวคือการพนันที่รับได้มักอิงแอบกับประเพณีการละเล่นที่ใช้เงินลงทุนที่ต่ำ เช่น การละเล่นต่างๆในลักษณะพนันในงานวัดที่สร้างความความสนุกสนาน หรือการเล่นการพนันในกลุ่มเพื่อนเพื่อสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม ทำให้เกิดความสามัคคีกันในหมู่บ้าน ในชุมชน รวมทั้งการเล่นห่วยและพนันชนิดอื่นๆแบบมีสติ “เล่นอย่างฉลาด ให้การพนันสร้างเงินโดยไม่ใช้การตกเป็นทาสของการพนัน สมาชิกในครอบครัวได้มีการประเมินความเสี่ยงร่วมกัน เช่น การพนันในครอบครัวที่รับได้ ได้แก่ ห่วย ลอตเตอรี่ หรือการพนันที่เล่นในครอบครัว (ไพ่ น้ำเต้าปูปลา) ซึ่งการพนันชนิดนี้จะไม่สร้างปัญหาให้กับครอบครัว และไม่ทำคนในครอบครัวได้รับความอับอายขายหน้าจากถูกจับกุมหรือกรณีที่ต้องตามไปใช้หนี้พนันให้ การพนันที่รับได้ระดับชุมชนคือการที่คนในชุมชนเล่นการพนันแล้วคนๆนั้นมีฐานะดีขึ้น คนๆนั้นเลือกชนิดการพนันที่เขาถนัด มีความซื่อซอและมีความมั่นใจกับชนิดพนันจนไม่สร้างปัญหาให้กับชุมชน ไม่ทำให้ภาพลักษณ์ของชุมชนเสีย ไม่มีคนตามเก็บหนี้ถึงชุมชน หรือถึงผู้นำชุมชน และไม่สร้างความขัดแย้งในชุมชน

ส่วนการพนันที่รับไม่ได้คือ เล่นพนันแล้วเสียเงินมาก มีหนี้สินล้นพ้นตัว ต้องจำนำทรัพย์สินที่มี ยืมเงินคนอื่น ไม่หยุดหย่อน และถูกเรียกว่าเป็นผีการพนัน ต้องเดินทางเข้าสู่พื้นที่การพนันทุกวันไม่สามารถหยุดเล่นได้เลย จนเสมือนกับการติดยาเสพติด ไม่เลือกชนิดของการพนัน เล่นทุกอย่างที่ขวางหน้า เลือกเล่นพนันมากกว่าเลือกครอบครัวคือไม่สนใจสมาชิกในครอบครัวว่าจะคิดอย่างไร เอาประเพณีเป็นข้ออ้างในการเล่นการพนัน เช่น การเล่นบั้งไฟ หรือ การเล่นพนันในงานศพ ซึ่งทำให้เกิดปัญหาการสูญเสียทรัพย์สินจำนวนมาก

อาชีพที่ถูกจรรยาบรรณทางวิชาชีพกำกับทั้งในฐานะผู้เล่นและเจ้ามือ เช่น ครู ผู้นำชุมชน ที่เล่นการพนันจะไม่เป็นที่ยอมรับในชุมชน

8. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ปัญหาของพนันของคนอีสานมีความซับซ้อนเพราะเชื่อมโยงและกำกับด้วยความเชื่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์พื้นถิ่นและความเชื่อสมัยใหม่ภายใต้ความเป็นสังคมสมัยใหม่ที่ไม่สมบูรณ์ ความต้องการด้านวัตถุภายใต้สังคมสมัยใหม่ การถูกกีดกันการเข้าถึงประโยชน์จากการพัฒนาแบบทันสมัย การไม่มีทักษะอาชีพที่ดีเพื่อสร้างรายได้ เพราะขาดโอกาสด้านต่างๆ และความไม่สมบูรณ์ของธรรมชาติในภาคอีสานที่ การพนันจึงเป็นการลงทุน ลุ้นระยะที่กว่าจะได้หรือไม่ แต่กลับเต็มไปด้วยความเสี่ยงที่มีสี สรรและความตื้นตันมาประกอบสร้าง ดังนั้นทางออกของปัญหาพนันที่ก่อให้เกิดความเสี่ยงต่อตัวเอง ครอบครัวและชุมชน ดังนี้

1. การแก้ไขปัญหาการพนันจากการอ้างวัฒนธรรมความเชื่อ

การใช้ประเพณีเป็นข้ออ้างเล่นการพนันควรแก้ไขโดยการสร้างชุมชนเข้มแข็ง และ ให้ชุมชนสร้างกฎกติกาหรือระเบียบท้องถิ่นเพื่อจัดการปัญหาการพนัน เช่น งานศพปลอดการพนัน เป็นต้น

2. การแก้ไขปัญหาการพนันจากมิติวัฒนธรรมการเมืองและความยากจน

ความยากจน ความอยากได้อะไรก็มีและลืมตาอ้าปากเพื่อสร้างความเป็นอยู่ให้ดีขึ้นถือเป็นลักษณะสากลของปัจเจกชนคนอีสานเช่นเดียวกับปัจเจกบุคคลในสังคมอื่นๆ แต่การพัฒนาของรัฐ และทุนภายใต้เสรีนิยมกับมิได้ทำให้คนอีสานจำนวนมากมีรายได้พอเพียง แต่กลับเต็มไปด้วยภาระการกู้หนี้ยืมสินของคนจนในชนบท คนจนเมือง และมนุษย์เงินเดือนระดับล่างๆ ทำให้คนหันไปพึ่งพาสังค์คดียุติธรรมโดยการเข้าไปในพื้นที่สังค์คดียุติธรรม และเพื่อแสวงหาความเป็นอิสระเพื่อขอโชคลาภตามใจปรารถนาเมื่อก้าวเท้าเข้าไปในพื้นที่ดังกล่าว ดังนั้นรัฐควรเร่งรัดนโยบาย “รัฐสวัสดิการ” ให้เกิดขึ้นในสังคมและพัฒนาโครงการที่ช่วยให้คนอีสานระดับฐานรากหรือชั้นกลางระดับล่างเข้าถึงแหล่งเงินทุน การศึกษา และ ทรัพยากรเพื่อสร้างรายได้ อีกทั้งมีสวัสดิการที่ดี การพัฒนาที่เท่าเทียมเหล่านี้จะสามารถแก้ไขปัญหาเชิงโครงสร้างที่ส่งผลต่อความยากจนและคาดว่าจะทำให้คนลดการหารายได้จากความเสี่ยงจากการเล่นพนันได้

3. การแก้ไขปัญหาการพนันจากภาพลวงตาของการควบคุมและการลงทุน

การคิดว่าตนเองจะมีความสามารถในการควบคุมความเสี่ยงได้ดีโดยคิดเข้าข้างตนเองอีกทั้งการมีความเชื่อที่สาคับความคิดดังกล่าวเกี่ยวกับอิทธิฤทธิ์ของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่จะคอยเสริมหนุนให้ผู้เล่นพนันมีโชคจากการเล่นพนัน ส่งต่อไปยังภาพลวงตาของการลงทุนด้านการพนันจนนำมาสู่ปัญหาการพนันที่รับไม่ได้ ทางออกจากภาพลวงตาของการควบคุมคือการใช้กระบวนการและสถาบันทางสังคม เช่น การให้ความรู้ของพ่อแม่ และครู ในสถานศึกษา รวมทั้งการควบคุมสื่อ การรณรงค์ในรูปแบบต่างโดยการส่งสารสำคัญออกไปได้แก่การเล่นการพนันมีความเสี่ยงสูง เป็นต้น เช่น การวิเคราะห์ต้นทุนจากการเล่นและไม่เล่นพนัน การเล่นพนันที่ก่อให้เกิดภาระหนี้สิน และการพนันคือความเสี่ยง เป็นต้น

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทคัดย่อ (ภาษาไทย)	ค
บทคัดย่อ (ภาษาอังกฤษ)	ง
บทสรุปผู้บริหาร	ช
สารบัญ	ฉ
บทสังเคราะห์ของชุดวิจัย	1
1. ความเป็นมาของการวิจัย	1
2. จุดมุ่งหมายของการวิจัย	3
3. พื้นที่ศึกษาวิจัย	4
4. กรอบคิดในการศึกษา	4
5. วิธีการเก็บข้อมูล	6
6. กลุ่มผู้ให้ข้อมูล	7
7. ประเด็นค้นพบทางวิชาการ	8
1. ความเชื่อมโยงระหว่างการพัฒนาพื้นที่กับพัฒนาการทางเศรษฐกิจ สังคม การเมืองและวัฒนธรรมอีสาน	8
2. พื้นที่อีสานภายใต้บริบทสังคมสมัยใหม่	9
3. วัฒนธรรมการเมือง ความยากจนและความไม่เท่าเทียมทางสังคมส่งผลต่อการเล่นพนัน	20
8. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย	27
ประการที่ 1 การแก้ปัญหาพนันแยกตามประเภทการพนันและกลุ่มคน	28
ประการที่ 2 การแก้ไขปัญหาการพนันจากการอ้างวัฒนธรรมความเชื่อ	29
เอกสารอ้างอิงภาษาไทย	30
อ้างอิงภาษาอังกฤษ	33

บทสังเคราะห์ของชุดวิจัย

1. ความเป็นมาของการวิจัย

คนอีสานมีความเชื่อและพึ่งพาความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์และสิ่งเหนือธรรมชาติ และวัฒนธรรมในฐานะที่เป็นปัจจัยกำกับพฤติกรรมและการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม (Keyes, 1966) และพบว่าคนอีสานมักนำประเพณีมาปรับใช้เพื่อเล่นการพนัน เช่น บุญบั้งไฟที่ได้กลายเป็นพนันบั้งไฟไปแล้ว (สดใส สร้างไธสง, 2561) ก่อนวันหวยออกจะเห็นว่าคนอีสานจำนวนมากมาย เดินทางไปขอหวยจากพญานาคที่วัดคำชะโนด หรือ วัดที่มีความเชื่อในนางอนงค์คล้ายกัน หรือ รูปปั้นอื่นๆ เช่น พญาเต่างอย เป็นต้น นอกจากนี้ยังพบว่าคนไปหอยระดับชาติหลายคนเป็นคนมีชื่อเสียงอยู่ในภาคอีสาน เช่น นักร้องหมอลำอีสานคนดัง ได้แก่ มนต์สิทธิ์ คำสร้อย และศิริพร อำไพพงษ์ สำหรับมนต์สิทธิ์นั้น ได้รับฉายาจากหนังสือพิมพ์ไทยรัฐว่า “มนต์สิทธิ์ คำสร้อย เจ้าพ่อไปหอย” ในทุกๆงวดก่อนหวยออก มนต์สิทธิ์ได้นำสลากที่ตนซื้อมาโพสต์ในเฟสบุ๊คส่วนตัว ซึ่งมีผู้ติดตามมากเป็นหลักแสนคน บางครั้งมีการไลฟ์สดอีกด้วย (ไทยรัฐ, มปป.)

กรณีของศิริพร อำไพพงษ์ นิยมไปหอยผ่านการทำบุญและสร้างวัดของตนเอง มีผู้คนในภาคอีสานและท้องถิ่นอื่นๆที่ติดตามนักร้องคนดัง ตามรอยไปวัดและขอหวยจากวัดที่นักร้องคนดังกล่าวไปทำบุญ ดังที่หนังสือพิมพ์ไทยรัฐพาดหัวข่าวว่า “เลขเด็ดหญิงไป” ขอโชคลาภ “วัดแม่ย่าซอม” ตามรอย “ศิริพร อำไพพงษ์” (ไทยรัฐ, 2563) นอกจากนี้การเข้าถึงสื่อด้านพนันหลากหลายรูปแบบในกลุ่มคนวัยต่างๆทั้งนักเรียน นักศึกษาและกลุ่มคนทำงานมีเงินเดือน ก็เป็นไปได้โดยง่ายตาย จากการใช้โทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ต (ปัทมาภรณ์ สุขสมโส, มปป.)

นอกจากนี้ยังพบว่าคนอีสานปรับตัววัฒนธรรมท้องถิ่นมาปรับใช้การเล่นการพนัน เห็นได้จากการสำรวจของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (2562) พบว่า คนอีสานมีการเล่นพนันในงานบุญประเพณีมากที่สุดโดยพบว่า จังหวัดที่มีสัดส่วนสูงสุด 10 อันดับ เป็นจังหวัดในภาคอีสานมากที่สุดถึง 6 จังหวัด ส่วนที่เหลืออยู่ในภาคใต้ 3 จังหวัด และภาคกลาง 1 จังหวัด โดยมี สัดส่วนนักพนันอยู่ระหว่างร้อยละ 0.2 ถึง 1.6 จังหวัดที่มีสัดส่วนสูงที่สุดเรียงตามลำดับประกอบด้วย ร้อยเอ็ด ร้อยละ 1.6 รองลงมาอำนาจเจริญและอุบลราชธานีเท่ากันคือ ร้อยละ 1.1 ยโสธร ร้อยละ 0.9 อุตรดิตถ์ ร้อยละ 0.4 ส่วนจังหวัดที่เหลือคือพัทลุง ยะลา ปัตตานี กาญจนบุรีและกาฬสินธุ์มีสัดส่วนเท่ากันที่ร้อยละ 0.2 ผลสำรวจยังพบว่าวงเงินหมุนเวียนในการเล่นพนันงานบุญประเพณีของทั้ง 10 จังหวัด รวมกันอยู่ที่ 109.067 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 50.2 ของวงเงินเล่นพนันงานบุญประเพณีทั้งหมด โดยอุบลราชธานีเป็นจังหวัดที่มีวงเงินเล่นงานบุญประเพณี สูงที่สุดคือ 56.413 ล้านบาท รองลงมาคือจังหวัดอำนาจเจริญ 17.962 ล้านบาท และอุตรดิตถ์ 16.187 ล้านบาท

สังคมอีสานเป็นสังคมที่มีวัฒนธรรมความเชื่อและความเชื่อเรื่องผีและสิ่งศักดิ์สิทธิ์มายาวนานก่อนศาสนาพุทธเข้ามามีบทบาท ความเชื่อในสิ่งเหนือธรรมชาติทำหน้าที่กำหนดบทบาทหน้าที่ ตอบสนองความต้องการทางด้านจิตวิญญาณ ลดความรู้สึกไม่มั่นคง สร้างความสัมพันธ์ทางสังคม และ รักษาระบบเครือญาติ (Keyes, 1966) คนอีสานใช้ความเชื่อท้องถิ่น เช่น เจ้าพ่อและเจ้าที่ เพื่อการสร้างสามัคคีและเป็นมีปฏิบัตินทางสังคม ตลอดจนสร้างความหมายเรื่องสิทธิท้องถิ่น ซึ่งสื่อให้เห็นถึงความผูกพันระหว่างคนกับธรรมชาติในลักษณะเกื้อกูลกัน (ปฐม หงส์สุวรรณ, 2557)

ในภาคอีสานก็มีความหลากหลายทางสังคมและชาติพันธุ์ ซึ่งในอดีตภายใต้ศูนย์กลางอำนาจทางการเมือง การปกครองที่กรุงเทพฯ มักจะเรียกหัวเมืองบริเวณภาคตะวันออกเฉียงเหนือทั้งฝั่งซ้ายและฝั่งขวาว่า “ลาว ตะวันออก” เกี่ยวกับความเป็นชาติพันธุ์ลาว ซึ่งแต่ก่อนบริเวณนี้ไม่ได้ถูกเรียกว่า “อีสาน” และผู้ที่อยู่ในดินแดน อีสานตอนใต้ ก็ถูกเรียกว่า “เขมรป่าดง” ปัจจุบันคือผู้ที่อาศัยอยู่ในบริเวณจังหวัดสุรินทร์ ศรีสะเกษ และบุรีรัมย์ หลังจากข้อตกลงแบ่งเส้นเขตระหว่างสยามกับฝรั่งเศสเสร็จสิ้น ก่อนที่จะแบ่งเส้นเขตแดน อาณาบริเวณนี้มีแนวโน้ม ถูกเข้ามายึดครองของจักรวรรดินิยมฝรั่งเศส สยามก็เลยเปลี่ยนชื่อหัวเมืองแถบนี้ว่า เป็น ลาวพวน ลาวกาว ลาว กลาง “อีสาน” เป็นคำที่ถูกนิยามใหม่ช่วงการปฏิรูปประเทศ คำว่าอีสานได้เข้ามาแทนที่คำว่า ลาวและเขมรป่าดง (ดาร์เร็น เมตตาริกานนท์, 2559) อย่างไรก็ตาม ความเชื่อสิ่งศักดิ์และพุทธศาสนายังถูกใช้และตีความในเรื่องโชค วาสนา และ บุญบาปอีกด้วย จนเกิดวาทกรรมโง่จนเจ็บเพราะกรรมมาแต่ชาติก่อน จนเกิดมายาคติภายใต้ วาท กรรม “โง่ จน เจ็บ” ที่ถูกผลิตขึ้นบนฐานคิดแบบศักดินาและครอบงำการพัฒนาชนบทไทยมาเป็นช้านาน มายาคติ นี้ตั้งอยู่บนฐานคิดแบบ “คนเราเกิดมาไม่เท่าเทียมกัน” (พลิชฐ์ ไชยวัฒน์, 2016; อรรถจักร์ สัตยานุรักษ์, 2016)

อีกทั้งการที่สังคมอีสานในปัจจุบันก้าวเข้าสู่การเป็นสังคมแบบเงินตราทุนนิยมและเสรีนิยม บริยากาส เช่นนี้สร้างแรงกระตุ้นการบริโภคอยู่ตลอดเวลา คนอีสานมีแรงปรารถนาต้องการมีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นโดยการมี รายได้ มีงานทำที่ดี มีคุณภาพชีวิตที่ดี และมีการศึกษาที่ดี (พัฒนา กิตติอาษา, 2557) อีกทั้งความยากจนที่ขาดการ เหลียวแลจากรัฐ หรือการเข้าไม่ถึงทรัพยากรและประโยชน์การพัฒนาของรัฐและทุน ทำให้คนอีสานจำนวนหนึ่ง พยายามคิดหาวิธีการหารายได้จากการเล่นการพนัน เช่น การปรับเปลี่ยนบุญบังไฟแบบดั้งเดิมมาเป็นบุญบังไฟเพื่อ การพนัน โดยเชื่อมโยงความเชื่อเรื่องวาสนามาด้วยระหว่างเล่นพนันบังไฟ (สดีโส สร้างไตรภ, 2562) เราไม่เพียงเห็น สิ่งเหล่านี้ในสังคมอีสานเท่านั้น ประเทศอื่นๆก็พบปรากฏการณ์ในทำนองเดียวกัน จากการทบทวนงานศึกษาที่ เกี่ยวข้องในกรณีต่างประเทศพบว่า การเล่นการพนันกลุ่มชนพื้นเมืองในต่างประเทศก็มีมาก กลุ่มคนเหล่านี้มีฐานะ ยากจน การถูกแย่งชิงทรัพยากรจากกระบวนการล่าอาณานิคม และมีความเชื่อสิ่งเหนือธรรมชาติเป็นที่ยึด เงื่อนไข ของสังคมเหล่านี้ได้ส่งผลต่อการมีโชคชะตาที่ดีหรือประสบผลสำเร็จ ภายใต้การเสี่ยงโชค (Belanger, 2011)

การพัฒนาและการขยายตัวของเมืองในภาคอีสานปรากฏขึ้นอย่างเด่นชัดในช่วง 20-30 กว่าปีที่ผ่านมา เกิดเมืองขนาดใหญ่ในภาคอีสานหลายเมือง เช่น ขอนแก่น อุดรธานี และอุบลราชธานี การกลายเป็นเมืองล้วน เป็นปัจจัยดึงดูดการเคลื่อนย้ายของประชากรจากชนบทสู่เมือง จนทำให้เมืองเป็นพื้นที่ของคนที่หลากหลาย พื้นที่ของ การสร้างความสัมพันธ์ระดับชาติและนานาชาติ ภายใต้กระบวนการโลกาภิวัตน์ พื้นที่ของการจัดสรรทรัพยากร ภายใต้การบริหารจัดการพื้นที่ที่แบบใหม่ๆ (ไพโรจน์ คงทวีทรัพย์, 2552; Roberts 2016 and UN, 2014)

อย่างไรก็ตามพบว่าการพัฒนาเมืองใหญ่ เช่น จังหวัดขอนแก่นได้ให้ภาพที่ย้อนแย้งระหว่างความทันสมัย ของเมืองและความเหลื่อมล้ำที่เกิดจากการพัฒนา คนจนเมืองได้ประโยชน์จากการเป็นเมืองไม่มาก (บัวพันธ์ พรหม พักพิง ยรรยง อินม่วง และ มนต์ชัย ผ่องศิริ, 2562) จึงเป็นที่น่าสนใจศึกษาในกลุ่มคนจนเมืองว่า มีความเชื่อมโยง กับการพนันอย่างไร ซึ่งจากการศึกษาของ Balsas (2013) ที่ลาสเวกัสและมาเก๊า พบว่าความเป็นเมืองมี ความสัมพันธ์กับการเล่นการพนันและการขยายตัวของธุรกิจการพนันทั่วโลก เช่น เมืองเป็นจุดที่ตั้งของคาสิโน และ ธุรกิจต่างๆที่เชื่อมโยงกับคาสิโน ในขณะที่การศึกษาของ Williams, Belanger and Prusak (2016) พบว่าคน ยากจนในเมืองที่เป็นคนพื้นที่เมืองย้ายจากชนบทมาอยู่ในเมือง พวกเขาไม่มีการศึกษาพอที่จะสามารถหารายได้ จากอาชีพที่ต้องใช้การศึกษาและทักษะสมัยใหม่ได้ พวกเขาจึงมักเข้าไปเกี่ยวข้องกับการเล่นการพนันมากกว่ากลุ่ม คนทั่วไป เนื่องจากเห็นว่าการพนันต่างๆ เช่น การเล่นสล็อตแมชีน สลาก และ บิงโก เป็นทางเลือกในการสร้าง

รายได้ของพวกเขา จากที่กล่าวมาทั้งหมด ชี้ให้เห็นว่าการพยายามทำความเข้าใจปรากฏการณ์การเล่นการพนันของคนในจังหวัดภาคอีสาน ที่พบว่ามีการเล่นการพนันแทบทุกประเภทมากกว่าภาคอื่นๆนั้น จำเป็นอย่างยิ่งจะต้องทำความเข้าใจบริบทสังคมและวัฒนธรรมการเมืองอีสานที่มีความสลับซับซ้อน และต้องคำนึงถึงความซับซ้อนของความสัมพันธ์ทางอำนาจและสังคม และความซับซ้อนของโครงสร้างการพัฒนาในภาคอีสานควบคู่กันไป

อานันท์ กาญจนพันธ์ (2548: 19-22) กล่าวว่า บริบทความที่เกี่ยวข้อ (Contextualization) มีความสำคัญมากในการศึกษาวัฒนธรรมสังคมและเศรษฐกิจ ดังที่ท่านกล่าวว่า “ความจริงที่เกิดขึ้นในบริบทหรือในเงื่อนไขที่แตกต่างกันอาจจะต้องอาศัยวิธีคิดและหลักการอธิบายที่ไม่เหมือนกันได้” ซึ่งการทำความเข้าใจบริบทนั้นต้องมองให้เห็นความซับซ้อน (Complexity) เพื่อให้เห็นระดับของความจริงที่ซ้อนทับกัน และมองให้เห็นความแตกต่างหลากหลาย ในกรณีการศึกษาการเล่นการพนันของคนอีสานก็เช่นกัน คณะผู้ศึกษาเห็นว่าการจะเข้าใจสาเหตุที่คนอีสานเล่นการพนันมากกว่าภาคอื่นๆนั้น ไม่สามารถหาคำตอบได้โดยง่าย แต่ต้องพิจารณาความซับซ้อนของความสัมพันธ์และตีความหมายของปรากฏการณ์ดังกล่าว

