

รายงานฉบับสมบูรณ์

โครงการศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเป็นฐานข้อมูล
ในการจัดทำนิทรรศการเรื่อง “หอย”

โดย

นายสรวิชัย ฤทธิจรรยาโรจน์

กันยายน 2560

สารบัญ

หน้า

บทที่ 1 บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามการวิจัย.....	3
วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	3
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
ระยะเวลาดำเนินงานและแผนการดำเนินงาน.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5

บทที่ 2 ทฤษฎีและแนวคิดที่ใช้เป็นแนวทางการศึกษา

ทฤษฎีปฏิสังสรรค์สัญลักษณ์.....	6
การพินิจตามแนวคิดและทฤษฎีของนักจิตวิทยา.....	11
การพินิจตามแนวคิดและทฤษฎีทางสังคมวิทยา.....	13
การพินิจตามแนวคิดและทฤษฎีของนักเศรษฐศาสตร์.....	16
งานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้อง.....	19

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

ระเบียบวิธีการศึกษาแบบธรรมชาติ.....	27
กระบวนการวิจัยตามระเบียบวิธีการศึกษาแบบธรรมชาติ.....	28
การเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	33
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	35
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	38

บทที่ 4 ประวัติศาสตร์หอย ก.ข. ถึงสลากกินแบ่งรัฐบาล

ความหมายของ “หอย”.....	40
ความเป็นมาของหอย ก.ข.	41
นายอากรและแขวงหอย.....	43

บรรยากาศทางสังคมยุคหอย ก.ช.	45
การเล่นหอย ก.ช.	47
ตัวหอย ก.ช.	48
วิธีการออกหอย	51
วิธีการแทง.....	52
วิธีการหาหอยดี.....	53
การยกเลิกหอย ก.ช.....	60
ลอตเตอรี่ - สลากกินแบ่ง.....	61
สลากกินแบ่งรัฐบาล.....	68
รูปแบบสลากกินแบ่งรัฐบาล.....	68
การออกแบบสลากกินแบ่งรัฐบาล.....	68
การพิมพ์สลากกินแบ่งรัฐบาล.....	70
เครื่องพิมพ์สลากกินแบ่งรัฐบาล.....	73
ประเภทของสลากกินแบ่งรัฐบาล.....	74

บทที่ 5 หอยในสังคมไทยปัจจุบัน

สถานการณ์คนเล่นหอย.....	76
สลากกินแบ่งรัฐบาล.....	77
กลไก ช่องทางการกระจาย.....	77
คุณสมบัติตัวแทนจำหน่ายสลากกินแบ่งรัฐบาล.....	78
โครงการซื้อ-จองล่วงหน้าสลากกินแบ่งรัฐบาล.....	80
อุปกรณ์และวิธีการออกรางวัลสลากกินแบ่งรัฐบาล.....	81
อัตราตอบแทนการถูกรางวัล.....	86
ผู้ค้าสลากกินแบ่งรัฐบาลรายย่อย.....	87
เทคนิคการขาย.....	90
หอยใต้ดิน.....	91
รูปแบบการเล่นและอัตราการทำรางวัล.....	91
การซื้อ-ขายหอยใต้ดิน.....	92
การส่งโปยหอย.....	93

เทคนิคการขาย.....	95
หอยประเภทอื่นๆ.....	96

บทที่ 6 โลกของคนเล่นหอย

กระบวนการเข้าสู่โลกของคนเล่นหอย.....	99
ชั้นเริ่มเข้าสู่โลกของหอย.....	99
ประสบการณ์ซื้อหอยครั้งแรก.....	100
การให้ความหมายต่อการเล่นหอย.....	101
ชั้นเรียนรู้วิธีการเล่นหอย.....	102
เรียนรู้การเล่นสลากกินแบ่งรัฐบาล.....	103
เรียนรู้การเล่นหอยใต้ดิน.....	105
เรียนรู้การหาเลขเด็ด.....	106
กระบวนการตัดสินใจเลือกเลขเด็ด.....	143
ชั้นกลายเป็นคนเล่นหอย.....	144
ประสบการณ์ถูกรางวัล.....	145
ความเชื่อและเคล็ด.....	147
มีแนวทางเป็นของตัวเอง.....	149
คำอธิบายถึงความสมเหตุสมผลของการเป็นคนเล่นหอย.....	150
สรุป.....	153