การเปลี่ยนโครงสร้างสังคมเศรษฐกิจและการเมืองมีผลต่อการสร้างวัฒนธรรมใหม่ๆที่ส่งผลต่อพฤติกรรมและการแสดงออกต่างๆรวมทั้งการตัดสินใจเลือกเสี่ยงโชคและเล่นพนัน เช่น กลุ่มคนบางกลุ่ม ใช้สื่อสารและสังคมออนไลน์ในการเล่นการพนัน หรือ การสร้างรูปแบบความสัมพันธ์ความสัมพันธ์และปฏิบัติการใหม่ๆที่ที่เชื่อมร้อยกลุ่มคนกลุ่มบางกลุ่มผ่านความเชื่อ ความหมาย รวมทั้งชุดคุณค่าใหม่ๆจนเกิดวัฒนธรรมกลุ่มภายในขึ้นมาได้ผ่านการบนบานขอสิ่งศักดิ์ ทำบุญ ซื้อเครื่องราง และอื่นๆ เพื่อขอโชคลาภของกลุ่มวัยกลางคนหรือผู้สูงอายุ หรือกรณี การเล่นการพนันของกลุ่มวัยรุ่นที่เน้นสร้างความหรรษา สนุกสนานมากกว่าต้องการหารายได้ การเล่นการพัฒนาของกลุ่มต่างๆเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตทางสังคม เช่น กรณีในพื้นที่ที่มีประเพณีฮีตสิบสองคอง14 ที่เป็นฐานการดำเนินชีวิตของคนอีสาน ที่ดังที่ Prus (2004) เรียกว่ากระบวนการวัฒนธรรมย่อย (Subcultural process) ที่มีรูปแบบเฉพาะของแต่ละกลุ่มวัฒนธรรมอันฝังแฝงอยู่ในวิถีประจำวันทางสังคมของคนกลุ่มต่างๆ

2. จุดมุ่งหมายของการวิจัย

งานวิจัยนี้จึงมีความมุ่งหมายเพื่อที่จะทำความเข้าใจบริบทอันซับซ้อนที่เป็นเงื่อนไขผลักดันให้คนอีสานเล่นการพนันมากที่สุด โดยมีความเชื่อพื้นฐานว่าการเล่นการพนันที่เกิดขึ้นในอีสานอยู่ภายใต้อิทธิพลทางวัฒนธรรม ความเชื่อของคนอีสานที่เป็นเงื่อนไขภายใน เช่น ความเชื่อเรื่องบาปบุญและโชควาสนา ซึ่งวัฒนธรรมมิใช่การละเล่นประเพณีต่างๆทั่วไป แต่วัฒนธรรมในที่นี้ หมายถึงสิ่งที่ป็นนามธรรมรอบตัวคนอีสานมีการให้คุณค่า ความหมาย และกำหนดความสัมพันธ์ที่แยกแยะหมวดหมู่สิ่งต่างๆ ที่มีแบบแผนความสัมพันธ์คอยกำกับ (ประชาธิปไตย กะทา และ สิทธิโชค ชาวไร่เงิน, 2561) เช่น ความเชื่อผีसाง สิ่งศักดิ์สิทธิ์ ฮีต 12 คอง 14 เป็นต้น และวัฒนธรรมการเมืองที่เชื่อมโยงกับความยากจน การพัฒนา และ นโยบายทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม โดยจากการทบทวนการศึกษาที่ผ่านมา ทำให้นักวิจัยมีความเชื่อว่า การที่คนอีสานไม่เข้าถึงประโยชน์การพัฒนาและถูกกีดกันจากการพัฒนา จึงต้องแสวงหาทางเลือกอื่นๆเพื่อตอบสนองความต้องการ และมีสิทธิอย่างเสรีในการสร้างความหวังโดยใช้สิ่งเหนือธรรมชาติเป็นเครื่องมือ โดยมี ระบบตลาดและสื่อออนไลน์ในยุคสังคมข่าวสาร ที่การพนันถูกกระตุ้นจากสื่อที่ผลิตสร้างขึ้น เพื่อตอบสนองและรองรับการบริโภคของคนอีสานในสังคมยุคสมัยใหม่ ประกอบกับเหตุผลเชิงจิตวิทยาและการลงทุนภายใต้กรอบคิดภพหลวงตาของการควบคุมและภพหลวงตาของการลงทุน (ดู Langer, 1957) ที่ล้าทับและสร้างแรงจูงใจด้วยความเชื่อทั้งแบบดั้งเดิมและความเชื่อสมัยใหม่รวมทั้งวัตถุ

เคารพมากมาย สิ่งต่างๆเหล่านี้ส่งผลให้คนอีสานจำนวนมากยังคงเล่นการพนันและมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นและอยู่ลำดับแรกของประเทศในแทบจะทุกประเภทของการพนัน นอกจากนี้งานวิจัยยังต้องการสืบค้นและตีความหมายของการเล่นการพนันในสังคมอีสาน จากกลุ่มคนหลากหลายกลุ่มทั้งกลุ่มชาวบ้าน เยาวชน ผู้สูงอายุ มนุษย์เงินเดือน คนจนเมือง กลุ่มชาติพันธุ์ ทั้งในพื้นที่เมืองและชนบท

3. พื้นที่ศึกษาวิจัย

สำหรับพื้นที่การศึกษาในโครงการนี้จะดำเนินการศึกษาใน 3 จังหวัดของภาคอีสานซึ่งเป็นจังหวัดที่เล่นการพนันอันดับต้นๆของประเทศ โดยแบ่งเป็นทั้งจังหวัดที่มีการพัฒนามากระดับต้นๆของภูมิภาค ได้แก่ ขอนแก่น และ จังหวัดการพัฒนาระดับกลางๆ ได้แก่ อุบลราชธานี และ จังหวัดที่ยังถูกจัดเป็นจังหวัดยากจน ได้แก่ จังหวัดศรีสะเกษ เหตุผลอีกประการหนึ่งในการเลือกสามจังหวัดดังกล่าวนี้ คือ คณะผู้วิจัยต้องการเห็นความแตกต่างหลากหลายของการเล่นการพนัน ชนิดพนัน และความเชื่อมโยงของวัฒนธรรมเฉพาะถิ่น เช่น วัฒนธรรมความเชื่อของคนลาวอีสาน และวัฒนธรรมความเชื่อของกลุ่มชาติพันธุ์เขมร ส่วย และ เยอ เป็นต้น ซึ่งทั้งสามจังหวัดนี้ติดลำดับ 1 ใน 10 ของการเล่นการพนันแต่ละชนิดอีกด้วย อุบลราชธานี ติดอันดับ 3 ของประเทศในการเล่นหวยใต้ดิน ขอนแก่นติดอันดับ 7 ใน 10 ของการเล่นไฮโลโป๊ป่น น้ำเต้าปูปลา และ จังหวัดศรีสะเกษ ติดอันดับที่ 9 ของประเทศของคนอายุมากกว่า 15 ปีที่เล่นพนันในรอบ 12 เดือน

กรณีจังหวัดขอนแก่นนั้น พบว่าเป็นจังหวัดที่คนนิยมเล่นไฮโลน้ำเต้าปูปลาเป็นอันดับ 7 ของประเทศ มีขนาดใหญ่ทั้งในแง่ประชากร ความเป็นเมือง การคมนาคม และความเจริญด้านการศึกษา อุตสาหกรรมและการบริการ ขณะเดียวกันเป็นจังหวัดที่ได้รับการพัฒนาเป็นเมืองอัจฉริยะของภาคอีสานและภาพที่มากวักกับการพัฒนาเมืองคือปัญหาคนจนเมืองที่อยู่ริมทางรถไฟที่ถูกไร้ชื่อจากการรถไฟแห่งประเทศไทย กลุ่มคนที่อาศัยในจังหวัดขอนแก่นโดยมากเป็นคนลาวอีสาน และมีกลุ่มคนที่หลากหลายได้อพยพเข้ามาอยู่ในจังหวัดเพราะเป็นเมืองที่มีสถานศึกษาและการพัฒนาของภาคอีสาน และเป็นจังหวัดที่มีที่ตั้งติดกับอุดรธานีที่เป็นจังหวัดที่มีชื่อเสียงโด่งดังเรื่องวัดคำชะโนด อันเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์และให้หายจากความเชื่อเรื่องนาค หรือเครื่องรางของขลังต่างๆ

จังหวัดอุบลราชธานี เป็นจังหวัดขนาดใหญ่เช่นกัน แต่ความเป็นเมืองน้อยกว่าจังหวัดขอนแก่น เป็นจังหวัดที่ติดชายแดนกัมพูชาและลาว จังหวัดนี้มีกลุ่มเยาวชนที่ถูกจับกุมด้วยคดีการเล่นการพนันเป็นอันดับต้นๆของประเทศเช่นกันและคนในจังหวัดนิยมเล่นหวยใต้ดินเป็นอันดับ 3 ของประเทศ เศรษฐกิจของจังหวัดนี้ตั้งอยู่บนฐานเกษตรกรรมและบริการ มีสถานศึกษาจำนวนมากในจังหวัด ทำให้คนต่างถิ่นเข้ามาอาศัยในจังหวัดมากเช่นกัน คนส่วนใหญ่ที่อาศัยในอุบลราชธานีเป็นคนลาวอีสาน ส่วนจังหวัดศรีสะเกษ เป็นจังหวัดที่ได้รับอิทธิพลของวัฒนธรรมขอมและเขมร มีชายแดนติดกับประเทศกัมพูชา มีกลุ่มชาติพันธุ์หลากหลายประกอบด้วย เขมร ส่วย เยอ และ ลาว ศรีสะเกษ มีความเป็นเมืองน้อยสุดเมื่อเปรียบเทียบกับสองจังหวัด การพัฒนาของจังหวัดตั้งอยู่บนฐานเกษตรกรรมเป็นหลัก เป็นจังหวัดที่ติดกับประเทศกัมพูชา คนในจังหวัดนิยมเล่นพนันบั้งไฟและหวย

4. กรอบคิดในการศึกษา

วัฒนธรรมความเชื่อพื้นถิ่นและโครงสร้างการพัฒนาในประเทศไทยที่พยายามลดความยากจนในภาคอีสาน ในอีกด้านหนึ่งสามารถลดจำนวนคนยากจนได้ไม่เกินร้อยละ 10 แต่คนจนที่เหลือก็ยังไม่สามารถเข้าถึงประโยชน์ได้ทั่วถึงอันสะท้อนการเมืองของการพัฒนา ทั้งวัฒนธรรมท้องถิ่นและความยากจนที่ดำรงอยู่ต่างเป็น

เงื่อนไขผลักดันให้คนอีสานพยายามหาทางเอาตัวรอด การแสวงหารายได้จากการพนันและการเข้าไปพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ทำให้คนมีโอกาสแสดงออกถึงความเท่าเทียมได้ตามที่แนวคิดวัฒนธรรมการเมือง ทั้งวัฒนธรรมพื้นถิ่นและวัฒนธรรมการเมืองมีบทบาทในการ กำหนดความสัมพันธ์ทางสังคมและอุดมการณ์ปฏิบัติการในด้านการพนันในชีวิตประจำวันของคนอีสาน และมีข้อสมมุติฐานเพิ่มเติมว่านิเวศของอีสานได้แก่แล้วและน้ำท่วมที่เกิดขึ้นทุกปีกลายเป็นเงื่อนไขและข้อจำกัดในการดำรงชีพ การแสวงหาทางเลือกใหม่ รวมทั้งการเล่นการพนันจึงเป็นกลยุทธ์เพื่อเอาตัวรอดของคนอีสาน เช่นกัน นอกจากนี้การเปลี่ยนแปลงของอีสานเชิงการเมืองและเศรษฐกิจภายใต้บริบทเสรีนิยมและสังคมแบบตลาดที่บีบเจกบุคคลคนมีอิสระในการตัดสินใจอีกทั้งปัจจัยด้านจิตวิทยาที่ส่งผลต่อพฤติกรรมด้านเศรษฐศาสตร์ได้แก่ ภาพลวงตาของการควบคุม (Illusion of control) และ ภาพลวงตาของการลงทุน (Illusion of investment) ดังนั้นแนวทางหรือนโยบายการลดการพนันในภาคอีสานจะต้องตั้งอยู่บนฐานการทำความเข้าใจการเล่นการพนันในสังคมอีสานจากมิติวัฒนธรรมความเชื่อและวัฒนธรรมการเมืองและการเปลี่ยนสู่สังคมบริโภคนิยมภายใต้เศรษฐกิจแบบเสรีนิยมและมิติเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม

งานวิจัยนี้ใช้ 5 แนวคิดเป็นกรอบในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ วัฒนธรรมพื้นถิ่นอีสาน หมายถึง ผี ฮีต คอง นาค พุทธ สัตว์ในตำนาน เรื่องเล่า ตำนานศักดิ์สิทธิ์ และ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ อีกทั้งความเชื่อในดวง วาสนา และ โชคชะตา คือ คุณค่าที่ฝังในมิติของการดำเนินชีวิตยังมีอิทธิพลต่อการเล่นพนัน ที่ส่งผลต่อโลกทัศน์วิธีคิดและวิถีปฏิบัติประจำวันของคนอีสานที่มีส่วนเชื่อมโยงกับการเล่นพนันและยังเชื่อว่าสิ่งเหนือธรรมชาติหรือวัตถุมงคล สัตว์บางชนิดทั้งมีจริงและสัตว์ในตำนาน คนบางคน พระบางรูป สิ่งศักดิ์สิทธิ์จะพลังอำนาจและอยู่เคียงข้างหรือคอยให้ส่งหนุนความสมหวังสำเร็จได้ วัฒนธรรมการเมือง หมายความว่าความยากจน รายได้ต่ำ สัมพันธ์กับการเข้าไปพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์เพื่อขอหวยซึ่งกลายเป็นเครื่องช่วยสร้างความหวัง/ตอบสนองอารมณ์จิตใจ/อิสระในการจินตนาการปลดปล่อยจากการครอบงำจากทุนและรัฐ ภูมินิเวศอีสานและความยากจน หมายความว่า ภัยแล้งและน้ำท่วม รวมทั้งความไม่สมบูรณ์ของทรัพยากรทำให้คนชนบทอีสานประสบปัญหาการผลิต การเล่นการพนันจึงอาจเป็นทางรอดและทางเลือกหนึ่งเพื่อแก้ปัญหาผลิตไม่ได้เพื่อหารายได้ เสรีนิยม ในที่นี้หมายความว่าถึงปัจเจกนิยม สังคมเงินตราและความทันสมัยส่งผลให้คนอีสานมีความปรารถนาอยากได้และอยากมีทรัพย์สิน การศึกษา งานที่ดิน และเครื่องอำนวยความสะดวกในชีวิต เช่น บ้าน และ รถยนต์ เป็นต้น อีกทั้งการที่เสรีนิยมประสบผลสำเร็จอย่างมากเพราะมีสื่อสังคมออนไลน์ให้การสนับสนุน เสรีนิยมจึงมีส่วนผลักดันกระตุ้นให้คนอีสานเข้าสู่วงจรการเล่นการพนันรูปแบบใหม่ๆเพิ่มอีก เช่น พนัน ออนไลน์ เป็นต้น และ เศรษฐศาสตร์พฤติกรรม ก็มีความเชื่อมโยงกับการเล่นการพนัน โดยมีฐานคิดมาจากจิตวิทยาว่าด้วยภาพลวงตาของการควบคุม (Illusion of control) และภาพลวงตาของการลงทุน (Illusion of investment) กล่าวคือปัจเจกบุคคลมีเชื่อ แรงจูงใจ และมีแนวโน้มที่เข้าข้างตนเองว่าตนเองมีความสามารถที่จะควบคุมความเสี่ยงหรือเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดไม่คาดฝันได้ซึ่ง ภาพลวงตาของการควบคุมนี้ส่งผลต่อภาพลวงตาของการลงทุนโดยเฉพาะการลงทุนเสี่ยงเล่นการพนัน อย่างก็ตามทั้งภาพลวงตาของการควบคุมและภาพลวงตาของการลงทุนมิได้ทำงานโดยอิสระเพราะนักพนันได้พยายามควบคุมตนเอง (Self regulation) ด้วยการประเมินความเสี่ยงด้วยการชั่งน้ำหนักกับเงินลงทุนที่มีอย่างจำกัดเมื่อต้องใช้จ่ายอย่างอื่นที่จำเป็นมากกว่า อีกทั้งใช้การเล่นการพนันเชิงสังคม เช่น เล่นเพื่อสนุกสนาน สร้างความตื่นเต้น และสังสรรค์ทางสังคม เป็นต้น เป็นเงื่อนไขในการเล่นเพื่อมิให้เกิดความเสี่ยงมากจนเกินไป (ดูภาพกรอบคิดในการศึกษา)



5. วิธีการเก็บข้อมูล

งานศึกษานี้ใช้วิธีการศึกษาเชิงคุณภาพด้วยเครื่องมือการเก็บข้อมูลหลายประการดังนี้ เทคนิคการเก็บข้อมูลใช้เทคนิควิจัยเชิงคุณภาพหลายแบบไปพร้อมๆกัน ที่ประกอบด้วย การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) จากกรอบคำถามกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interview guideline) การสัมภาษณ์ในมิติประวัติศาสตร์ (Historical Approach) ในการสัมภาษณ์บุคคล การสังเกตการณ์กลุ่มผู้เล่นการพนันในพื้นที่พิธีกรรมและพื้นที่ศักดิ์ของจังหวัดที่ผู้คนหรือกลุ่มผู้ให้ข้อมูลเข้าทำบุญหรือแสวงโชค เช่น วัดหลวงปู่สรวง วัดไพรพัฒนา วัดป่าคำชะโนด จังหวัดอุดรธานี และ วัดหรือพื้นที่ศักดิ์อื่นๆ หรือ วัด ในท้องถิ่นที่ผู้คนนิยมไปขอหวย หรือขูดหาตัวเลขจากสิ่งของหรือวัสดุทางวัฒนธรรมต่างๆ เช่น ตันไม้ หรือขอหวยจากสัตว์ที่มีรูปร่างผิดปกติ ในพื้นที่ก่อนวันหรือใกล้วันหวยออก และภายใต้สถานการณ์การระบาดของโควิด-19 ทีมศึกษาได้ทำการการสนทนากลุ่มย่อยออนไลน์ในแต่ละพื้นที่ๆละ 1 ครั้งละ 5-8 คน และการจัดประชุมกับภาคส่วนที่เกี่ยวข้องออนไลน์ 1 ครั้งเพื่อให้ให้นักวิจัยได้เสนอผลการศึกษาแต่ละจังหวัดที่รับผิดชอบต่อผู้ที่เชิญมาร่วมแสดงความเห็นเนื้อหาของรายงาน เพิ่มเติมข้อมูลการพนันในแต่ละพื้นที่พร้อมกับแสดงความเห็นต่อข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อลดปัญหาพนันในภาคอีสานและประเทศไทยโดยรวม ซึ่งผู้เข้าร่วมมาจากหลากหลายพื้นที่และประสบการณ์การพนันจำนวน 16 คน เป็นทั้งกลุ่มที่ทรงรณรงค์ไม่เล่นพนัน เช่น ผู้จัดการมูลนิธิรณรงค์หยุดพนัน เครือข่ายรณรงค์หยุดพนันจังหวัดอุบลราชธานีและศรีสะเกษ ผู้แทนจากเทศบาลตำบลนาเยีย เจ้ามือ ยาวชน ผู้เล่น ผู้ไม่เล่นการพนัน และ ผู้นำชุมชนจากพื้นที่จังหวัดขอนแก่น

6. กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

ภายหลังสิ้นสุดโครงการ ทีมวิจัยสามารถเก็บข้อมูลของโครงการมากกว่าแผนที่ตั้งไว้ในโครงการจาก 150 กรณีศึกษาเป็น 167 กรณีศึกษา

ตารางที่ 1 แสดงกลุ่มผู้ให้ข้อมูล (รายการณี)

จังหวัด	ศรีสะเกษ		อุบลราชธานี		ขอนแก่น	
	แผน	เก็บได้	แผน	เก็บได้	แผน	เก็บได้
1.กลุ่มผู้สูงอายุ (60 ปีขึ้นไป) ในชนบท ชาย 3 คน หญิง 2 คน	5	5	5	6	5	5
2. ชาวบ้านอายุระหว่าง 26-59 ปี ในชนบท ชาย 5 คน หญิง 5 คน	10	15	10	11	10	11
3.เยาวชน (15-25ปี) ทั้งในเมืองและนอกเมือง ชาย 5 คน หญิง 5 คน	10	15	10	10	10	10
4.มนุษย์เงินเดือน (ลูกจ้าง พนักงาน ข้าราชการ) ในเมืองที่มีอายุมากกว่า 25 ปี ชาย 5 คน หญิง 5 คน	10	15	10	10	10	10
5.กลุ่มชาติพันธุ์ ในชนบท ในชุมชนที่ไม่ใช่ชุมชนในกลุ่มที่ 1 ชาย 3 คน หญิง 2 คน	5 (เขมร และ กูย)	5	5 (บรู)	5	ไม่มีเน้นกลุ่มชาติพันธุ์จึงไม่ได้เก็บกลุ่มนี้	
6.กลุ่มคนจนเมือง (คนถือสามล้อ แรงงานรับจ้าง หาบเร่ และ แผงลอย) ที่ไม่ใช่กลุ่มเยาวชนในเมือง กลุ่มละ 2 คน แยกหญิง 1 คน ชาย 1 คน ส่วนจังหวัดขอนแก่นแบ่งให้ได้ครบทั้ง 5 กลุ่มๆ 2-3 คนและพยายามให้มีทั้งหญิงและชายอย่างละเท่าๆกัน	10	10	10	10	15	15
7. ภาคส่วนที่เกี่ยวข้องอื่นๆ (อบต. ผู้นำชุมชน แกนนำกิจกรรมต่อต้านพนัน เยาวชน)	-	-	-	-		4 (ประธานชุมชน 2 คนและคนในชุมชนบทย่อ อำเภอกระนวนที่ไม่เล่นพนัน)
รวม 167 กรณี	50	60	50	52	50	55

7. ประเด็นค้นพบทางวิชาการ

1. ความเชื่อมโยงระหว่างการพัฒนาพื้นที่กับการพัฒนาทางเศรษฐกิจ สังคม การเมืองและวัฒนธรรมอีสาน

การสร้างชาติผ่านการพัฒนาเศรษฐกิจทำให้อีสานกลายเป็นพื้นที่แห่งการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานอย่างเข้มข้น กอปรกับภาคอีสานเป็นภาคที่ติดกับประเทศเพื่อนบ้าน ประเด็นความมั่นคงยุคสงครามเย็นทำให้ภาคอีสานกลายเป็นพื้นที่ของการเคลื่อนไหวของพรรคคอมมิวนิสต์แห่งประเทศไทย รัฐบาลจึงได้ทุ่มเทงบประมาณจำนวนมากพัฒนาภาคอีสานทั้งการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานต่างๆ ถนน แหล่งน้ำชลประทานขนาดใหญ่เพื่อแก้ปัญหาภัยแล้ง การพัฒนาเกษตรแผนใหม่เพื่อเพิ่มผลผลิตในที่ดินที่ไม่สมบูรณ์ของภาคอีสาน การปลูกพืชเงินสด พืชเชิงเดี่ยว การส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ (สุเทพ สุนทรเกสซ์, 2548; สุริยา สมุทคุปต์และคณะ, 2538) การลดบทบาทของภาคเกษตรกรรม (อานันท์ กาญจนพันธ์, 2554) การพัฒนาสถานศึกษาระดับ ประถมและมัธยมศึกษา วิทยาลัย และ มหาวิทยาลัย มากมายในภูมิภาค การพัฒนาเมือง การขยายตัวของเมืองการค้าและการลงทุนทั้งในใจกลางของภาค เมืองชายแดน เพื่อสร้างความเจริญ ความทันสมัย ความเป็นสังคม ภายใต้เศรษฐกิจแบบทุนนิยมเสรีในภาคอีสาน การพัฒนาเหล่านี้ทำให้เมืองเชื่อมกับชนบท เกิดการเคลื่อนย้ายไปมาระหว่างผู้คน สินค้า วัฒนธรรม ความคิด และ เทคโนโลยี ระหว่างคนในภาคอีสานกับสังคมภายนอกทั้งระดับชาติและนานาชาติ และทำให้สังคมอีสานได้เปลี่ยนแปลงจากสังคมแบบยังชีพกลายเป็นสังคมสมัยใหม่ภายใต้ความเป็นโลกาภิวัตน์ที่เชื่อมผู้คนเข้าหากันโดยไม่มีอุปสรรคด้านพื้นที่และเวลา คนอีสานเน้นการสร้างรายได้จากการค้าขายทั้งสินค้าในและนอกภาคเกษตรกรรมและเข้าถึงแหล่งทุนได้หลากหลายทางทั้งจากสถาบันการเงินและการกู้ยืมนอกระบบ อีกทั้งคนอีสานมีค่านิยมด้านการบริโภคมากขึ้น เช่น การสร้างบ้านสมัยใหม่ การใช้เครื่องอำนวยความสะดวกในครัวเรือน มีความปรารถนาที่จะมีชีวิตที่สุขสบายและดีขึ้นด้วยการส่งลูกหลานให้ได้รับการศึกษาสมัยใหม่และมีงานที่มั่นคง การขนส่งที่สะดวกรวดเร็ว การใช้เทคโนโลยีในการสร้างความสะดวกสบายในการดำรงชีพ (รัตนา โตสกุล, 2550; Keyes, 2012; พัฒนา กิตติอาษา 2557; กนกวรรณ มะโนรมย์, 2563) อย่างไรก็ตาม การพัฒนาในภาคอีสานมิได้เป็นไปแบบเส้นตรง กล่าวคือผลของการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงมิได้เกิดประโยชน์ทั้งหมดและเสมอภาคเท่าเทียมระหว่างกลุ่มคนในสังคมและบางกลุ่มได้ประโยชน์ทั้งทางตรงและทางอ้อมมากกว่า ดังนั้นจึงปรากฏความยากจนในภาคอีสานมากกว่าภาคอื่นๆ ดังที่ทราบกันดีอยู่แล้ว (กนกวรรณ มะโนรมย์, 2564)

เมื่อทำความเข้าใจ “ปรากฏการณ์การเล่นพนันในภาคอีสาน” จากงานวิจัยชุดนี้ พบว่าพลวัตการเปลี่ยนแปลงของสังคมอีสานสอดคล้องกับการปรับเปลี่ยนดังกล่าวอีกทั้งการเล่นพนันยังมีความเหลื่อมซ้อน และทับซ้อนกันระหว่างการเล่นการพนันจากเดิมที่เน้นเล่นพนันในฐานะวัฒนธรรมมาประเพณีและการเล่นการพนันในฐานะยุทธศาสตร์การดำรงชีพและการหารายได้เพื่อใช้จ่าย และ การลงทุนด้านการเรียน และการสะสมทรัพย์สิน อีกทั้งการใช้ความทันสมัยด้านเทคโนโลยีด้านการสื่อสาร เช่น สมาร์ทโฟนและอินเทอร์เน็ต ในการเข้าถึงการพนันได้โดยง่าย ทำให้คนอีสานจำนวนมากขึ้นเรื่อย ๆ เข้าสู่วงจรของการพนันโดยเฉพาะกลุ่มเยาวชน มนุษย์เงินเดือน กลุ่มวัยกลางคน และผู้สูงอายุ

งานศึกษาของปิ่นวดี ศรีสุพรรณ (2564) พบว่า ชาวบ้านกลุ่มวัยกลางคนในชนบทจังหวัดขอนแก่นสนใจลงทุนในหวยหุ้นที่ออกทุกวันๆละ 4 เวลา และหวยอื่นๆสำคัญได้แก่หวยลาวออกอาทิตย์ละ 2 ครั้งและหวยฮานอยออกทุกวัน เพิ่มมากขึ้น เพราะหาซื้อหาได้ง่ายมากผ่านสมาร์ตโฟน ช่องทางออนไลน์และเว็บไซต์พนัน หวยเหล่านี้ออกทุกวันและถี่มากกว่าหวยรัฐบาล ผู้เล่นใช้เงินไม่ต่ำกว่าหนึ่งร้อยบาทขึ้นไปในแต่ละครั้ง อีกทั้งคนกลุ่มนี้ได้

รวมกลุ่มเป็นเครือข่ายอย่างไม่เป็นทางและเดินทางเข้าไปในพื้นที่พนันและพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ด้วยกัน ยิ่งในช่วงการระบาดของโควิด-19 ที่คนตกงานกลับบ้านทำให้เล่นพนันออนไลน์ด้วยกันเพื่อเป็นช่องทางหารายได้เพิ่มขึ้น หรือการศึกษาของ จันทรา ธนะพัฒน์ (2564) ที่พบว่าการเล่นพนันอาศัยการใช้เม็ดเงินเช่นกรณีกลุ่มเยาวชนที่นิยมเล่นพนันที่หลากหลายชนิดมากทั้ง หวย เล่นไพ่ (ไพ่ป๊อกเด้ง เก้าเก ผสม ไพ่แคง ตีบัก และ ดำมี) ไฮโล พนันฟุตบอล และ บาคาร่า บางครั้งกลุ่มนี้ ที่ร่วมลงทุนกับ หากได้เงินมากก็จะแบ่งกัน กรณีของธวัช มณีผ่อง (2564) พบว่าการเล่นพนันบั้งไฟที่ศรีสะเกษใช้ทุนมากซึ่งมักเป็นกลุ่มคนวัยกลางคนที่กำลังทรัพย์เพราะลงทุนแต่ละครั้งสูงเน้นการเติมเงิน เช่น กรณีคนวัยกลางคนคนหนึ่ง ที่ไปเล่นบั้งไฟในแต่ละครั้ง หากเขาพนันชนะและได้เงินมา จะเก็บไว้และนำมาลงทุนในการทำบั้งไฟในครั้งต่อไป ในกรณีที่ไม่ได้เงินพนันกลับมา พวกเขาจะต้องรวมเงินกันใหม่เพื่อนำมาลงทุนทำบั้งไฟอีกครั้ง

2. พนันอีสานภายใต้บริบทสังคมสมัยใหม่

การวิเคราะห์ประเด็นการพนันในภาคอีสานสมัยใหม่ตั้งอยู่บนฐานความคิดที่ว่าสังคมอีสานเป็นหน่วยวิเคราะห์แบบเปิด (Unbounded unit) มีความซับซ้อน เปลี่ยนแปลง เคลื่อนไหวอย่างซับซ้อนอยู่ตลอดเวลา กลุ่มคนที่เกี่ยวข้องกับการพนันมีความสัมพันธ์เชิงอำนาจผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างกัน (ดู อานันท์ กาญจนพันธุ์, 2555) คนอีสานนิยมและสร้างความหมายกับวัฒนธรรมความเชื่อและสร้างตัวตนอยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้ผู้เขียนเห็นว่าการพนันประกอบสร้างจากหลายหน่วย ทั้งสิ่งที่มีชีวิต (ตัวมนุษย์และกลุ่มหรือเครือข่ายของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับการพนัน) วัตถุ (ชนิดของพนัน เงิน เทคโนโลยีดิจิทัลหรือโลกไซเบอร์ที่เกี่ยวข้องกับพนัน โดยเฉพาะกับคนรุ่นใหม่) และ สิ่งที่ไม่มีชีวิต (นโยบายของรัฐ ทุน ตลาด ความรู้สึนึกคิด คุณค่าความเชื่อทางศาสนา สิ่งศักดิ์สิทธิ์ และ ภูมิทัศน์เชื่อมโยงกับพืช สัตว์ที่คนอีสานตีความหมายให้สัมพันธ์เชื่อมโยงกับการพนัน)

กลุ่มคนอีสานที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ได้แก่ กลุ่มคนชาวบ้าน คนทำงานในเมืองในชนบทและนักศึกษาถือเป็นผู้กระทำการที่สร้างความสัมพันธ์กับวัตถุได้แก่การพนันซึ่งพนันถือเป็นวัตถุที่เป็นประติสัมพันธ์ของฝีมือมนุษย์ (หวย ไพ่ ไฮโล และพนันฟุตบอลผ่านเว็บไซต์ต่างๆและสื่อออนไลน์) วัตถุเหล่านี้มีบทบาทสำคัญในสังคมอีสานในฐานะผู้กระทำการทางสังคมพอๆกับคนอีสาน ซึ่ง Latour (1986, 1992) ชี้ว่าสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ที่ถูกประดิษฐ์ขึ้นจากความสามารถของมนุษย์นี้มีส่วนสร้างปฏิสัมพันธ์กับมนุษย์และปรับรูปแบบความสัมพันธ์กับมนุษย์ได้เฉกเช่นกับกฎเกณฑ์หรือระเบียบทางสังคมอื่นๆที่มนุษย์สร้างขึ้นมา ดังนั้นจากแนวคิดของ Latour ทั้งคนอีสานและการพนันคือผู้กระทำการภายใต้เครือข่ายที่กำหนดการกระทำทางสังคมร่วมกัน

ภายใต้โครงสร้างสังคมเศรษฐกิจอีสานแบบตลาดที่ทุนที่เป็นเงื่อนไขของสังคมสมัยใหม่ ทรัพยากรด้านการเงินและการบริโภคมีบทบาทในการกำหนดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอีสานในยุคปัจจุบันมากขึ้น รัฐได้พยายามพัฒนาเมืองต่างๆในภาคอีสาน เช่น ขอนแก่น อุบลราชธานี และศรีสะเกษ เมืองเหล่านี้ขยายตัวมากขึ้นในรอบ 20 ปีที่ผ่านมา การพัฒนาและขยายตัวของเมืองเปิดโอกาสให้คนอีสานโดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ต่างมุ่งแสวงหาความมั่งมีและความปรารถนาที่จะมีชีวิตที่ดีขึ้นจากการพัฒนาตามแนวเสรีนิยมหรือที่ พัฒนา (2557) เรียกว่าเป็นสังคมแบบอีสานใหม่ คือเป็นสังคมที่คนอีสานเคลื่อนย้ายข้ามพื้นที่และเวลาเพื่อแสวงหาความมั่งคั่งด้านต่างๆให้กับชีวิต เช่น รายได้ การศึกษา การยอมรับ การหน้ามีตาในสังคม การมีทรัพย์สินสมบัติต่างๆ เพื่อให้ทัดเทียมกับชนชั้นกลางทั่วไป

การเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างของสังคมอีสานเช่นนี้กลายเป็นเงื่อนไขหนึ่งที่ทำให้ผู้กระทำการอีสานเลือกเล่นพนันเพื่อเป็นยุทธศาสตร์หนึ่งของการเอาตัวรอดหรือทางเลือกของการดำรงชีพแม้จะรู้ว่าเสี่ยงก็ตาม (ธวัช มณีผ่อง, 2564) เพราะในความเป็นผู้กระทำการนั้น พวกเขามักมีความเป็นอิสระ สร้างคุณค่าและสามารถเชื่อมโยงตนเองกับโครงสร้างทางสังคมได้ผ่านปฏิบัติการและถ่ายโยงถึงผู้กระทำการอื่นๆ ในโครงสร้างสังคมไม่ว่าผู้กระทำการจะอยู่ในระดับใดก็ตาม ผู้กระทำการต่างก็มีความสัมพันธ์กันและดำรงอยู่ซับซ้อนร่วมกันได้ เช่น คนที่เล่นการพนันกับการต้องการมีรายได้จากการเล่นการพนัน คนเล่นการพนันกับเจ้ามือ คนไปห่วย ผู้ขายห่วย เครื่องมือสื่อสารสมัยใหม่ เช่น ตู้สล็อต เฟสบุ๊ค แอปพลิเคชันต่างๆ เช่น โลว์น ห่วยออนไลน์ ผู้ที่พานักพนัน (เจ้าของรถตู้ ญาติ หรือสามีภรรยา พ่อ แม่ เป็นต้น) ไปสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ท้องถิ่นเพื่ออธิษฐานขอพรให้ได้เลขเด็ด เป็นต้น (ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ, 2564; จันทรา ธนะวัฒนาวงศ์, 2564) ทั้งสองอย่างต่างดำรงอยู่อย่างซ้อนทับกันภายใต้สังคมที่มีใช้สิ่งที่มีความเป็นหนึ่งเดียวหากแต่ประกอบสร้างด้วยตัวกระทำต่างๆ หลายอย่าง (Actants) โดยตัวกระทำการมีบทบาทต่างๆ ในความสัมพันธ์ทางสังคมโดยไม่จำเป็นว่าโครงสร้างสังคมจะอยู่เหนือผู้กระทำการเสมอไปหรือการแยกส่วนระหว่างโครงสร้างและผู้กระทำการดังที่ผ่านมา (Latour, 1986, 1992)

การเล่นการพนันในสังคมอีสานสะท้อนให้เห็นเครือข่ายผู้กระทำการของผู้กระทำการในแวดวงการพนันตามแนวคิดของ Latour (1986, 1992) เนื่องจากการพนันสะท้อนตัวกระทำการย่อยๆ ที่หลากหลายทั้งสิ่งที่เป็นคนและไม่ใช่มนุษย์ที่เชื่อมต่อและต่างก็มีความสัมพันธ์และปฏิสัมพันธ์กัน สังคมอีสานมิใช่เป็นสังคมที่มีแต่มนุษย์หากแต่เป็นสังคมที่ประกอบด้วยสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการเล่นการพนันที่ใช้โดยคนรุ่นใหม่ การพนันในสังคมอีสานที่เกิดขึ้นอย่างมากมายและเข้มข้นขึ้นมากในยุคโลกาภิวัตน์นี้คือบทสะท้อนพลวัตของสังคมอีสานที่เป็นปรากฏการณ์ของการเชื่อมโยงเข้าหากันและรวมตัวกันของตัวกระทำการต่างๆ (Re-association and reassembling) (Latour, 2005 2002) ที่เกี่ยวกับการพนันทั้งที่เป็นคนได้แก่ ผู้เล่นพนันกลุ่มต่างๆ และสิ่งที่ไม่ใช่คน ได้แก่ ภูตผี ความเชื่อ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ ต้นไม้ สัตว์ทั้งในตำนานและสัตว์หายาก เทคโนโลยี และ การสื่อสารดิจิทัล เป็นต้น) ซึ่งการเล่นการพนันของคนอีสานสะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยเล็กและหน่วยใหญ่ในสังคม เช่น เครือข่ายของนักพนันบนฐานของระบบอุปถัมภ์ มิได้แยกออกกระหว่างโครงสร้างหรือผู้กระทำการและมิได้แยกวัตถุจากการทำความเข้าใจสังคมมนุษย์ด้วย (Latour, 2002)

จากการประยุกต์แนวคิดของ Latour สะท้อนท่อนการวิเคราะห์การเล่นการพนันของคนอีสานว่า การเล่นการพนันของคนอีสานจะวิเคราะห์โดยไม่สามารถแยกออกกระหว่างโครงสร้างสังคมและผู้กระทำการ หรือวิเคราะห์ส่วนใดส่วนหนึ่งไม่ได้เลยเพราะการวิเคราะห์เช่นนี้ไม่ทำให้เห็นปรากฏการณ์การเล่นการพนันในอีสานภายใต้บริบทการเปลี่ยนแปลงของสังคมอีสานที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและมีความเลื่อนไหล (Fluidity) แต่อย่างใด แต่การวิเคราะห์ผ่านแนวคิดเครือข่ายผู้กระทำการที่เสนอโดย Latour ช่วยทำให้เห็นความเชื่อมโยงสัมพันธ์ระหว่างผู้กระทำการและตัวกระทำการแนวระนาบได้เป็นอย่างดีและมีหลายชุดความสัมพันธ์เน้นให้เห็นสังคมวิทยาของการเชื่อมโยงภายในประเด็นการพนัน ซึ่งอิทธิพลที่ทำให้คนอีสานเล่นการพนันนั้นมีความซับซ้อนภายใต้ห่วงโซ่ของความสัมพันธ์ระหว่างตัวกระทำการต่างๆ ที่มีจำนวนมากมายที่เกี่ยวข้องกับการพนันที่มาเป็นประกอบร่วมกัน มิได้มีความสัมพันธ์แบบลำดับขั้นหรือการแบ่งคู่ตรงกันข้าม

ดังนั้น การทำความเข้าใจการเล่นการพนันในอีสานจึงต้องเข้าใจและมองเห็นจากความซับซ้อนของการพนันและสังคมอีสานดังกล่าว เช่น การศึกษาของปิ่นวดี ศรีสุพรรณ (2564) พบว่าความหมายของการพนันมีทั้งเชิงวัฒนธรรมสังคม พื้นที่ของความสัมพันธ์และเป็นพื้นที่ของความหวังเรื่องรายได้เงินทองในการจุนเจือครอบครัว อีก

ทั้งพื้นที่ของการปลดปล่อย เห็นได้จากกระแสวิพากษ์วิจารณ์ของโลกของการเล่นพนันนั้น ผู้เล่นมี ความสนุก ลุ้น ตื่นเต้น และ สิ่งที่ทำให้สนุกคือ การเสี่ยงว่าเราจะได้หรือไม่ได้ ถูกหรือไม่ถูก จะแพ้หรือชนะ แม้กระทั่งการเล่นโยนหรือเป่าหนึ่ง อย่าง ขณะเดียวกันการเข้าสู่พื้นที่พนันในยุคสมัยใหม่เกี่ยวข้องกับความเสี่ยงทางเศรษฐกิจมากขึ้น จากข้อมูล ภาคสนามเห็นว่าบริบทการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงของจังหวัดและการเติบโตของจังหวัดมีความเกี่ยวข้องกับการขยายตัวของการเล่นการพนัน เช่น ในจังหวัดศรีสะเกษ พบว่าก่อนการเป็นชุมชนที่ทันสมัยชนิดของพนันที่เล่น เป็นชนิดพนันพื้นบ้าน เช่น ไฮโล ไพ่ ต่อมาจึงหยวใต้ดิน สลากกินแบ่ง พนันบั้งไฟ (เปลี่ยนจากจุดบั้งไฟขอฝนเป็น จุดเพื่อเล่นพนัน) โดมิโน และ พนันออนไลน์ และใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการหาเลขหยว เช่น Line application Facebook และ Page ต่างๆ เป็นต้น

2.1 ความเหลื่อมซ้อนและอภิปรัชญาเหลื่อมระหว่างความเชื่อและความเป็นเหตุผลในการพนันอีสาน

สังคมอีสานเคลื่อนตัวเป็นสังคมแบบสมัยใหม่ที่ขับเคลื่อนด้วยทุนนิยมและเสรีนิยมอีกซึ่งเชื่อมโยงกับบริบท การพัฒนาประเทศและโลก ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงระดับการพัฒนาทางเศรษฐกิจ การบริโภคและด้านสังคม ของจังหวัดในพื้นที่ศึกษาที่พบความทับซ้อนและความอภิปรัชญาเหลื่อมของสังคมสมัยใหม่ในภูมิภาคนี้ ภายใต้สังคมแบบ เสรีนิยมรัฐมักทำหน้าที่เฝ้าอำนวยให้เอกชนและปัจเจกบุคคลทำหน้าที่แสวงหารายได้อย่างอิสระโดยไม่ควบคุม (Harvey, 2007) อย่างไรก็ตามภายใต้สังคมสมัยใหม่ ความเชื่อแบบดั้งเดิมที่เชื่อมร้อยผู้คนเข้าด้วยกัน เช่น ประเพณีวัฒนธรรมและค่านิยมของความเป็นชุมชน ยังคงดำรงอยู่มากในอีสาน สะท้อนให้เห็นว่าความเป็น สมัยใหม่ไม่ได้มีความเป็นเหตุเป็นผลหรือมีความสมบูรณ์และคนในสังคมก็ยังฉวยใช้ความเป็นสังคมแบบประเพณี เพื่อตอบสนองความต้องการด้านต่างๆในชีวิตประจำวัน

Latour (1993) ในหนังสือเรื่อง “We have never been modern” ที่ชี้ว่าสังคมสมัยใหม่ไม่มีความ สมบูรณ์อย่างหนึ่งเนื้อเดียวกันและความทันสมัยเป็นแบบไม่สมบูรณ์เพราะเต็มไปด้วยความอภิปรัชญาเหลื่อม ในความ เป็นจริงแล้ว ในสังคมสมัยใหม่ยังมีพื้นที่อื่นๆที่เปิดให้คนได้มุดทะลุทะลวงออกมาจากความเป็นสมัยใหม่ ทำให้คน ตัวเล็กตัวน้อยเหล่านี้ท้าทายผู้มีอำนาจผ่านการแสดงออกแบบต่างๆ เช่น การต่อต้านความเป็นสมัยใหม่ หรือ การมี ความเชื่ออื่นๆ เป็นต้นที่ไม่ได้ตั้งอยู่บนฐานคิดแบบเหตุผลนิยมหรือความเป็นวิทยาศาสตร์แต่อย่างใด

ความเชื่อมโยงระหว่างความเชื่อและการนำความเชื่อมาใช้ในการเล่นการพนัน สะท้อนสิ่งที่ Raymond Williams (1958) นักวัฒนธรรมศึกษาที่ศึกษาวัฒนธรรมของคนธรรมดาสามัญ โดยเขาชี้ว่าวัฒนธรรมได้ถูกนำมา ปรับให้เข้ากับวิถีชีวิตใหม่และความต้องการใหม่ของคนธรรมดาในสังคมผ่านกระบวนการดัดแปลง ปรับเปลี่ยนปรุง แต่ง แต่งเติม และ การตีความใหม่ลงไปวัฒนธรรมที่ถูกสร้างขึ้นมานี้เหล่านี้ดำรงอยู่เพื่อตอบสนองต่อความ ต้องการของคนภายใต้บริบทวัฒนธรรมร่วมสมัยของกลุ่มคนรุ่นต่างๆทุกกลุ่มไม่ว่าจะเป็นกลุ่มคนธรรมดาสามัญ กรรมกร หรือกลุ่มชนชั้นสูงหรือกลุ่มคนร่ำรวย วัฒนธรรมและความเชื่อในฐานะที่มันเป็นปฏิบัติการมากกว่าตัว บทกล่าวคือวัฒนธรรมของคนธรรมดาถือปฏิบัตินั้นสื่อแสดงออกให้เห็นโครงสร้างของชนชั้นที่ซับซ้อนและ ความสัมพันธ์ทางอำนาจของคนในสังคมและวัฒนธรรมมีการผลิตใหม่ตลอดเวลา

พนันคือกิจกรรมทางวัฒนธรรมและสังคมที่ปรากฏทั่วโลก (Sally et al., 2018) ดังเช่น การเล่นพนันของ คนธรรมดาสามัญในภาคอีสานที่สะท้อนวัฒนธรรมของคนทั่วไปภายใต้สังคมสมัยใหม่ในอีสาน เป็นการแสดงออก และพฤติกรรมการเล่นพนันโดยคนอีสานตีความระบอบความเชื่อและคุณค่า เช่น ดวง วาสนา โชคชะตา บุญทำ กรรมแต่ง และประเพณีวัฒนธรรมร่วมกันสะท้อนว่าการการคำนวณความเสี่ยงผ่านการนำฮีดคอง และ ความเชื่อ

เรื่องนาค ผี สิ่งศักดิ์สิทธิ์ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์และไม่ใช่มนุษย์ เช่น การเอาตัวเลขจากการชูดท่อนไม้ ต้นไม้ สัตว์ เช่น เต่า จอมปลวก และ สิ่งที่เป็นมนุษย์ เช่น การขอหวยจากพระ ระบบเหล่านี้มีความซับซ้อนหลายระดับทั้งระดับที่เป็นรูปธรรมเห็นได้ชัดเจนและระดับนามธรรม ซึ่งวัฒนธรรมพื้นถิ่นอีสาน เช่น ความเชื่อเรื่องผี นาค สิ่งศักดิ์สิทธิ์จากสิ่งที่เป็นมนุษย์ (พระ หมอธรรม) และ สิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ (สัตว์ และ ต้นไม้) และความเชื่อใหม่ๆ เช่น ไอ้ไข่ ที่นำเข้ามาในอีสานต่างมีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันของคนอีสานโดยเฉพาะกลุ่มชาวบ้านและกลุ่มผู้สูงอายุ เช่น การศึกษาของปิ่นวดี ศรีสุพรรณ (2564) ที่พบว่าผู้สูงอายุเน้นความเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์และนิยม การเดินทางไปไหว้ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ของผู้เล่นพนันมักเดินทางไปด้วยกันในกลุ่มเพื่อน ญาติหรือคนสนิทสนมกันเพื่อขอหวยหรือขอโชคลาภ รวมทั้งอื่นๆในพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ เช่น ศาลปู่ตา และ วัดคำชะโนดที่อุดรธานี เป็นต้น

การเชื่อเรื่องดวงและโชควาสนาของคนไทยและคนอีสานทำให้เกิดความหวังทุกครั้งในการเล่นพนันสะท้อนการ ที่สังคมอีสานมิได้เป็นสังคมสมัยใหม่ทั้งหมด หากเป็นสังคมสมัยใหม่แบบไม่สมบูรณ์ เห็นได้ว่าในทุกพื้นที่ของการ วิจัย ผู้ที่เล่นพนันมักมีความหวังและคิดว่าตนจะมีโชคลาภเสมอเพื่อถึงวันหวยออกและต่างลุ้นว่าตนเองจะถูกหวย หรือไม่ หากไม่ถูกหวยกลุ่มผู้ซื้ออาจผิดหวังบ้างแต่ก็มีชุดคำอธิบายว่าเป็นเพราะอัปโชคนั่นเองและรอลุ้นในงวด ถัดไป นอกจากนี้ พื้นที่ศักดิ์สิทธิ์มีความเชื่อมโยงหวยและการเงิน เช่น วัดคำชะโนดในฐานะมหานครแห่งความเชื่อ สำคัญของคนอีสานเรื่องนาค ที่เป็นผู้ให้การปกป้องและพรอันมงคลเพื่อความอยู่ดีกินดี โชคดี และร่ำรวย การขอ หวยในพื้นที่แห่งนี้จึงเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายของคนอีสานและคนที่มาจากภาคอื่นด้วย เช่น กรณีของผู้เล่นพนัน ที่ขอนแก่นที่ต้องไปเที่ยวที่วัดแห่งนี้แทบทุกงวดก่อนหวยออก เมื่อไปที่นั่นแล้ว ผู้เล่นหวยจะผูกโยงความหวังกับความ เชื่อ เคารพบูชาและศรัทธาและต้องการให้นาคช่วยเหลือการเงินของตนเข้าด้วยกัน ดังที่ผู้เล่นรายนี้พูดว่า “เมื่อ ยามที่แม่เอไปขอหวยที่วัดป่าคำชะโนดนั้น จะมีการอธิษฐานให้ถูกหวยและสุขภาพแข็งแรง และหากงวดไหนจะถูก หวย เวลาขอแม่เอจะเกิดอาการขนลุกทั่วทั้งตัว เสมือนว่าสิ่งศักดิ์สิทธิ์นั้น ได้มาให้พรให้โชคแก่ตนเอง ” (ปิ่นวดี ศรี สุพรรณ, 2564)

งานศึกษาของธวัช มณีผ่อง (2564) สะท้อนความเป็นสมัยใหม่ที่ไม่สมบูรณ์โดยพบว่าการเล่นโบก และ ไฮโลคือปรากฏการณ์ธรรมดาในชีวิตประจำวันที่ชุมชนชนในศรีสะเกษ ผู้ให้สัมภาษณ์วัยกลางคนและผู้สูงอายุที่เล่น พนันเล่าว่าเขาเห็นรุ่นพ่อแม่เล่นสืบเนื่องมาโดยเฉพาะในงานศพที่ผู้ที่มาเล่นส่วนใหญ่เป็นคนวัยทำงานและผู้สูงอายุ ส่วนเด็กและเยาวชนจะเป็นผู้ยืนดูอยู่วงนอก หรือการเล่นปั่นแปะหรือปั่นเหรียญ การเล่นเอาสิ่งของ เช่น เม็ด มะขาม ลูกแก้ว เป็นต้น และต่อมาชาวบ้านเล่นหวยใต้ดินและเมื่อการพนันขยับจากการละเล่นในพิธีกรรมมาสู่การ เล่นเพื่อเป็นยุทธศาสตร์การดำรงชีพแบบหนึ่งทำให้ความเชื่อของคนอีสานถูกนำมาใช้เพื่อเสริมหนุนการเล่นการ พนันเพื่อสร้างขวัญกำลังใจและความมั่นใจว่าสิ่งศักดิ์สิทธิ์จะให้โชค เช่น การขอหวยจากหลวงปู่สรวงจากวัดไพร พัฒนา สถานที่ทางวัฒนธรรม ที่นิยมมากที่สุด คือ ศาลปู่ตา หรือ ศาลศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งมักมีนัยยะ ปู่ตาต้นตระกูลของ ตนเอง เป็นการวอนขอความเมตตาจากวิญญาณบรรพบุรุษ หรือ เจ้าที่เจ้าดินที่ตนอยู่อาศัย แต่ละแห่ง เช่น ศาล พ่อใหญ่ดำ ตั้งอยู่หน้าศูนย์เรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงชุมชนเครือข่ายทามมูล ตำบลหนองแค อำเภอราศีไศล จังหวัด ศรีสะเกษ วัดตะเคียน อ.ขุขันธ์ จ.ศรีสะเกษ ศาลพญาเจ้าพ่อคงภูดิน อ.ราชีไศล จ.ศรีสะเกษ สถานที่แห่งนี้ถือเป็น ศูนย์รวมความเชื่อของคนแห่งลุ่มน้ำมูลตอนกลาง เรือส่วง “เจ้าแม่คำสิงห์” ต้นไม้ใหญ่ วัดป่าศรีมงคลรัตนาราม อำเภออุทุมพรพิสัย จังหวัดศรีสะเกษ “ต้นไม้ใหญ่” อายุประมาณ 100 ปี ไม้ต้นนี้อยู่บริเวณป่าหนองร่องกระโพธิ์ อ.ขุขันธ์ รวมทั้งการขอเลขจากพระและหมอธรรม และ วัดต่างๆได้แก่ เงินปากผี เชือกคนผูกคอตาย และ เชือก ของผีตายโหง เป็นต้น สอดคล้องกับการศึกษาจันทรา ธนะวัฒนาวงศ์ (2564) พบว่าเมื่อการเล่นพนันกลายเป็น

หนทางแห่งการเพิ่มรายได้ทำให้คนในพื้นที่ศึกษาคือจังหวัดอุบลราชธานีใช้ความเชื่อเป็นเครื่องมือและพื้นที่ต่างๆ เข้าถึงตัวเลขเพื่อซื้อหอยของวัยกลางคนและผู้สูงอายุ เช่น การซื้อหอยจากบั้ง พญานาคในชุมชนริมแม่น้ำโขง ศาลเจ้าพ่อ ศาลเจ้าแม่ ดอนปู่ตา และพระเกจิอาจารย์ชื่อดัง เป็นต้น

2.2 ความเสี่ยงที่ควบคุมได้และไม่ได้ของนักพนันบางคน

ภายใต้ความเป็นสังคมสมัยใหม่ ความเสี่ยงทางสังคมเป็นสิ่งหลีกเลี่ยงไม่ได้เนื่องจากอยู่ภายใต้อิทธิพลของทุนนิยมที่ส่งผลให้มีความสัมพันธ์ของคนและสิ่งต่างๆ รอบกายในหลายรูปแบบทั้งแบบที่เป็นประโยชน์และแบบที่เป็นปัญหาจนทำให้เกิดความเสี่ยงทางสังคม (Risk society) (Beck and Ritter, 1992) ความเชื่อเรื่องมงาย การเชื่อเรื่องโชckeตาาาสนา หรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งถูกมองว่าเป็นสิ่งไม่เป็นเหตุเป็นผล ซึ่งขัดแย้งกับภาวะความเป็นสมัยใหม่ที่เน้นความเป็นวิทยาศาสตร์และความเห็นเหตุเป็นผล (ดู ความเป็นสมัยใหม่ใน Wagner, 1994) แต่ Giddens (2006) กลับเห็นว่าสังคมสมัยใหม่ได้มีความเป็นเนื้อเดียวกันว่าทุกส่วนของสังคมจะเต็มไปด้วยหลักวิทยาศาสตร์หรือความเป็นเหตุเป็นผล แต่สังคมสมัยใหม่ยังฝังแฝงด้วยความเชื่อและการมีแนวคิดเชิงศีลธรรม พรหมลิขิต และชะตาชีวิต ที่เจือปนอยู่ในสังคมมนุษย์อยู่ตลอด เช่น ผู้ปกครองในหลายที่นิยมใช้แนวคิดเหล่านี้ในการกำกับพฤติกรรมของผู้ถูกปกครอง

Giddens (2006) เสนอว่า คนในสังคมสมัยใหม่มีคุณสมบัติอย่างหนึ่งคือ การใช้การคำนวณความเสี่ยง (risk calculation) เพื่อจัดการด้านเวลาในอนาคตเพราะมนุษย์มีอาจาคาว่าอะไรจะเกิดขึ้นกับตนในวันข้างหน้าได้ ดังนั้นมนุษย์จึงสร้างการคำนวณความเสี่ยงในฐานะกลไกทางสังคมเพื่อให้เกิดผลอะไรบางอย่างเพื่อให้มนุษย์มีความมั่นใจมากขึ้น แม้ว่าจจะรู้ว่าเสี่ยงก็ตามโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อความเชื่อเรื่องโชckeตาได้ถูกผลักไสออกไปจากสังคมสมัยใหม่มากเท่าใด มนุษย์ในสังคมสมัยใหม่ยิ่งใช้การคำนวณความเสี่ยง (Risk calculation) เป็นเครื่องมือจนกลายเป็นคุณสมบัติสำคัญของมนุษย์ในสังคมสมัยใหม่ไปโดยปริยาย นอกจากนั้นมนุษย์ยังอาศัย “ช่วงเวลาแห่งสิ่งที่ถูกกำหนดโดยโชckeตา” (Fatal moment) ของตนขึ้นมาในช่วงอายุของแต่ละคน ซึ่งมนุษย์มักจะใช้สิ่งนี้เมื่อตนตกอยู่ภายใต้ภาวะทางสองแพร่งในชีวิตที่เกิดขึ้นในจุดสำคัญหรือจุดหักเหของชีวิต ทำให้ไม่รู้ว่าจจะเลือกเดินทางไปเส้นทางไหน เช่น การแต่งงาน การอย่าร้าง การทราบผลตรวจจากแพทย์ การเสียเงินจากการเล่นพนันจนแทบสิ้นเนื้อประดาตัว อย่างไรก็ตามมนุษย์ในโลกสมัยนี้ได้ยอมจำนนต่อโชckeตาแม้จจะเกิดความเสี่ยงหรือหายนะโดยการสร้างยุทธศาสตร์เพื่อความอยู่รอดขึ้นมาด้วยตัวเองเพราะไม่มั่นใจว่าสถาบันในสังคมจะควบคุมหรือทำให้ความเสี่ยงในภาวะสมัยใหม่ลดลงได้ และสังคมสมัยใหม่รวมทั้งการลดความเสี่ยงจากการเป็นสังคมสมัยใหม่ผ่านโครงสร้างต่างๆ โดยสถาบันนั้นก็ได้ไม่ได้หมายความว่ากลุ่มคนในสังคมจะได้ประโยชน์ทุกคน เพราะในความเป็นจริงกลับพบว่าสังคมสมัยใหม่ได้สร้างความแปลกแยก สร้างความเป็นชายขอบ หรือแม้กระทั่งการลดทอนและกัดกินกลุ่มคนหลายกลุ่มออกไปได้

เมื่อนำมุมมองของ Latour และ Giddens มาวิเคราะห์การเล่นการพนันของคนอีสานหรือคนในพื้นที่อื่นๆ ในประเทศไทยก็พบว่า ภายใต้บริบทการเป็นสังคมสมัยใหม่ของอีสาน การเล่นการพนันที่มีความเชื่อ โชckeตา โชckeตาาาสนาหรือพรหมลิขิตกำกับอยู่นี้สะท้อนความไม่สมบูรณ์ของความเป็นสังคมสมัยใหม่ในสังคมอีสาน และสะท้อนการใช้การคำนวณความเสี่ยงมาเป็นเครื่องมือเพื่อความอยู่รอดของตนเองของกลุ่มคนจนและชนชั้นกลาง

ดังนั้นการยอมรับความเสี่ยงของคนเล่นหวยจึงเป็นไปและการเล่นการพนันเช่นหวยในวงเงินที่ไม่มากทำให้ผู้เล่นเห็นว่าไม่มีความเสี่ยงถึงแม้จะเสี่ยงก็มีความสามารถในการควบคุมได้ (กนกวรรณ มะโนรมย์ และ คณะ, 2559)

ภายใต้สังคมสมัยใหม่ที่เกี่ยวข้องกับความเสี่ยง งานศึกษาของจันทรา จันทรา ธนะพัฒน์ (2564) ที่พบว่าเยาวชนมีแนวโน้มที่เกี่ยวข้องพนันที่มีความเสี่ยงสูงเพราะเน้นการเล่นพนันออนไลน์ จังหวัดอุบลราชธานี มีลักษณะของเมืองขนาดกลาง ที่ยังคงมีลักษณะสังคมกึ่งเมืองกึ่งชนบท พบว่ากลุ่มเยาวชนจำนวนหนึ่งมีพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ทั้งการพนันฟุตบอลและบาคาร่าและมีความเสี่ยงสูง ซึ่งเป็นการพนันที่ต้องอาศัยการวิเคราะห์ หาข้อมูลในทีมฟุตบอลทั้งในเชิงสถิติ และเปรียบเทียบผู้เล่นของแต่ละทีม เรื่องข้อมูลจึงเป็นส่วนสำคัญในการเล่นพนันฟุตบอล ทั้งการพนันฟุตบอลและบาคาร่า ประเด็นสำคัญที่จะทำให้มีความเสี่ยงต่อการเล่นพนันคือความน่าเชื่อถือของเว็บไซต์ที่รับพนัน ในขณะที่ผู้สูงอายุเล่นหวยที่ใช้เงินมากและมีความเสี่ยงน้อยกว่าและซื้อกับคนรู้จักในขณะที่เยาวชนเล่นพนันออนไลน์กับเจ้ามือที่เขาไม่รู้จักซึ่งมีโอกาสถูกโกงง่ายกว่า

งานของธวัช มณีผ่อง (2564) สะท้อนว่าพบว่า การพนันสัมพันธ์กับความยากจน หากต้องเลือกในทุกกลุ่มการพนัน “คนจน” โดยเฉพาะการซื้อหวยและลอตเตอรี่ เพื่อเพิ่มโอกาสทางเศรษฐกิจ คนจนความต้องการมีเงินก่อนไปใช้หนี้ ชื่อของที่จำเป็น และ ค่าเล่าเรียนลูก เป็นต้น การวิเคราะห์ปัญหาความยากจน คนจนที่เข้าไม่ถึงโอกาสการเข้าถึงทุนและตลาด และ ระบบรัฐสวัสดิการที่ดี ดังนั้นการใช้การพนันจึงกลายเป็นหนทางการสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจอื่นมาแทน ซึ่ง จันทรา ธนะพัฒน์ (2564) ชี้ว่าการเล่นหวยไม่ใช่ปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่ความยากจนเพราะเล่นในวงเงินต่ำหากมีงบน้อยก็ซื้อหายน้อย เห็นได้ทั้งในชนบทและคนจนในเมือง เป็นต้น หรือกรณีศึกษาที่ศรีสะเกษรายหนึ่ง ที่ธวัช มณีผ่อง (2564) พบว่านักเล่นไฮโลอาชีพที่ทำงานในองค์กรของรัฐ เขามีความสามารถในการจัดการความเสี่ยงของการเล่นไฮโลด้วยการไม่เล่นพนันชนิดอื่นๆที่ตนไม่มีความรู้และเชี่ยวชาญเกี่ยวกับพนันชนิดนั้นๆ มีจำกัดวงเงินในการเล่นทุกครั้ง เขาตระหนักรู้และประเมินว่าหากตนตกอยู่ในสถานการณ์เสี่ยงเขาจะออกจากการเล่น เขาเรียนรู้กลเม็ดการเขย่าไฮโลของเจ้ามือ เขาวางแผนล่วงหน้าว่าหากเห็นว่าวันไหนโชคไม่ดี ดวงไม่ขึ้น และ ต้นทุนในกระเป๋าไม่ไหวเขาจะออกจากพื้นที่การพนันนอกจากนี้เขายังนำแผนการใช้เงินประจำวัน สัปดาห์ และเดือนมาคิดคำนวณประกอบกับการเล่นด้วย ในทางตรงกันข้ามกับอีกกรณีหนึ่ง พบว่านักพนันมีอาชีพหญิงท่านหนึ่งที่เป็นครูประถมศึกษาไม่สามารถควบคุมความเสี่ยงได้จนถูกตั้งฉายาว่าผีพนันเนื่องจากสิ้นเนื้อประดาตัวต้องจำนำทรัพย์สิน ได้แก่ บ้าน รถยนต์ และมีหนี้สินล้นพ้นตัว สร้างปัญหาให้กับครอบครัว และ ภาพลักษณ์ที่ไม่ดีในแวดวงเพื่อนบ้านและเพื่อนร่วมงาน นอกจากนี้ ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ (2564) พบว่าการเล่นการพนันยังเกี่ยวข้องกับความเป็นเพศอีกด้วย กล่าวคือการพนันบางชนิด เช่น ฟุตบอล โกงเงิน และไฮโล นิยมเล่นในกลุ่มผู้ชายทุกวัยมากกว่าผู้หญิง ผู้ชายในฐานะหัวหน้าครัวเรือนถูกคาดหวังให้หาเลี้ยงสมาชิกในครัวเรือนจึงเข้าสู่กีฬาประเภทนี้มากกว่า

2.3 การใช้ประเพณีและเกมกีฬาที่ฝังมานานในสังคมบางชนิดเป็นข้ออ้างเพื่อเล่นการพนัน

ลักษณะสำคัญประการหนึ่งของสังคมสมัยใหม่คือการเป็นสังคมแห่งเงินตรา คนในสังคมมุ่งเน้นการลงทุนทั้งแบบเสี่ยงและไม่เสี่ยง การพนันเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจสำคัญ ซึ่งในเชิงเศรษฐศาสตร์เชื่อว่าในสังคมสมัยใหม่คนในสังคมมีความคิดอิสระเป็นเหตุเป็นผลและมุ่งหวังค่าตอบแทนอย่างคุ้มค่าจากการลงทุนจากลงทุนที่ต่ำ (Sally et al., 2018) และการพนันคือผลประโยชน์ทางอ้อมทางเศรษฐศาสตร์นั้นคือความความสุข ความตื่นเต้นเร้าใจ

ความสนุกสนานเพลิดเพลินระหว่างการเล่นและลุ้นจากการเล่นพนัน คนทั่วโลกหลายหลายครั้งจึงใช้พนันเป็นช่องทางและโอกาสในการสร้างรายได้ผ่านกลไกและช่องทางใหม่ๆ เสมออีกทั้งสร้างความสุขไปด้วย (Castrén et al., 2018) เช่น การใช้เกมกีฬาเพื่อเล่นการพนัน เช่น กอล์ฟ และ สลากเกอร์ (Forest & Simmons, 2003) หรือวัฒนธรรมประเพณีบางอย่างเวทย์มนต์ในแถบแอฟริกา (Parish, 2005) การแข่งขันเรียวว (สุพรรณิ กลวนกลาด, 2556) ประเพณีบุญบั้งไฟ (ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ และ คณะ, 2012) และกีฬาฟุตบอล (กติกาสุขสวัสดิ์, 2561) เป็นต้น

สำหรับการศึกษาที่พบว่าวัฒนธรรมและประเพณีของชาวอีสานได้ถูกสร้างความหมายใหม่จนกลายเป็นกิจกรรมการพนันเชิงเศรษฐกิจมากกว่าการจัดพิธีกรรมสำหรับการรักษาไว้ซึ่งประเพณีดั้งเดิมหรือรักษาวิถีประเพณีต่อไป เช่น กรณีประเพณีบุญบั้งไฟ รวมทั้งการเล่นไฮโล โบก หรือไฟในงานศพ ในบางแห่งถึงการมีการเช่างานศพเพื่อใช้เป็นสถานเล่นการพนันก่อนทำพิธีศพด้วยซ้ำไป (การประชุมกลุ่มกับภาคส่วน 21 สิงหาคม 2564) สำหรับการใช้ประเพณีบุญบั้งไฟ เพื่อเล่นการพนันนั้นพบในภาคอีสานหลายจังหวัดได้แก่ ยโสธร ร้อยเอ็ด กาฬสินธุ์ อำนาจเจริญ มุกดาหาร และ ศรีสะเกษ เป็นต้น โดยการเปิดสนามแข่งขันบั้งไฟ ทำให้มีการเล่นพนันบั้งไฟกันมาก ผู้ที่เล่นการพนันบั้งไฟก็จะหมุนเวียนไปยังสนามพนันบั้งไฟในแต่ละแห่ง แต่ด้วยกฎหมาย ข้อบังคับมากขึ้นทำให้การเปิดสนามแข่งขันบั้งไฟลดลงเป็นอย่างมากในช่วง 7 – 8 ปีที่ผ่านมา (จันทรา ธนะวัฒนวงศ์, 2564)

ทั้งเด็กและเยาวชนได้เข้าสู่พื้นที่การเล่นพนันบั้งไฟเช่นกันเพราะเดินทางไปกับพ่อแม่หรือญาติที่เล่นพนันบั้งไฟ กรณี เด็กชายอายุ 12 ปีที่ศรีสะเกษที่เห็นปรากฏการณ์เล่นพนันบั้งไฟในหมู่บ้านทำให้เขาทราบวิธีเล่น รู้จักเขียนบั้งไฟ กติกาการเล่น กลุ่มเจ้ามือ กลุ่มผู้เล่น และ วิธีการต่อรอง เป็นต้น (ธวัช มณีผ่อง 2564) สะท้อนให้เห็นว่าเยาวชนมักถูกกล่อมเกลามาจากคนรอบข้างเกี่ยวกับการเล่นพนันมีแนวโน้มที่จะทำให้เด็กและเยาวชนสนใจการเล่นการพนันได้ (กนกวรรณ มะโนรมย์และคณะ, 2559) ส่วนกรณีการเล่นพนันชนไก่ที่นิยมในพื้นที่ศึกษาที่ขอนแก่น ตั้งแต่ช่วงปี 2535 เป็นต้นมานั้นทำให้เกษตรกรเลี้ยงไก่ชนเพื่อขายให้กับนักพนันชนไก่และนักพนันก็เลี้ยงไก่เองด้วย และในพื้นที่ได้มีการก่อตั้งชมรมผู้เลี้ยงไก่ชนโดยผู้มีอิทธิพลทางการเมืองท้องถิ่นเป็นเจ้าของชมรม จนท้ายที่สุดได้นำมาสู่การเปิดเป็นบ่อนไก่ชนตามมา ด้วยเช่นกันแต่มีการนำเสนอภาพลักษณ์ต่อสาธารณชนภายนอกว่าเป็นสนามกีฬาสำหรับไก่ชน นักพนันไก่ชนจำนวนมากทั้งในพื้นที่และต่างถิ่นต่างนำไก่เล่นพนัน ณ สถานที่แห่งนี้โดยส่วนมากมักจะมาในฐานะกลุ่มโดยรวมเงินทุนกันมา เพราะเป็นบ่อนขนาดใหญ่และมีสิ่งอำนวยความสะดวกให้นักพนันระหว่างเดิมพันอยู่ที่นั่น ทั้งอาหารและเครื่องดื่มต่างๆ การเล่นพนันไก่นำมาสู่การสร้างรายได้ให้กับเกษตรกรได้อย่างเห็นชัดเจน (ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ, 2564) ประเด็นที่น่าสนใจคือ การใช้ประเพณีชนไก่มาเป็นข้ออ้างในการเล่นการพนันนั้นสร้างความไม่พอใจให้ชาวบ้านบางกลุ่ม กล่าวคือชาวบ้านที่มีศักยภาพในการจะขอเปิดบ่อนไก่ได้แต่ไม่สามารถทำได้เพราะการเปิดบ่อนไก่ในพื้นที่มักได้โดยผู้มีอิทธิพลในพื้นที่ ทำให้ชาวบ้านต้องลักลอบเปิดบ่อนไก่โดยไม่เน้นการสร้างสุขอนามัยที่ดีภายในบ่อนและไม่ได้เสียภาษี (การประชุมกลุ่มย่อย วันที่ 21 สิงหาคม 2564)

2.3 กลุ่มทางสังคมกับการพนัน

โดยรวมพบว่ากลุ่มคนแต่ละกลุ่มมีความเกี่ยวข้องกับการพนันคล้ายกันคือเล่นพนันเพราะอยากมีรายได้และใช้เงินในการลงทุน อย่างไรก็ตามพบว่ารูปแบบการเล่นพนันของคนแต่ละกลุ่มค่อนข้างต่างกันแต่มีความเหลื่อมซ้อนกันในชนิดพนันบางประเภทกล่าวได้แก่หวยและลอตเตอรี่ที่ทุกกลุ่มเล่นพนันสองประเภทนี้เหมือนกัน

นอกจากนี้พบว่าความเชื่อและการเคารพสิ่งเหนือธรรมชาติหรือวัตถุมงคลเพื่อหนุนนำการเล่นพนันพบมากในกลุ่มผู้สูงอายุและวัยกลางคน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.3.1 กลุ่มเยาวชนเน้นการพนันบนแพลตฟอร์มออนไลน์ไม่ได้ใช้วัฒนธรรมความเชื่อดั้งเดิม

กลุ่มเยาวชนค่อนข้างเล่นการพนันในหลากหลายชนิดมากกว่ากลุ่มอื่นๆ ทั้งหวย เล่นไพ่ ไฮโล พนันฟุตบอล หรือ บาคาร่า ซึ่งการพนันฟุตบอลและบาคาร่าเป็นการเล่นพนันออนไลน์โดยจะเล่นกับกลุ่มเพื่อน ที่พบว่าเยาวชนในอุบลราชธานี ไม่ให้ความสนใจความเชื่อมาเป็นองค์ประกอบในการเล่นการพนันหากใช้วิธีการอื่นๆ และเน้นส่วนเยาวชนในจังหวัดอุบลราชธานีที่อาศัยในเมืองและเป็นนักศึกษาเน้นการใช้เครือข่ายเพื่อหาข้อมูลสถิติการวิเคราะห์หาข้อมูลฟุตบอลและเปรียบเทียบผู้เล่นของแต่ละทีม เพื่อเล่นพนันออนไลน์และเล่นเพื่อสนุกสนานและสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมกับคนกลุ่มเดียวกัน ซึ่งพบว่าเครือข่ายทางสังคมของคนเล่นการพนันในอีสานมีลักษณะแบบหลวมๆ แนวนระนาบระหว่างกลุ่มเพื่อนทั้งสนิทและไม่สนิท คนรู้จัก และการเป็นเครือข่ายเป็นเงื่อนไขสำคัญที่ทำให้การพนันในอีสานเกิดขึ้นอย่างเป็นล่ำเป็นสันทั้งในกลุ่มเยาวชน (จินตรา ธนะวัฒนาวงศ์, 2564; ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ, 2564) ในขณะที่กลุ่มผู้สูงอายุให้ความสำคัญกับความเชื่อสิ่งต่างๆ เพื่อนำมาเป็นฐานในการเล่นพนัน ซึ่งไม่ต่างจากการศึกษาของธวัช มณีผ่อง (2564) ที่พบว่าเยาวชนในศรีสะเกษเน้นการใช้ความเป็นสมัยใหม่หรือสังคมนวัตกรรมเช่นเทคโนโลยีในการเข้าถึงและเล่นการพนันเป็นหลักเมื่อเปรียบเทียบกับคนวัยทำงานและผู้สูงอายุ

คนรุ่นใหม่อีสานที่เล่นการพนันนี้สะท้อนให้เห็นความเชื่อมโยงของคนอีสานรุ่นใหม่กับกับวัฒนธรรมร่วมสมัย (Popular culture) ซึ่งมีใช้วัฒนธรรมคลาสสิกหรือดั้งเดิม แต่เป็นวัฒนธรรมที่ได้รับความนิยมจากมวลชนประชาชนทั่วไปที่สะท้อนชีวิตของชนชั้นล่างและวิถีแห่งเสรีภาพและวัฒนธรรมไซเบอร์ ดังที่ Karl Mannheim (1952) สะท้อนว่าความคิดแห่งยุคสมัยคือประเด็นวัยรุ่นกับเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมป๊อป ซึ่ง ธเนศ วงศ์ยานนาวา (2564:31) อธิบายในปลายศตวรรษที่ 20 เกี่ยวกับโลกไซเบอร์ว่า “โลกไซเบอร์ทรงอิทธิพลต่อวิถีมวลมหาชนแทนทำให้วัฒนธรรมป๊อป กลายเป็นวิถีแห่งความนิยมวิถีที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมวัตถุ (material culture) และอุตสาหกรรมบันเทิง (entertainment industry) มากกว่าวรรณกรรมที่แสดง สถานะแห่งวรรณะ”

วัฒนธรรมไซเบอร์กลายเป็นวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่ กล่าวคือพวกเขาเข้าไปเกี่ยวข้องกับ “วัฒนธรรมดิจิทัล เทคโนโลยีคือชีวิต แอปพลิเคชัน หน้าจอ ฯลฯ เครือข่ายของโลกไซเบอร์ไม่ได้อ่าน เขียนบน “เทคนิค” (techné) แบบกระดาษอีกต่อไป การใช้คอมพิวเตอร์เป็นวิถี ชีวิตของมวลมหาชนนับล้านที่ถูกเชื่อมโยงเข้ากับวิถีป๊อป วิถีที่ทำให้ใครต่อใคร สามารถชื่นชมความบันเทิงจากหน้าจอมือถือ ในขณะที่เดียวกัน ก็ไม่มีใครมีความ จำเป็นใดๆ ที่จะต้องเข้าใจการทำงานของโลกไซเบอร์ การใช้เทคโนโลยีมากกว่า การเข้าใจเทคโนโลยีเป็นวิถีสามัญ (Common) กลไกการทำงานของโลกไซเบอร์ เป็นโลกที่ดำมืดสำหรับคนทั่วไป ความสัมพันธ์ของผู้ใช้วิถีป๊อปไม่ได้ต้องการ ความเข้าใจว่ามีความเป็นมาอย่างไร” (ธเนศ วงศ์ยานนาวา, 2564: 32-33)

เมื่อหันกลับมาองการเล่นการพนันในกลุ่มคนรุ่นใหม่อีสานมีประเด็นน่าสนใจในมิติทั้งเวลาและบริบท การเล่นการพนันของคนรุ่นใหม่อีสานไม่ว่าจะเป็นคนเมืองหรือคนหนุ่มสาวกลุ่มต่างๆ เช่น คนทำงานหรือนักศึกษามักเกี่ยวข้องกับความเร็วและสื่อดิจิทัลภายใต้สังคมตลาดสมัยใหม่ที่กำกับด้วยกระบวนการโลกาภิวัตน์ที่เกิดขึ้นในภาคอีสานในปัจจุบัน คนรุ่นใหม่เน้นการเล่นพนันออนไลน์ผ่านสื่อโซเชียลมีเดียสมัยใหม่หรือสื่อบุคคลที่ตนคลั่งไคล้ชื่นชมเช่นดารารหรือเน็ตไอดอล ในโลกสมัยใหม่ (Modernity) อินเทอร์เน็ต (Internet) กลายเป็นเครื่องมือเกี่ยวข้องกับความเร็ว คนรุ่นใหม่ โดยเฉพาะนักศึกษาที่เล่นการพนันไม่นิยมหรือไม่สนใจเข้าไปในพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์เพื่อ

ปลดปล่อยหรือหลุดจากการครอบงำของรัฐหรือทุนและพึ่งพาสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือวัฒนธรรมชาวบ้านในการขอโชคด้านพนัน กลุ่มคนรุ่นใหม่ให้ความสนใจกับความเร็ว การเล่นเกมออนไลน์และการคิดคำนวณตัวเลขด้วยสูตรสมัยใหม่ การขอหวยจากเน็ตไอดอลผ่านการใช้โทรศัพท์มือถือ ทำให้เห็นว่าคนอีสานรุ่นใหม่พึ่งพาพลังของเทคโนโลยีในการเล่นการพนัน

ธเนศ วงศ์ยานนาวา (2564:15) กล่าวว่าชีวิตในโลกสมัยใหม่คือ “ชีวิตที่บ่งบอกถึงประสิทธิภาพ ทั้งนี้ก็เพื่อบรรลุถึง เป้าหมายได้อย่างรวดเร็วทันใจ การรอคอยจึงเป็นอะไรที่ทำให้มีแต่ความอึดอัด คับข้องใจ” คนรุ่นใหม่พึ่งพาโลกโซเชียลในการเล่นการพนันจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิต ดังที่ ธเนศ (2564: 32) กล่าวว่า “วิถีป๊อปของโลกโซเชียลไม่ได้เป็นวัตถุที่จับต้องได้ (Intangible) โลก โซเชียลเชื่อมโยงกันด้วยเครือข่ายที่จับต้องได้ และจับต้องไม่ได้ โลกเสมือนจริง (Virtual reality) ที่ดูเหมือนจริงได้กลายมาเป็นวิถีชีวิต วัฒนธรรมดิจิทัล เทคโนโลยีคือชีวิต แป้นพิมพ์ หน้าจอ ฯลฯ เครือข่ายของโลกโซเชียลไม่ได้อ่าน เขียนบน “เทคนิค” (Techné) แบบกระดาษอีกต่อไป การใช้คอมพิวเตอร์เป็นวิถี ชีวิตของมวลมหาชนนับล้านที่ถูกเชื่อมโยงเข้ากับวิถีป๊อป” ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ (2564) และ จันทรา ธนะพัฒน์ (2564) พบในทำนองเดียวกันว่าเยาวชนไม่ได้พึ่งพาความเชื่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือเข้าไปในพื้นที่ที่สิ่งศักดิ์สิทธิ์ให้ผลตอบแทนให้มีโชคในการเล่นการพนันเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มผู้สูงอายุหรือกลุ่มวัยกลางคน กลุ่มวัยรุ่นเน้นการใช้หลักคิดแบบเหตุผล การคิดคำนวณเชิงสถิติและการเชื่อ การใช้เทคโนโลยีและแพลตฟอร์มออนไลน์ กลุ่มผู้มีอิทธิพล (Influencer) เช่น เนตไอดอล (Net Idol) ดาราเกาหลี นักร้องไทยที่กลุ่มเยาวชนชื่นชมและติดตาม และมักจะซื้อตาม Influencer ที่ตนเองเชื่อมั่นมากกว่าเชื่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์

2.3.2 มนุษย์เงินเดือนกับการผสมผสานระหว่างความเชื่อดั้งเดิมและตรรกะแบบสมัยใหม่

มนุษย์เงินเดือนได้แก่คนทำงานในสถานที่ราชการ ร้านค้าเอกชน ห้าง หรือ ข้าราชการเกษียณอายุราชการ คือกลุ่มผู้เล่นการพนันที่มีเงินลงทุนเล่นพนันมากพอสมควร พวกเขาเล่นพนันโดยใช้หลักการผสมผสานระหว่างการคิดคำนวณเชิงตรรกะเหตุผลและการใช้ความเชื่อถือโชคกลางและการขอหวยจากพระ สิ่งลี้ลับ ศาลเจ้า ดอนปู่ตา ตีตัวเลขจากความฝัน พืชมงคล ไม้มงคล ไม้ประหลาด (กล้วย) ชันน้ำมันต์ เต้าหู้บ การบูชากราบไหว้พ่อแม่ ฆราวาส บวช เครื่องราง รูปเคารพ (เช่น ไอ้ไข่กุมารเทพ กระดังงาเงินกระดังงา) พญานาค ผีร้าย ปราบปรามการผิดตามธรรมชาติ ตัวเลขมาจากกลุ่มต่างๆทางออนไลน์ มาประกอบการเล่นพนัน อีกทั้งใช้เทคโนโลยีในการเล่นการพนันเช่นสมาร์ตโฟน การดูรูปเรื่องการใบ้หวย การดูรายการเกี่ยวกับข่าวเรื่องคนถูกหวยหรือคนใบ้หวย หรือข่าวสารเกี่ยวกับสัตว์หรือพืชประหลาดผิดธรรมชาติทำให้เกิดการตีความ และมักถือเคล็ดในการซื้อหวย เช่น ห้ามพูดจาไม่ดี ไม่อารมณ์เสีย ใส่เสื้อสีมงคล ไม่บอกตัวเลขที่ตนเองซื้อ และไม่ซื้อตามคนที่ไม่มีดวง เป็นต้น และดังนั้น วัฒนธรรมได้ถูกตีความใหม่โดยคนอีสานด้วยการผสมผสานกับการใช้ประโยชน์จากโลกโซเชียลที่มีความเร็วและเทคโนโลยีดิจิทัลที่สามารถเชื่อมเครือข่ายกับกลุ่มผู้เล่นพนันได้อย่างรวดเร็วในโลกเสมือนจริงได้

การศึกษาของธวัช มณีผ่อง (2564) พบว่าผู้เล่นกลุ่มนี้ที่ศรีสะเกษ ต้องส่งลูกเรียน ดังนั้นการลงทุนจึงค่อนข้างมากและหากถูกรางวัลได้มาก เช่น ได้มากถึง 300,000 บาทจากการได้หวยจากพระ หรือกรณีคนทำงานที่เพิ่งสร้างเนื้อสร้างตัวอยากมีบ้านและรถยนต์เป็นของตัวเองที่ต้องผ่อน ขณะที่กำลังมีลูกเล็กๆที่ต้องดูแลเลี้ยงดู ทำให้มนุษย์เงินเดือนซื้อหวยและลอตเตอรี่เพื่อเสี่ยงโชคเป็นประจำ และคิดว่าพวกตนอาจจะได้เงินก้อนมาใช้ในการครอบครัวและเก็บเป็นเงินทุนซื้อครั้งถัดๆไป นอกจากนี้มนุษย์เงินเดือนบางคนมีรายได้ไม่พอก็ทำหน้าที่รับเป็นผู้ขายหวยเพื่อหารายได้จากเปอร์เซ็นต์การขายในแต่ละครั้ง การศึกษาของจันทรา ธนะพัฒน์ (2564) พบว่า ข้าราชการ

ทหารรายหนึ่งในอุบลราชธานีเล่นหอยและซื้อลอตเตอรี่เพื่อหารายได้เพิ่ม หรือกรณีข้าราชการชั้นผู้น้อยที่กู้เงินมาทำกิจการเล็กๆเพื่อเสริมรายได้ ทำให้เขาเป็นหนี้ จึงคิดว่าการเล่นพนันอาจได้เงินก่อนมาปลดหนี้ได้ รวมทั้งจ่ายงวดรถและเลี้ยงลูกยังเล็ก เป็นต้น ส่วนการศึกษาของปิ่นวดี ศรีสุพรรณ (2564) ชี้ว่า กลุ่มมนุษย์เงินเดือนบางคนที่ชอบแค้นยัดถือส่งศักดิ์สิทธิ์และนิยมไปบนบานจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์เป็นประจำ หรือบางคนใส่เสื้อมงคลในวันที่ไปซื้อหอยหรือลอตเตอรี่ เป็นต้น ในขณะที่มนุษย์เงินเดือนที่เป็นพนักงานบริษัทบางคนมิได้ให้ความสนใจการนำความเชื่อมาเป็นแนวทางการเล่นพนันโดยเฉพาะพนันสมัยใหม่ได้แก่ ฟุตบอล เขาจะวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับทีมฟุตบอลต่างๆ ทั้งวิเคราะห์ด้วยตัวเองและวิเคราะห์กับเพื่อนๆที่เล่นพนันด้วยกันเกี่ยวกับเกมการแข่งขัน สถิติการแพ้ชนะและความสามารถของผู้เล่น

2.3.3 ความเชื่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์และโชคชะตามีอิทธิพลสูงในกลุ่มผู้สูงอายุในชนบทและเมือง

กลุ่มผู้สูงอายุคือผู้มีอายุมากกว่า 60 ปีขึ้นไปนิยมเล่นการพนันบนฐานความเชื่อพื้นถิ่นมากกว่ากลุ่มเยาวชนและมนุษย์เงินเดือนอย่างเห็นได้ชัด กล่าวคือคนกลุ่มนี้มีความใกล้ชิดกับประเพณีวัฒนธรรมความเชื่อมากและนิยมใช้ความเชื่อเป็นฐานคิดในการเล่นพนัน และ มีความคิดเชิงซ้อนระหว่างการเล่นพนันและการรักษาประเพณี งานของธวัช มณีวงศ์ (2564) ชี้ว่าผู้สูงอายุคนหนึ่งเล่าว่าการเล่นพนันในงานศพเป็นเรื่องธรรมดาในฐานะส่วนหนึ่งของวิถีดั้งเดิมของอีสาน ในอีกด้านหนึ่งก็พบว่าคนยุคปัจจุบันเล่นพนันในงานศพเป็นอาชีพและหารายได้ บางรายต้องขอเจ้างานศพจองศพไว้เพื่อเล่นพนันมิให้คนอื่นมาเล่น ส่วนจันทรา ธนะวัฒนาวงศ์ (2564) สะท้อนให้เห็นความเชื่อโบราณของคนอีสาน ได้แก่ปูตา ศาลหลักบ้าน และ ศาลมเหศักดิ์ ที่เป็นแรงผลักดันให้ผู้สูงอายุนำมาใช้เป็นกำลังใจสำคัญในการเล่นพนัน โดยเฉพาะการเล่นหอย หรือ คิดว่าเวรกรรมชาติก่อนมีผลต่อการมีไม่วาสนาในชาตินี้ ดังนั้นจึงต้องทำบุญมากๆจะได้มีลาภ หรือ กรณีของปิ่นวดี ศรีสุพรรณ (2564) ที่ศึกษาจังหวัดขอนแก่นพบคนสูงอายุและวัยกลางคนนิยมไปขอพรและขอหอยจากพญานาคที่วัดคำชะโนด อ.บ้านดุง จ.อุดรธานีที่คนจำนวนคนอีสานและคนต่างถิ่นต่างเดินทางไปขอหอยวัดแห่งนี้

ประเด็นความเชื่อกับการพนันที่พบจากงานศึกษานี้สอดคล้องกับการวิเคราะห์ของวัฒนา สุกันธิ์ (2562) ที่ทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับความเชื่อมโยงระหว่างการเล่นพนันและความเชื่อทางวัฒนธรรม ดวงและโชควาสนา โดยวัฒนา (2562: 65) กล่าวว่า “พนันและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ พึ่งพา กัน อำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ อิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ ความฝัน การทำนายการดูดวง ความฝัน ลางและสิ่งแปลก ประหลาดเป็นความเชื่อ ธรรมเนียมประเพณีและการปฏิบัติที่มีมายาวนานในระบบศาสนาและความเชื่อของ สังคมไทยความเชื่อและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องเหล่านี้สำหรับคนจน คนในชนบท คนเล่นหอยถือเป็นเรื่องปกติ ธรรมดาและมักจะถือเป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรมความเชื่อและธรรมเนียมปฏิบัติตามหลักศาสนา”

2.3.4 กลุ่มชาติพันธุ์กับพนัน

ความเป็นชาติพันธุ์กับการเล่นพนันมีค่อนข้างมีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กันนักเพราะกลุ่มชาติพันธุ์ในพื้นที่ศึกษา เช่น อุบลราชธานีและศรีสะเกษ เช่น ชาวบรู ต่างก็เล่นพนันเหมือนกลุ่มคนลาวอีสานอื่นๆ โดยเฉพาะการเล่นหอยและได้นำความเชื่อเฉพาะของตนมาเสริมการเล่นพนัน เช่น วิญญาณบรรพบุรุษของชาวบรู ได้แก่ “อายะ อายอ” อายะ คือ ผีปู่ผีย่าของเผ่าบรู ส่วนจารย์โบ ส่วนอายะคือเจ้าที่ คือเทพ เหมือนกับศาลปูตา เขาจะเรียกอายะ อายอ อายะนี้คือใหญ่แล้วสูงศักดิ์แล้ว อีกทั้งความขัดสนในครัวเรือนด้านเศรษฐกิจที่ตั้งอยู่บนฐานเกษตรกรรม เช่น ทำ

นาและเลี้ยงสัตว์ (วัวและควาย) ที่มีรายได้ผันผวน ก็เป็นแรงผลักดันให้กลุ่มชาวบรูต้องการรายได้มาเลี้ยงครอบครัว และหวังจากการเสี่ยงดวงในแต่ละครั้งที่ซื้อหวย โดยมักขอหวยจากผีบรรพบุรุษเพื่อมีความเชื่อว่าจะเข้ามาช่วย แก้ไขปัญหาปากท้องที่เผชิญอยู่ได้ ผ่านเข้ามาในชีวิตได้ โดยการอธิษฐานขอพรจากผีบรรพบุรุษ (อาเยะ อายอ) และ ให้เข้าฝันบอกเลขหวย และบางครั้งก็ได้ตามปรารถนาทำให้ภริยาศึกษาบางรายกลายเป็นที่บุคคลแหล่งบอกหวยไป เลยก็มี (จันทรา ธนะธนาวงศ์, 2564) ส่วนกลุ่มชาติพันธุ์ที่ศรีสะเกษได้แก่ชาวกวยและเขมรในอำเภอขุขันธ์ นั้น พบว่าก็ไม่ต่างชาวบรูที่อุบลราชธานีนัก เพราะต่างก็เล่นการพนันไม่ต่างจากคนลาวอีสาน คือการนับถือบรรพบุรุษ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ หลวงปู่ชาวมุขหรือหลวงปู่สรวงวัดไพรพัฒนา รวมทั้งต้นไม้ตะเคียน ใน วัดตะเคียน อ.ขุขันธ์และ ต้นไม้ใหญ่ “ต้นไม้ใหญ่” อายุประมาณ 100 ปี ในพื้นที่ป่าหนองร่องกระโพธิ์ อำเภอขุขันธ์ ที่กลุ่มชาติพันธุ์นี้เข้ามากราบไหว้เพื่อขอหวย เป็นต้น นอกจากนี้พบว่าความยากจนของภริยาศึกษาบางรายในชุมชนชาวมุขทำให้ต้อง มาขายแรงงานในสมุทรสาครและกรุงเทพฯ ซึ่งก็เหมือนกับคนลาวอีสานทั่วไปคือการซื้อหวยในฐานะทางเลือก หนึ่งของพวกเขาเพื่อหารายได้ (ธวัช มณีผ่อง, 2564)

2.3.5 ค่านิยม “ปากว่าตาขยิบ และ การปิดตาข้างเดียว” ทำให้พนันอีสานดำรงอยู่

ลักษณะสังคมสมัยและเสรีนิยมประการหนึ่งคือรัฐมีบทบาทในฐานะผู้หนุนเสริมกลไกการทำงานของตลาด หรือปล่อยให้ตลาดทำหน้าที่ของตัวเองอย่างเป็นอิสระ โดยรัฐหลายแห่งได้กำหนดให้การพนันเป็นสิ่งถูกกฎหมาย เพื่อสร้างรายได้และการจ้างงาน (Walker and Jackson, 2011) ประกอบกับการปล่อยให้สื่อทำงานอย่างเต็มที่ ในการโฆษณาการพนันโดยแทบมิได้มีการกวดขันมากนักจนส่งกระทบต่อสังคม โดยเฉพาะกับกลุ่มเยาวชนเพื่อมิให้ เข้าถึงสื่อการพนันได้ง่ายจนนำมาสู่ปัญหาต่างๆมากมายตามมา (James and Bradley, 2021)

ในภาคอีสานก็ไม่ละเว้น จากการศึกษาพบว่ารัฐมิได้กวดขันอย่างจริงจังเกี่ยวกับการพนัน แต่กลับทำหน้าที่ หลับตาข้างหนึ่ง กล่าวคือ รัฐได้ออกกฎหมายควบคุมการเล่นการพนัน มีการจับกลุ่มผู้เล่นการพนัน มีการกวาดล้าง และบทลงโทษที่ชัดเจน ในขณะที่เดียวกันรัฐก็ปล่อยให้หรือยั่วยุให้มีการเล่นหวยใต้ดิน อีกทั้งเปิดบ่อนผิดกฎหมาย หรือ ใช้เกมกีฬาและประเพณีมาเป็นข้ออ้างในการเล่นการพนันได้ เจ้าหน้าที่ตำรวจเข้าไปเกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์การ ปิดตาข้างเดียว อีกทั้งมิได้กวดขันหรือจัดระเบียบสื่อเกี่ยวกับพนันออนไลน์ การไลฟ์สดใบหวย และ เว็บใบหวย เป็นต้น กระบวนการปากว่าตาขยิบหรือปิดตาข้างหนึ่งของรัฐทำให้การพนันดำรงอยู่ในภาคอีสาน

งานศึกษาของปิ่นวดี ศรีสุพรรณ (2564) พบว่าเจ้าของบ่อนพนันที่เปิดทั้งแบบถูกกฎหมายและแบบลักลอบ เจ้าของบ่อนบางแห่งในเมืองขอนแก่นต้องจ่ายส่วยให้กับเจ้าหน้าที่ตำรวจโดยเฉพาะในพื้นที่เมืองและชุมชนบาง แห่งได้มีการเปิดให้เล่นพนันอย่างเปิดเผยในหลากหลายรูปแบบ เช่น กู้ไก่ ไฮโลว์ โบก ไฟ และ หวย เป็นต้น ถึง ขนาดเดินไปเห็นอย่างชัดเจนโดยไม่ได้มีการปิดบัง ส่วนในพื้นที่ชนบทพบว่าการไร้งานเพราะผลผลิตตกต่ำและขาย ไม่ได้เช่นวันม ชาวบ้านเกิดการว่างงานการเล่นการพนันจึงกลายเป็นทางออกอย่างหนึ่งเพื่อลุ้นรายได้โดยการเล่น ไฮโลในชุมชน เจ้าหน้าที่ทำหน้าที่สองอย่าง คือเข้ามาเพื่อกวาดล้างบ่อนพร้อมกับแลกผลประโยชน์คือการส่งส่วย หากผลประโยชน์ไม่ลงตัวก็จะกวาดล้างและจับกุมทันที หรือกรณีพนันบั้งไฟที่พบใน อำเภอน้ำพอง อำเภอลือสรวง กวาง จังหวัดขอนแก่น และอำเภอกุมภวาปี จังหวัดอุดรธานี นั้นมักจัดไม่ให้เอ็กเกริกจนเกินไปและป้องกันไม่ให้ ขึ้นส่วนบั้งไฟตกหล่นเป็นอันตรายต่อบ้านคนในระแวกนั้น บั้งไฟที่จัดขึ้นมีจุดมุ่งหมายหลักเพื่อการพนันโดย นักการเมืองท้องถิ่นที่ทรงอิทธิพลจนเจ้าหน้าที่ตำรวจไม่กล้าขัดขวาง

3. วัฒนธรรมการเมือง ความยากจนและความไม่เท่าเทียมทางสังคมส่งผลต่อการเล่นพนัน

แนวคิดวัฒนธรรมการเมืองของ Antonio Gramsci (1971) ที่นำเสนออุดมการณ์ครอบงำ (Hegemony) ของรัฐและทุน โดย Gramsci เสนอให้มองคนและความสัมพันธ์ของคนจากมุมมองการปฏิบัติการของอุดมการณ์เพื่อการเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ทางอำนาจ อีกทั้งเน้นการทำความเข้าใจคนจากมุมมองความซับซ้อน เมื่อนำแนวคิดของ Gramsci มาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การเล่นการพนันในอีสาน ก็จะพบว่าการเล่น สะท้อนทั้งความคิดเชิงปฏิบัติ อารมณ์ความรู้สึกนึกคิด และ วัฒนธรรมของคนอีสาน ซึ่งมีได้เป็นวัฒนธรรมที่ดำรงมาอยู่แล้ว เช่น ความเชื่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ภูตผี หรือ สัตว์ต่างๆ ฮีตคอง เป็นต้น ซึ่งมีความตายตัวเพื่อใช้เป็นสิ่งเคารพบูชาเอาไว้เท่านั้นหรือมีความหมายเพียงการเป็นวัฒนธรรมที่มีความกลมกลืนไปกับผู้คนทั้งหมด (ดู อานันท์ กาญจนพันธุ์, 2555) หากแต่เป็นวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนันถูกตีความหมายและปรับเปลี่ยนได้อยู่ตลอดเวลา และนำมาสู่การปรับเปลี่ยนความสัมพันธ์ได้

Baiocchi et al., (2013) กล่าวถึงความเชื่อมโยงระหว่างการเมืองสังคมแบบที่เต็มไปด้วยผู้กระทำการที่หลากหลายหรือมีหน่วยย่อยๆ ในสังคมทั้งที่เป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์ตามแนวคิดเครือข่ายผู้กระทำการของ Latour มีความเชื่อมโยงและสอดคล้องกับแนวคิดของ Gramsci (1971) เพราะ ทั้ง Gramsci และ Latour ต่างปฏิเสธความเป็นแก่นสารหรือความเป็นสังคมหรือผู้กระทำการที่ถูกนิยามหรือกำหนดความหมายความจริงไว้ก่อนล่วงหน้าแล้ว (Pre-given) ตามความคิดความเชื่อของนักคิดยุครู้แจ้งเพราะการเชื่อเช่นนั้นทำให้เห็นผู้กระทำการและสังคมมีความตายตัว ไม่มีความเป็นพลวัต แต่ในความเป็นจริงแล้วสังคมและผู้คนมีความสัมพันธ์กันและเชื่อมโยงเข้าหากันบนพื้นที่ของปฏิบัติการภายใต้บริบทต่างๆ นอกจากนี้แล้วการตีความวัฒนธรรมของคนอีสานเพื่อนำวัฒนธรรมมาปรับใช้วิถีชีวิตในบริบทต่างๆ สะท้อนสิ่งที่ Geertz (1973) อธิบายว่าการศึกษาวรรณกรรมคือการตีความหมาย การให้ความหมายและการถอดรหัส วัฒนธรรม เพราะวัฒนธรรมคือระบบสัญลักษณ์ที่มนุษย์เป็นผู้ให้ความหมายด้วยการทำความเข้าใจความคิดพฤติกรรมของคนอีสานเช่น เหตุการณ์ พิธีกรรมเฉพาะ ประเพณี ความเชื่อ และ ความคิด

การเล่นในอีสานสะท้อนการผสมกลมกลืนหรือการเป็นลูกผสม (Hybrid) ระหว่างโครงสร้างการครองอำนาจนำของรัฐและทุน (Hegemony) (Gramsci, 1971) กับวัฒนธรรมของคนธรรมดา (Williams, 1958) ได้อย่างค่อนข้างกลมกลืน คนในสังคมอีสานรับการพัฒนาจากทั้งรัฐและการเข้ามามีบทบาทของทุนนิยมและโลกาภิวัตน์ ทั้งสองส่วนสะท้อนสิ่งที่ Gramsci (1971) เรียกว่า “อำนาจการครอบงำ”

ผู้เขียนเห็นว่าผู้คนในอีสานดูเหมือนยอมรับมันได้เพราะมันมีเหตุผลและมีตรรกะในการสร้างความชอบธรรม เช่น โครงการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน การพัฒนาชนบทผ่านโครงการนานาประการ การให้ความช่วยเหลือเกษตรกรและกลุ่มคนผ่านสวัสดิการหรือการเยียวยา ขณะเดียวกันอำนาจของทุนเช่นมุ่งเน้นการสร้างความคิดแบบสังคมเงินตรา สังคมซื้อขายผ่านตลาด การสร้างระบบมือใครยาวสาวได้สาวเอา ทำให้คนอีสานตกเป็นทาสความคิดทางสินค้า เช่น สังคมผลิตสินค้าเพื่อจำหน่ายและเน้นวัตถุและวัตถุตั้งถ่วงก็กำหนดชะตากรรมของคนอีสานและคนอีสานก็เป็นทาสความคิดของสินค้า (Commodity fetishism)

อย่างไรก็ตาม การครองอำนาจนำของรัฐและทุนมิได้เบ็ดเสร็จเด็ดขาดหรือครอบงำทั้งหมด หากแต่มีรอยปริแตกของการครอบงำที่คนอีสานทะลุรอยแตกปัดป้องกล่าว การที่คนอีสานอยู่ท่ามกลางโครงการพัฒนาอันมากมายของรัฐแต่ไม่อาจได้ประโยชน์จากการพัฒนาอย่างเต็มที่และเท่าเทียมทุกกลุ่มและการที่คนอีสานตกอยู่ภายใต้แรงบีบคั้นของทุนและเศรษฐกิจแบบตลาดหรือเงินตรานั้น คนอีสานจำนวนมากมิได้จำนวนต่อการถูก

ครอบงำดังกล่าวอย่างราบคาบ แต่คนอีสานในฐานะผู้กระทำการ (Actors) ที่ดูเหมือนจะไร้อำนาจในโครงสร้างการพัฒนาและทุนนิยมจึงได้สร้างปฏิบัติการทางความคิดและการตีความหมายของสรรพสิ่งในสังคมที่ถูกสร้างขึ้นหรือคนอีสานได้ให้ความสำคัญกับความรู้สึกนึกคิด (Subjectivity) ด้วยการทำสงครามการช่วงชิงพื้นที่ (War of position) (ดู Gramsci, 1971)

ความเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมชาวบ้านและวัฒนธรรมการเมืองสะท้อนได้จากความสัมพันธ์ของคนในสังคมอีสานเพราะอีกด้านหนึ่งคนอีสานถูกขนาบข้างจากการพัฒนาของรัฐและทุนแต่แทบไม่ได้รับความไม่เป็นธรรมจากการกระบวนการพัฒนาของหรือการควบคุมครอบงำของรัฐ ขณะเดียวกันคนอีสานก็ถูกกระหน่ำจากระบบทุนนิยมที่เน้นการแข่งขันอยู่ตลอดเวลา การอยู่ท่ามกลางสองอย่าง (การครอบงำของรัฐและทุนนิยมเสรี) ที่ดำรงอยู่คู่กันนี้ (in between) ทำให้ความเชื่อบางอย่างที่ฝังในสังคมอีสานเช่น ความเชื่อเรื่องผี พระ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เป็นทั้งมนุษย์และสิ่งที่มีไข่มนุษย์คือพื้นที่ของการช่วงชิงความหมายโดยคนอีสานได้สร้างให้เป็นพื้นที่การเมืองของวัฒนธรรม เช่น พื้นที่ศักดิ์สิทธิ์และวัฒนธรรมความเชื่อพื้นถิ่น (คำชะโนด ดอนเจ้าปู่ เต่างอย หลวงปู่สรวง เจ้าพ่อคงภูดิน เป็นต้น) พื้นที่เหล่านี้ได้กลายเป็นพื้นที่ของการปลดปล่อยและช่วงชิงความหมายของคนอีสานในพื้นที่ศึกษา อีกทั้งเป็นพื้นที่ปฏิบัติการในชีวิตประจำวัน เช่น ผู้เข้าไปในพื้นที่แห่งนี้มักจะมีอิสระถึงขนาดกล้าขอให้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ประทานให้ถูกรางวัลใหญ่ๆ จนทำให้บางคนถึงกับเกิดการลงทุนซื้อหวยและลอตเตอรี่เพิ่มมากขึ้น คนอีสานโดยเฉพาะกลุ่มสูงอายุและกลุ่มวัยกลางคนมีความเชื่อว่สิ่งศักดิ์สิทธิ์จะดลบันดาลและแสดงอิทธิฤทธิ์ให้คนได้รับโชคหรือรางวัลต่างๆ ได้หากได้เข้าไปกราบไหว้บูชาและทำบุญทำทานในพื้นที่แห่งนั้น

การศึกษาของธวัช มณีผ่อง (2564) ในพื้นที่ศรีสะเกษที่เป็นจังหวัดยากจนที่สุด 10 อันดับแรกของประเทศไทย พบว่าจังหวัดมีความแห้งแล้ง พึ่งพาน้ำฝน ผลิตข้าวไม่ดี ในบางพื้นที่ที่เป็นที่ตั้งเขื่อนราษีไศล ทำให้ที่ดินทำกินถูกน้ำท่วมจากโครงการรัฐ ชาวบ้านสูญเสียที่ดินเป็นจำนวนมาก ทำให้ขาดรายได้และทรัพยากรเพื่อสร้างรายได้ การเล่นการพนันจึงกลายเป็นหนทางล้นรายได้ของชาวบ้าน เช่น การซื้อหวย และการพนันแบบอื่นๆ เช่น บ่อนไก่ และ เล่นพนันบั้งไฟ การแสวงหาตัวเลขเพื่อมาซื้อหวยหรือลอตเตอรี่โดยเฉพาะกลุ่มคนผู้สูงอายุจะนิยมเข้าไปในพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์เพื่อขอโชคขอลาและอธิษฐานให้ได้ถูกรางวัล เช่น เข้าไปวัดหลวงปู่สรวง วัดไพรพัฒนา อ.อุทุมพรพิสัย ตันไม้ใหญ่ วัดป่าศรีมงคลรัตนาราม อำเภอกุดชุมพภูมิพิสัย ศาลเจ้าพ่อดงภูดิน อ.ราษีไศล เป็นต้น สอดคล้องกับงานศึกษาของปิ่นวดี ศรีสุพรรณ (2564) ที่พบว่าคนขอนแก่นเข้าไปในวัดคำชะโนดเพื่อขอโชคขอลาเพื่อซื้อหวยและลอตเตอรี่หรือการเข้าผู้เล่นหวยได้ไปในพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ก็จะขอให้ตนมีลาภจากการเสี่ยงโชคเพราะเชื่อว่าความศักดิ์สิทธิ์ในพิธีกรรมจะช่วยให้มีโชค ขอให้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ประทานให้ถูกรางวัลที่ 1 และหากถูกรางวัลแล้วก็จะเอาเงินรางวัลที่ได้ถึงแม้เขาจะยังไม่เคยได้หรือยังไม่เคยประสบความสำเร็จจากการขอสิ่งศักดิ์สิทธิ์แต่เขาก็มีความหวังว่าจะมีโอกาสสักครั้งจนนำมาสู่การลงทุนซื้อหวยและลอตเตอรี่เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ส่วน จันทรา ธนะพัฒน์ (2564) ก็พบว่า การเข้าไปกราบไหว้ดอนปู่ตาจะช่วยให้ไม่เพียงปกป้องรักษาสมาชิกของชุมชน แต่ยังเป็นพื้นที่พึ่งสำหรับชุมชนเมื่อพวกเขาเผชิญกับชะตาชีวิตที่พลิกผัน หรือตกทุกข์ได้ยากในเรื่องต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาครอบครัว ปัญหาสุขภาพ ปัญหาทางเศรษฐกิจ รวมถึงการพนันที่ถูกผสมเข้ามากับการขอพร การตั้งจิตอธิษฐานต่อศาลปู่ตา จึงเป็นทางออกทางจิตใจให้กับชุมชนในยามที่โครงสร้างทางสังคมและการเมืองไม่สามารถตอบสนองสิ่งที่ชาวบ้านเผชิญได้ เช่น การศึกษาของปิ่นวดี ศรีสุพรรณ (2564) พบว่าความทุกข์ยากทำให้เปลี่ยนตัวตนจากไม่เคยเล่นพนันกลายเป็นนักพนันอาชีพ กล่าวคือ จากที่พื้นที่ครอบครัวไม่มีทรัพย์สิน ชีวิตอยู่ได้เพราะขายแรงงานและมีหนี้สินล้นพ้นตัว

ระหว่างขายแรงงาน คนขาดทักษะเพื่อสร้างอาชีพได้มั่นคงได้เหมือนคนที่มีโอกาสมากกว่า ทำอะไรก็ไม่สามารถสร้างรายได้มาก ดังนั้นการเล่นพนันจึงน่าจะเป็นทางออกได้ คนอีสานกลุ่มนี้จึงถูกบีบให้กลายเป็นนักพนัน

การศึกษานี้สะท้อนให้เห็นบทบาทของการเข้าไปในพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ของชาวบ้านอีสานเพื่อทำบุญ ขอมวย และการขอพรเพื่อการดำเนินชีวิตให้ราบรื่น อีกทั้งการขอมวยจากสัตว์ที่เป็นของแปลกไม่ใช่สัตว์ทั่วไป เช่น บึง หรืออื่นๆ เหล่านี้สะท้อนให้เห็นความพยายามของคนอีสานให้หลุดจากการครอบงำของรัฐและทุนโดยการใช้พื้นที่หรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในการเพื่อช่วงชิงความหมายของการดำเนินชีวิต สะท้อนความสิ้นหวังไม่หยุดนิ่งของคนอีสานและสังคมอีสานตามที่ Gramsci (1971) เรียกว่า “ร่างกายที่มีชีวิต (Living body)”

การใช้วัฒนธรรมเพื่อการปลดปล่อยตัวเองออกจากครอบงำนั้นช่วยให้คนอีสานไม่ตกอยู่ภายใต้การครอบงำของอุดมการณ์ของรัฐและทุนเพียงอย่างเดียว หากแต่คนอีสานได้สร้างพื้นที่ของการต่อรองหรือพื้นที่ปฏิบัติการผ่านพื้นที่และความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือการเข้าไปในพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์เพื่อรักษาความเป็นมนุษย์เอาไว้ได้ ซึ่งหมายถึงการมีชีวิตที่ไม่ถูกรอบอะไรมีอำนาจเหนือครอบงำเสียทั้งหมด หากยังมองหาพื้นที่ สิ่งของ หรือ สถานที่ที่ตนได้มีความพยายามเพื่อสร้างความมีชีวิตชีวา สิ้นหวังไม่ตายตัวได้และสามารถนิยามตัวตนและสร้างความหวังการดำรงในชีวิตรอบประจำวันเพื่อสร้างความเป็นตัวของตัวเองหรือแสดงตัวตนได้อย่างอิสระได้ในหลายครั้งหรือบางครั้งบางคราในบางพื้นที่ได้ที่ปลอดจากการครอบงำของรัฐและทุน การที่กลุ่มคนที่ถูกรอบงำต้องการจะหลุดพ้นที่จากอุดมการณ์การครอบงำนั้น พวกเขาต้องดำเนินการผ่านปฏิบัติการโดยการใช้สิทธิในการต่อรองช่วงชิงเพื่อปรับความสัมพันธ์ทางอำนาจ (คนจนไปวัด เข้าพื้นที่สิ่งศักดิ์สิทธิ์ เพื่อหาห่วย หาความสบายใจการเข้าพื้นที่เหล่านี้) ถือเป็นปฏิบัติการทางสังคมของการช่วงชิงความหมายของการมีชีวิตรอดและปรับเปลี่ยนความสัมพันธ์ทางอำนาจ อุดมการณ์ครอบงำมีลักษณะแบบวิภาษวิธี อีกด้านหนึ่งคือการครอบงำ อีกด้านหนึ่งคือการต่อสู้ช่วงชิงที่เกิดขึ้น

การใช้สิ่งศักดิ์สิทธิ์เพื่อขอเลขมาซื้อห่วยหรือลอตเตอรี่ที่สะท้อนพื้นที่ทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างความหมายใหม่ สร้างอิสระภาพและความเป็นตัวตนสะท้อนแนวคิดของ Gramsci เพราะเป็นการช่วงชิงพื้นที่ที่ไม่มีใครผูกขาดนิยามความหมายไว้แต่ผู้เดียวที่ฝังในชีวิตรและแสดงออกในระดับปฏิบัติการของการดำรงชีวิตของคนอีสานทั่วไปดังที่ Gramsci เรียกว่า “อุดมการณ์ปฏิบัติการ (Practical ideology)” (ดู Gramsci, 1971) คนอีสานสามารถตอบโต้และตีความหมายของอุดมการณ์การดำเนินชีวิตและทุกชั้น (ชาวบ้านและชาวเมือง) ก็สามารถสร้างอุดมการณ์ของตัวเองได้เมื่อพวกเขาอยู่ในกลุ่มเดียวกันและมีปฏิบัติการร่วมกัน (การไปพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ด้วยกัน) ซึ่ง อานันท์ (2555:213-214) กล่าวว่า “อุดมการณ์ในระดับปฏิบัติการทำให้เห็นความสัมพันธ์ทางอำนาจที่หลากหลาย ซับซ้อนและขัดแย้งกัน อุดมการณ์เป็นเรื่องของสังคม เสี่ยงของการไปรวมหากไม่ไปรวมกับคนอื่นเราก็ไม่มีทางจะได้สติปัญญาหรือความคิดใดๆ อุดมการณ์และความสัมพันธ์ทางอำนาจเป็นเรื่องซ้อนกันอยู่ แม้อุดมการณ์จะมีอำนาจครอบงำ แต่ก็เปิดพื้นที่ให้ช่วงชิงได้ซึ่งเป็นสองมิติที่ซ้อนกันอยู่

คนอีสานรู้ว่าแม้ว่าการพนันคือความเสี่ยงแต่คนอีสานในชนบทและคนสูงอายวยังคงเล่นการพนันและมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นโดยอาศัยความเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ความฝัน และ สัตว์บางอย่างในการช่วยการหาตัวเลขเพื่อแทงห่วยอยู่เสมอ ซึ่งสะท้อนให้เห็นความทับซ้อนและเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมการเมืองและวัฒนธรรมพื้นถิ่นหรือวัฒนธรรมชาวบ้าน (Popular culture) ที่อยู่ในวิถีชีวิตของชาวบ้านซึ่งเป็นของทุกคนในระดับพื้นบ้านและในวงกว้างขวางของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นการพนันอย่างแยกกันไม่ออกและค่อนข้างกลมกลืนกันด้วยซ้ำไป การครอบงำของรัฐ แรงบีบของทุน การไม่สามารถได้ประโยชน์จากรัฐและทุนได้ ทำให้คนอีสานต้องการสร้างพื้นที่อิสระในการแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความสุข ความเพลิดเพลินด้านอารมณ์ ความมีชีวิตชีวา และการได้เป็นตัวเอง

ตัวเอง การเข้าหาพื้นที่วัฒนธรรมพื้นที่ถิ่นเหล่านี้ไม่เพียงคือทางเลือกหนึ่งในการขอโชคขอพระอะไรก็ได้อย่างอิสระ ไม่มีข้อจำกัด เมื่อเปรียบเทียบกับการเล่นซอซอจกัก แรงกดดัน แรงบีบของทุน เงินตรา และ การครอบงำของรัฐ

1. ความเชื่อมโยงระหว่างนิเวศวิทยาวัฒนธรรมและภูมิศาสตร์ชายแดนกับพนัน

ภูมิโนเวศอีสานมีความเชื่อมโยงต่อการเล่นพนันอย่างเลี่ยงไม่พ้น ได้แก่ ความแน่นแน่นทางภูมิศาสตร์ ความแล้ง คุณภาพที่ดินในการเพาะปลูก หรือน้ำท่วม โดยพบว่าผู้เล่นพนันที่เป็นชาวบ้าน เช่น กรณีศรีสะเกษที่ซื้อหวย เพราะต้องการรายได้มาใช้จ่ายเนื่องจากรายได้จากการขายข้าวไม่พอใช้จ่ายเพราะผลผลิตตกต่ำจากความแล้ง (ธวัช มณีผ่อง, 2564; จันทรา ธนะธนาวงศ์, 2564) นอกจากนี้พบว่าอีสานเป็นภาคที่มีภูมิศาสตร์ติดกับประเทศเพื่อนบ้าน เช่น คนอีสานจึงได้เล่นหวยที่คนลาวและเวียดนามเล่น ที่เรียกว่าหวยลาว และ หวยฮานอย ตามลำดับซึ่งพบได้ในทุกพื้นที่วิจัย (จันทรา ธนะธนาวงศ์, 2564) และ การเคลื่อนตัวเข้าสู่สังคมบริโภคนิยมได้รับระบบตลาดและโลกาภิวัตน์ของภาคอีสานเชื่อมโยงอย่างแนบแน่นกับการเล่นพนัน เช่น ต้องการเงินผ่อนรถและบ้านและเรียนหนังสือ นอกจากนี้พบว่าวัยรุ่นที่เกี่ยวกับการพนันซื้อหวยทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์จากดารากาเกาหลี่ที่คนชื่นชอบและเสพจากโซเชียลมีเดีย เช่นกรณีนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยขอนแก่น และการเล่นการพนันของคนยุคใหม่อีสานถือเป็นการจัดการการเงินของครัวเรือนอีกด้วย

การสร้างขึ้นของภาคอีสานให้เป็นภาคที่แห้งแล้งเพราะรัฐเห็นว่าภูมิศาสตร์กายภาพที่ดินเป็นทราย ไม่อุ้มน้ำ มีระบบชลประทานต่ำ เผชิญกับภัยแล้งและน้ำท่วมอยู่ตลอดเวลา อีกทั้งสภาพพื้นที่เป็นแบบที่ราบสูงหรือที่รายลอนคลื่นที่ไม่เหมาะกับการเพิ่มผลผลิตด้านเกษตรกรรม สภาพกายภาพและภูมิศาสตร์ของอีสานเช่นนี้กลายเป็นข้อจำกัดให้คนอีสานไม่สามารถพัฒนาคุณภาพการผลิตด้านการเกษตรเพื่อยกระดับการมีคุณภาพชีวิตที่สูงขึ้นได้ อีกทั้งการพัฒนาที่ผ่านมาตลอด 60 กว่าปีในภาคอีสานถึงแม้จะช่วยลดความยากจนโดยรวมในภาคอีสานลงได้แต่ความเหลื่อมล้ำด้านรายได้ของคนอีสานกับคนภาคอื่นๆ จึงปรากฏอยู่จนปัจจุบัน

เงื่อนไขด้านภูมิศาสตร์ข้างต้นทำให้คนอีสานพยายามสร้างความหมายให้กับความยากลำบากของการใช้ชีวิตท่ามกลางข้อจำกัดของสภาพทางกายภาพ โดยใช้พัฒนาการวิถีให้กับการดำเนินชีวิตเพื่อให้ตนเองอยู่รอดหลากหลายวิธีการ เช่น การสร้างพิธีกรรม การจัดการทรัพยากรร่วม และ การสร้างกลยุทธ์การดำรงชีพที่หลากหลายพร้อมๆกันโดยไม่พึ่งพาภาคเกษตรกรรมเพียงอย่างเดียว เช่น การค้าขายเล็กๆน้อยๆ การทำงานรับจ้างในและนอกพื้นที่ การพึ่งพาทรัพยากรธรรมชาติ การนำความรู้และภูมิปัญญามาพัฒนาอาชีพเพิ่มมูลค่า เช่น ทอผ้า จักสาน สมุนไพร ประดิษฐ์กรรมต่างๆ เป็นต้น

การพนันเป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่คนอีสานจำนวนมากเลือกใช้เพื่อหารายได้เสริม จากการศึกษาภาคสนามพบว่าคนอีสานในขอนแก่น อุบลราชธานีและศรีสะเกษตัดสินใจเล่นการพนันเพื่อหวังรายได้และเพื่อวัตถุประสงค์อื่นๆไปพร้อมกัน เช่น ความสนุก การใช้การพนันเป็นสะพานเชื่อมสัมพันธ์กับเพื่อนๆและญาติมิตร ความเพลิดเพลิน การตัดสินใจเล่นการพนันชนิดต่างๆขึ้นกับเงื่อนไขที่แตกต่างกัน กลุ่มคนในชนบทนิยมเล่นหวยใต้ดิน เพราะใช้เงินไม่มากในขณะที่คนเมืองใช้เงินเล่นการพนันมากกว่าและเล่นชนิดของการพนันสมัยใหม่เช่น พนันออนไลน์ โดยสรุป แรงบีบคั้นทางเศรษฐกิจและรายได้ที่ไม่พอเพียงจากการทำงานภาคเกษตร นอกจากจะทำงานอื่นๆนอกภาคเกษตรเพื่อเสริมรายได้ การเสี่ยงโชคถือเป็นทางเลือกหนึ่ง การตัดสินใจเสี่ยงโชคด้วยการนำสิ่งศักดิ์สิทธิ์และความเชื่อพื้นถิ่นของคนอีสานมาตีความหมายใหม่จึงเห็นชัดเจนโดยทั่วไป

2. ภาพลวงตาของการควบคุมและภาพลวงตาของการลงทุนและการควบคุมตัวเองของนักพนัน อิสาน

งานศึกษาชุดนี้ช่วยให้เห็นภาพชัดเจนว่าการเล่นการพนันในอิสานของกลุ่มคนในภาคอิสานคือความต้องการหารายได้เพื่อใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน การปลดหนี้สิน การผ่อนทรัพย์สิน และ การเรียน แต่การหารายได้จากการพนันมีความเสี่ยงเพราะการพนันส่วนมากผิดกฎหมาย มีโอกาสที่จะได้น้อยกว่าที่จะเสีย อีกทั้งต้องลุ้นให้มีรายได้ว่าจะได้หรือไม่ ซึ่งแตกต่างจากการสร้างหารายได้จากทำงาน อีกทั้งการพนันยังผสมผสานหรือทบทวีหรือเติมไปด้วยความคิดความเชื่อเรื่องโชควาสนามและความเชื่อมากมายทั้งความเชื่อหรือขนบแบบเดิม และแบบใหม่ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและโลกออนไลน์ เช่น ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ (2564) พบว่าคนเล่นพนันที่ขอนแก่นส่วนมากเล่นเสียมากกว่าเล่นได้เงิน การเล่นพนันทุกชนิดคือการใช้เงินในการลงทุนทั้งแบบเงินสดและแบบเชื่อไว้ก่อน โดยเฉพาะการซื้อหวย ซึ่งหากถูกก็จะนำเงินที่ได้มาลงทุนต่อไปและนักเล่นพนันมักนึกถึงกำไรเสมอ เช่น ซื้อหวยด้วยเงินไม่มากแต่เมื่อหากถูกหวยเงินจะเพิ่มเงินขึ้นเป็นหลายเท่า เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม การศึกษานี้พบว่ากรณีศึกษาที่ให้สัมภาษณ์ผู้เล่นพนันส่วนมากเล่นแล้วได้ไม่คุ้มเสียแต่ก็ยังเล่นสม่ำเสมอและมีหน้าซ้ำบางรายลงทุนมากขึ้นอีกเมื่อสอบถามก็พบว่าความมั่นใจว่าจะถูกหวยหรือมีรายได้จากการพนันมาจากการคิดว่าสักวันหนึ่งตนจะมีโชค ยิ่งเข้าไปขอพรในสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ด้วยแล้ว คนกลุ่มนี้ยังมีความเชื่อมั่นว่าตนจะมีโชคเพราะเชื่อว่าเมื่อทำบุญและอธิฐานขอพรแล้วและแจ้งแก่สิ่งศักดิ์สิทธิ์ว่าหากได้โชคเช่นถูกหวยแล้วพวกเขาจะกลับมาทำบุญที่วัดหรือบริจาคทาน (เป็นการติดสินบนสิ่งศักดิ์สิทธิ์) เช่น กรณีผู้เล่นหวยที่จังหวัดขอนแก่นที่นับถือศาลเจ้าพ่อเคยขอให้เจ้าพ่อช่วยให้หายเจ็บป่วยเมื่อหายแล้วก็เชื่อว่าเจ้าพ่อช่วยตนได้จึงมีความศรัทธามากและได้มาขอหวยจนถูกเลข 7 งวด ซึ่งยิ่งเชื่อมากขึ้นว่าสิ่งศักดิ์สิทธิ์ช่วยเหลือ อีกแม้บางคนจะไม่ถูกหวยบ่อยก็ยังชักชวนเพื่อนๆ ไปตามสถานศักดิ์สิทธิ์ เช่น วัดคำชะโนด พระธาตุพนม ศาลปู่ตา รวมทั้งการชุดตัวเลขจากต้นไม้ใหญ่ (ดู ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ, 2564; ธวัช มณีผ่อง, 2564; จันทรา ธนะธนวรงค์, 2564) หรือกรณีบางคนบูชาวัตถุมงคลเทพ ไม่ว่าจะเป็นไอ้ไข่ หรือ การบูชาแมลงกระดังงาเงินกระดังงาทองและเลี้ยงไว้ในขวดโหล การบูชาวัตถุหรือเครื่องรางเหล่านี้เป็นการเพิ่มความมั่นใจให้กับผู้เล่นพนันมากขึ้น แม้ว่าการบูชาสิ่งเหล่านี้จะไม่ได้ทำให้ผู้เล่นพนันถูกหวยหรือลอตเตอรี่มากตามที่คาดไว้ มีหน้าซ้ำยังเสียเงินมากกว่า (ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ, 2464)

ปรากฏการณ์การเล่นพนันที่ยังเล่นไม่คุ้มเสียที่ดำรงอยู่ในอิสานที่เป็นการลุ้นหารายได้ การตื่นตาตื่นใจและความหวัง สะท้อนความรู้ทางวิชาการด้านพฤติกรรมศาสตร์ โดยเฉพาะการศึกษาของนักวิชาการด้านจิตวิทยาชื่อดังได้แก่ Langer ในบทความเรื่อง “The illusion of control” เมื่อเกือบ 50 ปีที่แล้วและยังถูกกล่าวถึงจนถึงปัจจุบัน (Delfabbro, 2020; Yarritu et al., 2014) Langer (1975) ชี้ว่า ภาพลวงตาของการควบคุม (Illusion of control) เกิดจากการนำมิติจิตวิทยาสานเข้ากับเศรษฐศาสตร์ในการวิเคราะห์การเล่นพนัน เธอได้ทำการศึกษาผู้เล่นพนันจำนวนหลายร้อยคนพบว่าผู้เล่นในฐานะปัจเจกบุคคลมักมีความมั่นใจเข้าข้างตนเองและประเมินสูงกว่าความเป็นจริงและมั่นใจว่าตนเองจะควบคุมสถานการณ์การเล่นการพนันของตนเองได้และมีสิทธิที่จะชนะการพนัน หากเลือกที่เลือกตัวเลขโดยการคิดคำนวณมาแล้วจนนำมาสู่การลงทุนหรือที่เรียกว่าภาพลวงตาของการลงทุน (Illusion of investment) นอกจากนี้ Langer (1975) ยังเสนอว่า ภาพลวงตาของการควบคุมที่เกิดขึ้นเป็นผลมาจากทั้งแรงจูงใจและพุทธิปัญญาหรือการรู้การคิดของนักพนัน กล่าวคือผู้เล่นพนันมักมีแรงจูงใจที่คิดว่าตนเองจะมี

ความสามารถเพื่อบรรลุการควบคุมสภาวะแวดล้อมได้ มีความโน้มเอียงแห่งการคิดเข้าข้างตนเอง การมีระบบปกป้องตนเอง (Ego-defensive) และการปรับตัว องค์ประกอบเหล่านี้กลายเป็นลักษณะสำคัญของผู้เล่นพนัน เมื่อ

เมื่อนำแนวคิดของ Langer มาวิเคราะห์การพนันที่เกิดขึ้นในอีสานก็พบว่าภาพตาของการควบคุมทำงานได้ดีมากเพราะผลสืบกับความเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ สิ่งเหนือธรรมชาติ บุคคล สัตว์ในตำนาน สัตว์ประหลาด ต้นไม้ ประหลาด สัตว์ศักดิ์สิทธิ์ ในฐานะเป็นสรรพสิ่งที่มีมนุญย์ที่คนอีสานนับถือและเชื่อว่าเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจและให้ความคุ้มครองช่วยเหลือให้หลุดพ้นจากความไม่สบายใจ ความเจ็บป่วย ปลดเปลื้องภาระหนี้สินหรือคลั่งคลายความทุกข์ยาก ภาพลวงตาของการควบคุมและภาพลวงตาของการลงทุนได้ทำหน้าที่สอดคล้องประสานกับวัฒนธรรมความเชื่อและวัฒนธรรมการเมืองได้อย่างลงตัวของผู้เล่นการพนันในกลุ่มผู้สูงอายุและวัยกลางคน ในขณะที่พบว่าความ

อย่างไรก็ตาม การเล่นพนันของคนอีสานเชื่อว่าดำเนินไปตาม ภาพลวงตาของการควบคุม และ ภาพลวงตาของการลงทุนไปจนไม่มีการทำลายและตั้งคำถามแต่อย่างใดเพราะพบว่ากรณีศึกษาจำนวนมากโดยเฉพาะกลุ่มคนสูงอายุและผู้มีรายได้ต่ำมีการควบคุมตนเองในการเล่นการพนัน เช่น การลงทุนเล่นพนันด้วยจำนวนเงินที่ต่ำ เพราะต้องใช้เงินใช้จ่ายใช้สอยอื่นๆที่จำเป็น เช่น งานศึกษาของ จันทรา ธนะพัฒน์วงศ์ (2564) ที่พบว่า จำนวนวงเงินในการเล่นพนัน เฉลี่ยอยู่ระหว่าง 300-1,000 บาทต่องวด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มผู้สูงอายุที่มีรายได้หลักจากเบี้ยผู้สูงอายุ จะจำกัดวงเงินงวดละ 200-300 บาทเท่านั้น ดังนั้นห่วยอาจเป็นชนิดการพนันที่มีความเสี่ยงต่ำในการนำไปสู่ปัญหาอีกของตัวผู้เล่นและครอบครัว ดังนี้

- (1) กลุ่มผู้สูงอายุในชนบท วงเงินที่ใช้ในการซื้อห่วยและลอตเตอรี่ต่ำสุดงวดละ 50 บาท และสูงสุดงวดละ 3,000 บาท
- (2) กลุ่มชาวบ้านอายุระหว่าง 26-59 ปี ที่อาศัยอยู่ในชนบท วงเงินที่ใช้ในการซื้อห่วยและลอตเตอรี่ต่ำสุดงวดละ 300 บาท และสูงสุดงวดละ 6,000 บาท
- (3) เยาวชน (15-25 ปี) ทั้งในเมืองและนอกเมือง วงเงินที่ใช้ในการซื้อห่วยและลอตเตอรี่ต่ำสุดงวดละ 500 บาท และสูงสุดงวดละ 2,000 บาท
- (4) มนุษย์เงินเดือน (ลูกจ้าง พนักงาน ข้าราชการ) ในเมือง วงเงินที่ใช้ในการซื้อห่วยและลอตเตอรี่ต่ำสุดงวดละ 500 บาท และสูงสุดงวดละ 4,000 บาท
- (5) กลุ่มคนจนเมือง (สามล้อ แรงงานรับจ้าง หาบเร่ แผงลอย เป็นต้น) รวมถึงคนที่หาเช้ากินค่ำในเมือง วงเงินที่ใช้ในการซื้อห่วยและลอตเตอรี่ต่ำสุดงวดละ 200 บาท และสูงสุดงวดละ 5,000 บาท
- (6) กลุ่มชาติพันธุ์บรู วงเงินที่ใช้ในการซื้อห่วยและลอตเตอรี่ต่ำสุดงวดละ 200 บาท และสูงสุดงวดละ 500 บาท

นอกจากนี้ งานของธวัช มณีผ่อง (2564) ก็พบว่า การเล่นห่วยและพนันชนิดอื่นๆแบบมีสติ “เล่นอย่างฉลาด เช่น เลือกชนิดการพนันที่ตนมีประสบการณ์สูง รู้รอบด้านเกี่ยวกับพนันชนิดนั้น เช่น ไฮโล จะไม่เล่นพนันที่ตนไม่ถนัด เช่น เข้าบ่อนคาสีโน เป็นต้น เขาจะมีสติโดยทำให้การพนันทำเงินให้เขา ไม่ใช่เขาตกเป็นทาสของการพนัน หากใครสามารถทำได้แบบนี้ คือการพนันที่ยอมรับได้ เพราะไม่ทำให้เดือดร้อน ถึงแม้จะผิดกฎหมายก็ตาม อีกทั้งการเล่นการพนันของคนอีสานก็เล่นเพื่อประโยชน์ทางสังคม เช่น สนุกสนานและความเพลิดเพลินในกลุ่มเพื่อนๆหรือญาติพี่น้องก็เป็นกระบวนการทางสังคมที่คอยย้ำการควบคุมตนเองของคนอีสานที่เล่นพนันเพราะหลายคนมีจุดหมายการเล่นพนันที่แบบหารายได้ควบคู่กับพนันเพื่อหาความสำราญและตื่นเต้นทำให้วงเงินพนัน

ไม่มาก ซึ่งสะท้อนแนวคิด การควบคุมตนเอง (Self-regulation) ของ Carver and Scheier (2001) ที่เป็นแนวคิดเชิงจิตวิทยาเกี่ยวกับการที่บุคคลประมวลการรับรู้และความตระหนักเพื่อทำให้ตนเองบรรลุผลอีกทั้งมีความสามารถที่จะควบคุมตนเองได้เพื่อให้ตนเองอยู่ในที่ทางที่ไม่เสี่ยงให้มากที่สุดจากการถูกรบกวนจากสิ่งรบกวนและปัจจัยต่างๆ รอบๆ ตัว ซึ่งสอดคล้องกับ Gailliot, Bau-meister, et al., (2007) ที่ชี้ว่าการควบคุมตนเองได้ระหว่างการเล่นพนันคือหนทางลดหรือหลีกเลี่ยงความเสี่ยงจากปัญหาการพนันต่างๆ ที่จะตามมาไม่ว่าด้านภาระหนี้สิน ปัญหาสุขภาพ หรือ อาชญากรรม เป็นต้น

ข้อค้นพบของการศึกษานี้ส่วนใหญ่ค่อนข้างไปในทำนองนองที่กล่าวมาข้างต้น ซึ่งมีความต่างไปจากงานศึกษาเกี่ยวกับพนันในสังคมไทยที่ผ่านมาบางเรื่อง เช่น งานของวิทยากร เชียงกูล (2562) ที่พบว่าการเล่นการพนันสร้างปัญหาให้กับตนเองและครอบครัวจนกลายเป็นปัญหาระดับใหญ่ ผู้คนในสังคมติดการพนันมากขึ้นเรื่อยๆ เพราะมีปัจจัยเสี่ยงมากมายทั้งจิตวิทยาและสภาพแวดล้อม ส่วน ศศิวิทย์ วงษ์มณฑา (2562: 2) ก็มีข้อสรุปในทำนองคล้ายกันว่าผู้เล่นพนันมักติดก้ำกั๊กของตรรกะวิบัติของการพนันนั้นๆ ดังที่กล่าวว่า “การขาดความรู้เกี่ยวกับการทำงานของการพนันแต่ละอย่างและความเข้าใจผิดของนักพนันหรือตรรกะวิบัติของการพนัน (Gambling fallacy) เช่น “ฉันรู้สึกโชคดี (I’m feeling lucky)” “ยิ่งเล่นบ่อย ๆ จะเล่นเก่งขึ้น (Practice Makes Perfect)” “ถ้าฉันเล่นต่อไปเรื่อย ๆ ก็ชนะ (If I keep playing, I gotta win)”

3. ปัญหาการพนันในอีสาน: ระดับที่รับได้และรับไม่ได้

ปรากฏการณ์การเล่นการพนันในภาคอีสานที่ถือว่าอยู่ลำดับต้นๆ ของประเทศนั้นสร้างภาพซ้อนทับกันระหว่างการพนันที่ไม่เป็นปัญหาหรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าการพนันที่พอยอมรับได้และการพนันที่เป็นปัญหาหรือการพนันที่ยอมรับไม่ได้ซึ่งอาจไม่มีเส้นแบ่งออกจากกันอย่างชัดเจน นอกจากนั้นวงเงินที่เล่นพนันในพนันชนิดอื่นๆ ก็อาจมากกว่า เช่น ไพ่ ไฮโลแบบยัดเป็นอาชีพ และ พนันออนไลน์รูปแบบต่างๆ ซึ่งได้สร้างปัญหาให้กับผู้เล่นจนต้องมีหนี้สินและมีปัญหาสังคมและเศรษฐกิจได้ จนนำมาสู่ประเด็นสำคัญคืออะไรเสี่ยงหรือการพนันที่รับได้และรับไม่ได้ในภาคอีสาน ซึ่งใช้ข้อมูลเชิงลึกที่มาจากกรณีศึกษา โดยมีลักษณะดังนี้

3.1 การพนันในระดับที่รับได้

จากการสัมภาษณ์กรณีศึกษาและการประชุมจากภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง พบว่าการพนันยอมรับได้คือการพนันที่อิงแอบกับประเพณีการเล่นที่ใช้เงินลงทุนที่ต่ำ โดยรวมมีดังนี้

1. การละเล่นต่างๆ ในลักษณะพนันในงานวัดที่สร้างความความสนุกสนาน หรือการเล่นการพนันในกลุ่มเพื่อนเพื่อสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม ทำให้เกิดความสัมพันธ์กันในหมู่บ้าน ในชุมชน ประเภทการละเล่นมีดังนี้ 1.การป็นเสาน้ำมันเพื่อชิงเงินรางวัล 2.การเป่าแป้ง 3.การกินวิบาก 4.การตีกอล์ฟคนจน 5.การวิ่งกระสอบ 6.ชักกะเย่อ 7.ขี่ม้าชนกัน 8.หนูนาคาโชค 9. คีรีวงกต 10. หัวเราะแข่งขัน เป็นต้น
2. สมาชิกในครอบครัวได้มีการประเมินความเสี่ยงร่วมกัน เช่น การพนันในครอบครัวที่รับได้ ได้แก่ ห่วยลอตเตอรี่ การพนันที่เล่นในครอบครัว (ไพ่ น้ำเต้าปูปลา) ซึ่งการพนันชนิดนี้จะไม่สร้างปัญหาให้กับครอบครัว และไม่ทำคนในครอบครัวได้รับความอับอายจากถูกจับกุมหรือกรณีที่พ่อแม่ต้องตามไปใช้หนี้พนันให้

3. การพนันที่รับได้ระดับชุมชนคือการที่คนในชุมชนเล่นการพนันแล้วคนๆนั้นมีฐานะดีขึ้น คนๆนั้นเลือกชนิดการพนันที่เขาถนัด มีความซื่อซอและมีความมั่นใจกับชนิดพนันจนไม่สร้างปัญหาให้กับชุมชน ไม่ทำให้ภาพลักษณ์ของชุมชนเสีย ไม่มีคนตามเก็บหนี้ถึงชุมชน หรือถึงผู้นำชุมชน และไม่สร้างความขัดแย้งในชุมชน

3.2 การพนันที่รับไม่ได้

ข้อมูลภาคสนามชี้ว่าคนอีสานจำนวนหนึ่งที่เข้าสู่วงจรการพนันมีปัญหาจากการเล่นพนันมากอย่างเห็นได้ชัด และมองว่าเป็นการพนันที่รับไม่ได้ ซึ่งมีลักษณะดังนี้

1. เล่นแล้วเสีย มีหนี้สินล้นพ้นตัว ต้องจำนำทรัพย์สินที่มี ยืมเงินคนอื่น ๆ ไม่หยุดหย่อน และถูกเรียกว่าเป็นผีการพนัน
2. ต้องเดินทางเข้าสู่พื้นที่การพนันทุกวันไม่สามารถหยุดเล่นได้เลย จนเสมือนกับการติดยาเสพติด ไม่เลือกชนิดของการพนัน เล่นทุกอย่างที่ขวางหน้า
3. เลือกพนันมากกว่าเลือกครอบครัวคือไม่สนใจสมาชิกในครอบครัวว่าจะคิดอย่างไร
4. เอาประเพณีเป็นข้ออ้างในการเล่นการพนัน เช่น การเล่นบั้งไฟ หรือ การเล่นพนันในงานศพ ซึ่งทำให้เกิดปัญหาการสูญเสียทรัพย์สินจำนวนมาก
5. อาชีพที่ถูกจรรยาบรรณทางวิชาชีพกำกับทั้งในฐานะผู้เล่นและเจ้ามือ เช่น ครู ผู้นำชุมชน ที่เล่นการพนันจะไม่เป็นที่ยอมรับในชุมชน

8. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ปัญหาของพนันของคนอีสานมีความซับซ้อนเพราะเชื่อมโยงและกำกับด้วยความเชื่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์พื้นถิ่น และความเชื่อสมัยใหม่ ความต้องการด้านวัตถุภายใต้สังคมสมัยใหม่ ได้แก่รายได้ และ ทรัพย์สิน ความยากจนอันเกิดมาจากการถูกกีดกันการเข้าถึงประโยชน์จากการพัฒนาแบบทันสมัย การมีหนี้สิน การไม่มีทักษะอาชีพที่ดีเพื่อสร้างรายได้เพราะขาดโอกาสด้านต่างๆ และความไม่สมบูรณ์ของธรรมชาติในภาคอีสานที่ทำให้ผลผลิตไม่ดีจนทำให้ไม่สามารถลืมหืมน้ำปากได้จากการขายผลผลิต อีกทั้งการเป็นชนชั้นกลางระดับต่ำที่อาศัยการกู้ยืมเพื่อสะสมทรัพย์สิน เป็นต้น เงื่อนไขเหล่านี้ส่งผลต่อการการเล่นการพนันของบุคคลในฐานะปัจเจกบุคคลที่มีอิสระ การลงทุนดังกล่าวต้องอาศัยเม็ดเงินมากบ้างน้อยบ้าง แต่เป็นการลงทุนลักษณะนี้นอกจากจะเต็มไปด้วยการลุ้นระทึกกว่าจะได้หรือไม่ ท่ามกลางการสร้างสีสันและความตื่นเต้นในวันหอยออก แต่กลับเต็มไปด้วยความเสี่ยงหรือที่เรียกว่าได้ไม่คุ้มเสีย กระนั้นก็ตามแม้จะรู้ว่าเสี่ยงแต่ก็ยังมีการลงทุนการพนันอย่างต่อเนื่องและหลายๆคนใช้เงินมากขึ้นเพราะมีความเชื่อว่าตนจะมีสิ่งที่ยังมองไม่เห็นคอยหนุนนำจนเชื่อว่าตนจะมีโชคซึ่งสอดคล้องกับภาวะการณ์ที่เรียกว่าภาพลวงตาของการควบคุมและภาพลวงตาของการลงทุนคือการที่ผู้เล่นการพนันจะควบคุมความเสี่ยงได้ดั่งนั้นเอง ในขณะที่หลายๆคนสามารถควบคุมตนเองได้จากความเสี่ยงด้วยการใช้วงเงินไม่มากในการเล่นและเน้นการเล่นเพื่อประโยชน์ทางสังคมคือเล่นความเพลิดเพลิน หรือที่เรียกว่า เล่นเพื่อสนุกและผ่อนคลายมากกว่า ด้วยความซับซ้อนข้างต้น คณะผู้วิจัยจึงเสนอแนะแนวทางแก้ไขปัญหาการพนันในภาคอีสานออกเป็น 4 ประการดังนี้

ประการที่ 1 การแก้ปัญหาพนันแยกตามประเภทการพนันและกลุ่มคน

ประเภทการพนัน	กลุ่มคนและปัญหา	ทางออกจากปัญหา
หวย	กลุ่มผู้สูงอายุและวัยกลางคนนิยมเล่นหวย ผู้ซื้อมีอำนาจต่อน้อยมาก	ทำให้ถูกกฎหมาย ยกขึ้นมาอยู่บนดิน ลงทะเบียนซื้อหวย จำกัดอายุ เงินที่ได้นำมาจัดสรรแก้ไขปัญหาในชุมชน พัฒนาท้องถิ่น
ลอตเตอรี่	วัยกลางคนนิยมเล่นมาก แต่ราคาไม่เป็นตามประกาศ	ทำให้ผู้ขายรายย่อยเข้าถึงลอตเตอรี่โดยไม่จ่ายยี่สิบ มีนโยบายควบคุมสื่อ ไม่ออกข่าวคนถูกลอตเตอรี่
การพนันออนไลน์ เช่น หว่ย ฟุตบอล บาคาร่า	- กลุ่มเยาวชนเข้าถึงง่าย ซื้อได้ตลอดเวลา ผ่านสมาร์ทโฟน เล่นผ่านดิจิทัล - ถูกโกงได้ง่าย เพราะเราไม่รู้ว่าซื้อกับใคร - ไม่สามารถเข้าถึงผู้เล่นได้เนื่องจาก ไม่สามารถระบุตัวตนได้ เข้าถึงยาก และผู้เล่นก็ไม่ใช่เจ้ามือคือใคร กระบวนการเล่นผ่านระบบแอปพลิเคชัน	- สมาชิกครอบครัว อาจารย์ เพื่อนเตือน และสังเกตพฤติกรรม - ตักเตือนได้ไม่คุ้มเสีย
บ่อนิ่ง บ่อนวึ่ง (บ่อนไก่ สนามมวย โต๊ะสนุก ไฮโลตามงานศพ)	- ขนชั้นอภิสิทธิ์มีโอกาสที่จะเปิดบ่อนถูกกฎหมาย ในขณะที่คนทั่วไปไม่สามารถเปิดได้ ลักลอบเล่นการพนัน - บ่อนวึ่งส่วนมากคนเล่นมักจะเป็นนักพนันอาชีพที่มีกประสบปัญหาทางการเงินและสังคมจากการพนัน	ชุมชน และครอบครัวเป็นฐานเป็นภูมิคุ้มกัน สร้างความตระหนักเชื่อมโยงให้เห็นถึงเหตุแห่งความฉิบหาย ชุมชนสร้างกฎ กติกาภายในชุมชน

ประการที่ 2 การแก้ไขปัญหาการพนันจากการอ้างวัฒนธรรมความเชื่อ

การใช้ประเพณีเป็นข้ออ้างเล่นการพนัน ได้แก่ ประเพณีบุญบั้งไฟ การจ้างให้ศพอยู่ต่อ และ ชนไก่ มักเกิดความขัดแย้งในชุมชนระหว่างกลุ่มที่รักษาประเพณีแบบดั้งเดิมกับกลุ่มที่ใช้ประเพณีเป็นข้ออ้างเล่นการพนัน จนชุมชนไม่สามารถควบคุมได้เนื่องจากมีผู้มีอิทธิพลเข้ามารับจ้างจัดประเพณีบั้งไฟ ดังนั้นทางออกคือการสร้างชุมชนเข้มแข็ง และการให้ชุมชนสร้างกฎกติกาหรือระเบียบท้องถิ่นเพื่อจัดการปัญหาการพนัน เช่น งานศพปลอดการพนัน เป็นต้น

ประการที่ 3 การแก้ปัญหาการพนันจากมิติวัฒนธรรมการเมืองและความยากจน

การสร้างรายได้ การเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงการศึกษาทุน และ ทรัพยากรอย่างเท่าเทียมมากขึ้นคาดว่าจะอาจลดปัญหาจากการพนันได้เพราะกรณีศึกษาเล่าในทางเดียวกันว่าการที่มีรายได้ไม่พอ มีหนี้สิน และการศึกษาไม่มากหรือการมีทักษะที่ไม่ดีพอจะทำให้ไม่สามารถสร้างรายได้ที่ดีได้ ดังนั้นรัฐควรเร่งรัดพัฒนาความเป็นรัฐสวัสดิการที่ประกอบด้วยโครงการที่ช่วยให้คนอีสานฐานรากหรือชนกลางระดับล่างเข้าถึงแหล่งเงินทุน การศึกษา และ ทรัพยากรเพื่อสร้างรายได้ อีกทั้งมีสวัสดิการที่ดี การพัฒนาที่เท่าเทียมเหล่านี้จะสามารถแก้ไขปัญหาเชิงโครงสร้างที่ส่งผลต่อความยากจนและคาดว่าจะทำให้คนลดการหารายได้จากความเสี่ยงจากการเล่นพนันได้

ประการที่ 4 การแก้ปัญหาการพนันจากภาพลวงตาของการควบคุมและการลงทุน

ในเชิงจิตวิทยานั้น การคิดว่าตนเองจะมีความสามารถในการควบคุมความเสี่ยงได้ดีโดยคิดเข้าข้างตนเอง อีกทั้งการมีความเชื่อที่สาคับความคิดดังกล่าวเกี่ยวกับอิทธิฤทธิ์ของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่จะคอยเสริมหนุนให้ผู้เล่นพนันมีโชคจากการเล่น ความคิดเหล่านี้ส่งผลให้เกิดภาพลวงตาของการควบคุมและส่งต่อไปยังภาพลวงตาของการลงทุนด้านการพนันจนนำมาสู่ปัญหาการพนัน ดังนั้น ทางออกจากภาพลวงตาของการควบคุมคือการใช้กระบวนการและสถาบันทางสังคม เช่น การให้ความรู้ของพ่อแม่ และครูในสถานศึกษา รวมทั้งสื่อต่างๆและการควบคุมสื่อ โดยการรณรงค์ในรูปแบบต่างและสื่อสารสำคัญออกไปได้แก่การเล่นการพนันมีความเสี่ยงสูง โอกาสในการถูกหลอหรือล่อตาลี่มีต่ำมากที่สุดคือไม่ถึงร้อยละ 1 และหากทำบัญชีค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับการลงทุนเล่นการพนันก็จะพบว่าได้ไม่คุ้มเสียเป็นส่วนมาก เป็นต้น

เอกสารอ้างอิงภาษาไทย

- กนกวรรณ มะโนรมย์ ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ และวัชร ศรีคำ. (2559). วิถีพนันวัยใส กรณีศึกษาเด็กและเยาวชนที่ถูกจับกุมด้วยคดีพนันในภาคอีสาน. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กนกวรรณ มะโนรมย์. (2562). พญานาคาศรีสุทโธ” นาคและพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ในอีสาน เครื่องมือทางจิตวิญญาณเพื่อหลุดพ้นความเหลื่อมล้ำ. สืบค้นจาก <https://isaanrecord.com/2019/01/29/cultural-politics-sacred-space-in-isaan/> วันที่ 3 มีนาคม 2563.
- กนกวรรณ มะโนรมย์. (2563). อีสานหลังการพัฒนา: ทันทมัย ไคแห่ แต่บ่คัก. เชียงใหม่. วนิดาการพิมพ์.
- กตিকা สุขสวัสดิ์. (2561). การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของ เยาวชนในสถาบันการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิตสาขารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- คชชีนา สุวิชา. (2018). “พนันบั้งไฟ ธรรมบุญสุขภาพที่เอื้อไม่ถึง.” ใน รายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน 2561. 113-115. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2560). วากรรมการพัฒนา. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ. สำนักพิมพ์วิภาษา.
- จิตรกร เอมพันธ์. (2555). พญานาค เทพเจ้าแห่งลุ่มน้ำโขง พิธีกรรมและระบบความเชื่อพื้นบ้านแห่งวัฒนธรรมปรัญญาวิทยานิพนธ์มานุษยวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จันทร์หา ธนะวัฒนาวงศ์. (2564) รายงานวิจัยเรื่องการพนันในอีสาน: มองผ่านบริบทวัฒนธรรมความเชื่อและวัฒนธรรมการเมือง กรณีศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี. มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- ดาร์รัตน์ เมตตาริกานนท์. (2559). เวทีสมมนาวิชาการเรื่อง วิถีชาติพันธุ์อีสาน “ภาวการณ์กลายเป็น” ในกระแสการเปลี่ยนแปลงสู่เสรีนิยมใหม่ ว่าด้วย พรหมแดนความรู้ในการศึกษาชาติพันธุ์อีสาน. สืบค้นจาก เดอะอีสานเรคคอร์ด. <https://isaanrecord.com/2016/04/10> วันที่ 3 มีนาคม 2563
- ไทยรัฐ. (2563). "เลขเด็ดหญิงใบ้" ขอโชคลาภ "วัดแม่ย่าจอม" ตามรอย "ศิริพร อำไพพงษ์" สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/lottery/lotto/1778831> วันที่ 3 มีนาคม 2563
- ไทยรัฐ. (มปป). มนต์สิทธิ์ คำสร้อย เจ้าพ่อใบ้ห่วย. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/tags> วันที่ 3 มีนาคม 2563.
- ไทยพีบีเอส. (2562). "บุญบั้งไฟ" เดิมพันหลักร้อย -นายทุนเงินสะพัดหลักล้าน. สืบค้นจาก <https://news.thaipbs.or.th/content/280045>. วันที่ 13 พฤษภาคม 2563.
- ธนิศ โตดิเทพย์. (2561). “ชุมชนพนันกับกิจกรรมความหวังของแรงงานอุตสาหกรรมภาคตะวันออก. ในรายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันปี2561. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. กรุงเทพฯ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธวัช ปุณโณทก. (2547). วรรณกรรมอีสาน. กรุงเทพฯ. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ธวัช มณีผ่อง. (2564). การพนันในอีสาน: มองผ่านบริบทวัฒนธรรมความเชื่อและวัฒนธรรมการเมือง กรณีศึกษาจังหวัดศรีสะเกษ. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บัวพันธ์ พรหมพักพิง ยรรยง อินม่วง และ มนต์ชัย ผ่องศิริ. (2562). เมืองขอนแก่น: การเติบโต ความท้าทายและโอกาส. นนทบุรี. สำนักพิมพ์สื่อตะวัน.
- ปฐม หงส์สุวรรณ. (2557). ดงภูดิน : เรื่องเล่าศักดิ์สิทธิ์กับปฏิบัติการสร้างความหมายว่าด้วยสิทธิชุมชน.วารสาร

- สังคมลุ่มน้ำโขง. 10(3): 167-192.
- ปัทมาภรณ์ สุขสมโสด. (มปป). การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้สื่อออนไลน์ต่อ การเล่นพนันของเยาวชน ในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประชาธิปไตย กะทาและสิทธิโชค ชาวไร่เงิน. (2561). ระบาดวิทยาวัฒนธรรม. สำนักวิจัยสังคมและสุขภาพ. กรุงเทพฯ. หนังสือ ดิวัน.
- ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ. (2564). การพนันในอีสาน: มองผ่านบริบทวัฒนธรรมความเชื่อและวัฒนธรรมการเมือง กรณีศึกษาจังหวัดขอนแก่น. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พลับปลิง คงชนะ และคณะ. (2549). แนวทางการสืบทอดประเพณีฮีตสิบสอง เพื่อการเสริมสร้างความเข้มแข็งของ ชุมชน. วารสารราชพฤกษ์. 16(1): 65-74.
- พัฒนา กิตติอาษา. (2557). *สู่วิถีอีสานใหม่*. กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- ไพโรจน์ คงทวีศักดิ์ (2552). “เมืองคืออะไร ถ้า เป็นเพียงคำถามที่ไร้สาระ”. **วารสารสังคมศาสตร์** 1(21): 13-42.
- พลิชฐ์ ไชยรัตน์. (2016). โง่_จน_เจ็บ ใครเป็นคนทำ. <https://prachatai.com/journal/2016/03/64944> วันที่ 3 มีนาคม 2563.
- รัตนา บุญมัยยะ โตสกุล. (2550). "ชาวนาอีสาน ชาตไทย และการพัฒนาไปสู่ความทันสมัย", **วารสารสังคมศาสตร์**. 19(1): 69-129.
- วัฒนา สุกันสีล. (2562). ความเชื่อ การพนันและหาย. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิริยะ สว่างโชติ. (มปป). สังคมวิทยาวัฒนธรรม: ข้อพิจารณาเบื้องต้น ในเรื่องของการศึกษาด้านการผลิต. **วารสาร สังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์**. ออนไลน์. 52-74.
- วิทยากร เชียงกุล. (2562). เสพติดพนัน: : ความใหญ่โตของปัญหาและแนวทางแก้ไข. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริพร ยอดกมลศาสตร์. (2559). บทนำ. ใน การพนันในยุคเปลี่ยนผ่าน รายงานประจำปี 2559. ศูนย์ศึกษาปัญหา การพนัน. กรุงเทพฯ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2562). การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนัน ในประเทศไทย ประจำปี 2562: ผลการศึกษารายจังหวัด. คณะเศรษฐศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2561). ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. กรุงเทพฯ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส). (2554). สืบค้นจาก การควบคุมและความหมายของการพนัน. <https://www.thaihealth.or.th/Content/20944>-วันที่ 3 มีนาคม 2563
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส). (2562). เสพติดพนัน : ความใหญ่โตของปัญหาและแนว ทางแก้ไข. สืบค้นจาก <https://www.thaihealth.or.th/Content/> วันที่ 13 พฤษภาคม 2563.
- สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2533). *แอ่งอารยธรรมอีสาน*. ศิลปวัฒนธรรมฉบับพิเศษ. 6.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, (2562). รายงานภาวะเศรษฐกิจ <http://www.nesdc.go.th/main.php?filename=index> วันที่ 3 มีนาคม 2563

- สดใส สร้างสรรค์. (2561). พนันบั้งไฟ แม้แต่พระยาแสนยังถูกโกง. สืบค้นจาก http://www.gamblingstudy-th.org/issues_topic_1.php?E วันที่ 3 มีนาคม 2563.
- สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2549). พลังลาวชาวอีสานมาจากไหน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.
- วัชรพงศ์ วงษ์สมิ. (2016). นักธุรกิจพนันหัวใส “เหมาบุญบั้งไฟหมู่บ้าน” เลี้ยงค้ำส่ง คสช. ชุมชนแบ่งรับแบ่งสู้. สืบค้นจาก <https://isaanrecord.com/2016/07/18/buying-bangfai-tradition/>. วันที่ 13 พฤษภาคม 2563.
- รัตนา บุญมัยยะ โตสกุล. 2550. *ชาวนาอีสาน ชาติไทย และการพัฒนาสู่ความทันสมัย*. วารสารสังคมศาสตร์. 19(1): 69-129)
- ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ เยาลักษณ์ อภิชาติวัลลภ และ กนกวรรณ มะโนรมย์. (2012). ประเพณีบุญบั้งไฟ : วัฒนธรรมเสี่ยงภัยในยุคสมัยใหม่. วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี. 8(1): 38-63.
- ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ. (2564). รายงานวิจัยเรื่องการพนันในอีสาน: มองผ่านบริบทวัฒนธรรมความเชื่อและวัฒนธรรมการเมือง กรณีศึกษาจังหวัดขอนแก่น. มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- ธวัช มณีผ่อง. (2564). รายงานวิจัยเรื่องการพนันในอีสาน: มองผ่านบริบทวัฒนธรรมความเชื่อและวัฒนธรรมการเมือง กรณีศึกษาจังหวัดศรีสะเกษ. มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- ศศิวิทย์ วงษ์มณฑา. (2562). การออกแบบชุดการเรียนรู้ “เท่าทันการพนันและเหตุผลชีวิตของนักพนัน” เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชนไทย. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุพรรณิ เกื่อนกลาด. (2013). โครงการศึกษาการพนันกับการแข่งขันเรียวาวประเพณี. วารสารบัณฑิตศึกษา มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์. 2(2): 80-96.
- สุเทพ สุนทรเณส. (2548). *หมู่บ้านอีสาน ยุค"สงครามเย็น": สังคมวิทยาของหมู่บ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.
- สุรียา สมุทคุปต์ พัฒนา กิตติอาษา ศิลปกิจ ที่ชนติกุล และ ฉันทนา สุระพินิจ. (2538). *กรวด หิน ดิน ทราย: รัฐทุนนิยมและชาวนาอีสานในยุคโลกาภิวัตน์*. นครราชสีมา: สำนักเทคโนโลยีสังคม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.
- ธเนศ วงศ์ยานนาวา. (2564). บทความพิเศษ: ป๊อปเสียงที่ดังสั้นๆ แต่ดังทุกหนทุกแห่ง. วารสารวิชาการ วารสารธรรมศาสตร์. วารสารศาสตร์ ฉบับ “ป๊อป หวิด สยอง”. 14 (1): 10-43.
- อรรถจักร์ สัตยานุรักษ์. (2016). ลืมตาอ้าปาก จาก "ชาวนา" สู่ "ผู้ประกอบการ". กรุงเทพฯ: มติชน.
- อานันท์ กาญจนพันธุ์. (2554). “ชนบทอีสานปรับโครงสร้าง ชาวบ้านปรับอะไร”. วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี. ฉบับพิเศษ (1): 5-41; 2554.
- อานันท์ กาญจนพันธุ์. (2548). *ทฤษฎีและวิธีวิทยาของการวิจัยวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งจำกัด.
- อานันท์ กาญจนพันธุ์. (2555). *ถกความคิดสังคมศาสตร์ในสังคมไทย*. สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. โคขัยันมีเดียทีม.
- อิทธิพัทธ์ สุทนต์พรกุล และ คณะ. (2016). การพนันที่แฝงอยู่ในงานวัด. ใน รายงานประจำปีเรื่องการพนันในยุคสมัยเปลี่ยนผ่าน. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- NECTEC. (2563). TPMap. เอกสารประชุมโครงการภายใต้กรอบวิจัย แก้ไขปัญหาจากจนแบบเบ็ดเสร็จและแม่นยำ. 18 กุมภาพันธ์ 2563. ณ โรงแรมสุโกศล. กรุงเทพมหานคร.

อ้างอิงภาษาอังกฤษ

- Baiocchi, G., Graizbord, D. & Rodríguez-Muñiz, M. Actor-Network Theory and the ethnographic imagination: An exercise in translation. (2013). *Qualitative Sociology*, 36, 323–341. <https://doi.org/10.1007/s11133-013-9261-9>.
- Balsas, C, JL. (2013). Gaming anyone? A comparative study of recent urban development trends in Las Vegas and Macau. *Cities*. 13: 298-307. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2012.09.003>
- Belanger Y. (2011) Introduction. In: Belanger Y, editor. *First Nations gambling in Canada: Current trends and issues*. Winnipeg: University of Manitoba Press; 2011. pp. 2–7. [Google Scholar]
- Beck, U, and Ritter, M. (1992). *Risk Society: Towards a New Modernity*. London: Sage Publications.
- Binder, P. (2009). Gambling motivation and involvement: A review of social science research. Stockholm. The Swedish National Institute of Public Health. Retrieved from <https://prism.ucalgary.ca/bitstream/handle/1880/51055/R2009-20-gambling-motivation-a-review.pdf?sequence=1&isAllowed=y>, accessed May 12, 2020.
- Breen, H and Gainsbury, S. (2013). Aboriginal Gambling and Problem Gambling: A Review. *International Journal of Health and Addiction*. 11(1): 75–96. doi: 10.1007/s11469-012-9400- 7
- Carver, C. S., & Scheier, M. F. (2001). *On the self-regulation of behavior*. Cambridge, MA: Cambridge University Press.
- Castrén, S., Kontto, J., Alho, H., & Salonen, A. H. (2018). The relationship between gambling expenditure, socio-demographics, health-related correlates and gambling behaviour-a cross-sectional population-based survey in Finland. *Addiction (Abingdon, England)*, 113(1), 91–106. <https://doi.org/10.1111/add.13929>
- Delfabbro, P. Neophytos G, Catia, M, and Daniel, K. (2020). Is Self-Reported Propensity for Everyday Illusions of Control Higher in Gamblers and Is It Associated With Gambling-Specific Erroneous. Retrieved from <https://us.sagepub.com/en-us/nam/open-access-at-sage>, accessed September 17, 2021.
- Forest, D., & Simmons, R. (2003). SPORT AND GAMBLING. *Oxford Review of Economic Policy*, 19(4), 598–611. <http://www.jstor.org/stable/23606862>
- Harvey, D. (2007). Neoliberalism as Creative Destruction, *The Annals of the American Academy*, 610, 22-44.
- Gailliot, M. T., Baumeister, R. F., DeWall, C. N., Maner, J. K., Plant, E. A., Tice, D. M., et al. (2007). Self-control relies on glucose as a limited energy source: Willpower is more than a metaphor. *Journal of Personality and Social Psychology*, 92(2), 325–336.

- Giddens, Anthony. (2006). "Fate, Risk and Security" in *The sociology of risk and gambling reader*. Cosgrave, James F.(ed.). New York: Routledge.
- Gramsci. A. (1971). *Selection from the prison notebooks*, edited and translated by Quintin Hoare and Geoffrey Nowell Smith. New York. International Publishers.
- Geertz, C. (1973). *The interpretation of cultures: selected essays*. New York. Basic Books.
- Hutcheon, P.D. (1999). *Building Character and Culture*. The USA: Praeger Publishers, 1999
- James, R.J.E., Bradley, A. (2021). The Use of Social Media in Research on Gambling: a Systematic Review. *Curr Addict Rep* 8, 235–245 (2021). <https://doi.org/10.1007/s40429-021-00364-w>
- Keyes, F. (1966). Ethnic Identity and Loyalty of Villagers in Northeastern Thailand. *Asian Survey*. 6(7): 362-369.
- Keyes, C. (2012). "Cosmopolitan' villagers and populist democracy in Thailand". *South East Asia Research*, 20(3): 343–360. doi: 10.5367/sear.2012.0109
- Langer, E.J. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, 311-328.
- Latour, B. (1986). "The Power of Associations" In John Law (editor) *Power, Action and Belief. A New Sociology of Knowledge?*, Sociological Review Monograph, Keele, pp. 261-277.
- (1992). "Where are the Missing Masses?: Sociology of a Few Mundane Artefacts" In *Shaping Technology-Building Society. Studies in Sociotechnical Change*, Wiebe Bijker and John Law (editors), pp. 225-259. MIT Press, Cambridge Mass.
- (2002). Gabriel Tarde and the end of the social. In P. Joyce (Ed.). *The Social in Question: New bearings in history and social sciences* (pp. 117-132). London, New York: Routledge.
- (2005). *Reassembling the social: an introduction to actor-network-theory*. Oxford, New York: Oxford University Press.
- , B. (1993). *We have never been modern*. Harvard University Press.
- Manheim, K. (1952), "The Problem of Generations", *Essays on the Sociology of Knowledge*, , edited by Paul Kecskemeti, p. 278-303. New York: Oxford University Press.
- McGowan, V., Frank, L., Nixon, G., & Grimshaw, M. (2001). Sacred and secular play in gambling among Blackfoot peoples of Southwest Alberta. In A. Blaszczyński (ed.), *Proceedings of the 11th. National Association of Gambling Studies Conference*. Sydney, pp 241–255.
- Roberts, B. H. (2016). "Rural Urbanization and the development of Small and Intermediate Towns." *Regional Development Dialogue*. 35: 1-23.
- Prus, S. (2004). Gambling as activity: Subcultural life-worlds, personal intrigues and persistent involvements. *Journal of Gambling Issues*. DOI: 10.4309/jgi.2004.10.9.
- Parish, J. (2005). *Witchcraft, Riches and Roulette: An Ethnography of West African Gambling in the*

- UK. *Ethnography*. 6 (1): 105–22. <http://www.jstor.org/stable/24048862>.
- Williams, R. (1958). Culture is Ordinary. Raymond Williams on Culture & Society: Essential Writings, 91-100. doi:10.4135/9781473914766.n1
- Sally M. Gainsbury, Juliette Tobias-Webb, and Robert Slonim. (2018). Behavioral economics and gambling: A new paradigm for approaching harm-minimization. *Gaming Law Review*. Dec .608-617. <http://doi.org/10.1089/glr2.2018.22106>
- Walker, D & Jackson, J. (2011). The Effect of Legalized Gambling on State Government Revenue. *Contemporary Economic Policy*. 29. 101-114. 10.1111/j.1465-7287.2010.00198.x.
- Wagner, P. (1994). *A Sociology of Modernity: Liberty and Discipline*. London. Routledge.
- Williams, R, J; Belanger, Y, D and Prusak Y, S. (2016). Gambling and problem gambling among urban aboriginals. *Canadian Journal of Psychiatry*. 61(11): 724-731. doi: 10.1177/0706743716661990.
- Yarritu, I., Matute, H., & Vadillo, M. A. (2014). Illusion of control: The role of personal involvement. *Experimental Psychology*, 61(1), 38–47.
- United Nations (UN), (2014). World Urbanization Prospects: The **2014 Revision, Highlights** (ST/ESA/SER.A/352)