ภาคผนวก

เพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับหอย

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การเล่น “หวย” เป็นปรากฏการณ์ที่อยู่คู่กับสังคมไทยมาอย่างยาวนาน มีหลักฐานว่าชาวจีนอพยพได้นำการเล่นหวยเข้าสู่ประเทศไทยตั้งแต่ยุคต้นรัตนโกสินทร์ ราวปี พ.ศ.2360 ในช่วงแรกยังคงนิยมเล่นเป็นการพนันในหมู่คนจีนอพยพด้วยตัวเอง ต่อมาเมื่อปี พ.ศ.2375 เกิดภาวะ “น้ำน้อย” หรือปัญหาภัยแล้ง ถึงขั้นต้องนำเข้าข้าวจากต่างประเทศ ชาวบ้านก็ไม่มีเงินซื้อข้าวกิน ผู้พอจะมีก็นำเงินเก็บฝังดินไม่นำออกมาใช้ เจ้าภาษีนายอากรก็ไม่มีค่าเงินหลวงส่ง สมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว จึงโปรดให้ตั้งโรงหวยขึ้นเพื่อให้ประชาชนนำเงินออกมาใช้ โดยตั้งโรงหวยแห่งแรกเมื่อปี พ.ศ.2377 โดยเป็นของเจ้าสัวหง ตั้งอยู่ในกำแพงเมืองใกล้สะพานหัน ออกหวยเวลาเช้าของทุกวัน ไม่นานนักพระศรีวิโรจน์ก็ตั้งโรงหวยอีกแห่งแถวบางลำภู ออกหวยเวลาค่ำของทุกวัน กลายเป็นว่า หวยออกวันละ 2 เวลา ทำให้หลวงได้อากรจากหวยถึง 20,000 บาท

แต่เดิมหวยที่นำมาจากจีนนั้นนำชื่อของบุคคลสำคัญในสมัยราชวงศ์ซ้องจำนวน 36 คน โดยใช้เพื่อใช้แทนตัวหวย โดยเขียนเป็นภาพบุคคลสำคัญมีตัวหนังสือจีนกำกับ และแบบที่เขียนเป็นรูปสัตว์ที่เป็นชาติก่อนของบุคคลนั้นกำกับไว้ด้วย ด้วยเหตุที่คนไทยอ่านหนังสือจีนไม่ออก เจ้าสัวหงจึงทำการปรับเอาตัวอักษรไทยมาใช้แทน โดยใช้ตัวอักษรไทยมากำกับภาพบุคคลสำคัญ เป็นที่มาของคำว่า หวย ก ข เช่น อักษร ก หมายถึงอุปราชา ชื่อสามหอย ชาติเป็นชะนี อักษร ข หมายถึงนายทหาร ชื่องวยไปี ชาติเป็นเต่า อักษร ร หมายถึงตัวหลวงจีน ชื่อแซ่หุน ชาติเป็นนกกระสา เป็นต้น หวย ก ข กลายเป็นที่นิยมเล่นกันเป็นอย่างมาก แข่งหน้าการพนันชนิดอื่นๆ อาทิ ถั่ว โป่ กำตัด เป็นต้น เนื่องจากหากผู้ใดแทงถูกสามารถนำไปขึ้นเงินที่เสมือนได้ 30 ต่อ (แต่ถูกหัก 1 ต่อ) เพราะถึงแม้จะแทงผิดสัก 10 ถูกเพียง 1 ครั้ง ก็ยังถือว่ามีโอกาสในการทำกำไรมากกว่าการพนันชนิดอื่นๆ ในยุคนั้น

เมื่อคนนิยมเล่นกันมาก อากรหวยจึงกลายเป็นแหล่งรายได้สำคัญแหล่งหนึ่งของประเทศ ดังนั้นแม้ว่าพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงประสงค์ให้ประชาชนเก็บเงินไว้ประกอบทำมาหาเลี้ยงชีพ จึงดำริยกเลิกอากรบ่อนเบี้ยและอากรหวย แต่เนื่องจากว่ายังไม่สามารถหาแหล่ง

รายได้จากแหล่งอื่นมาทดแทนเงินที่จะหายไป 9 ล้านบาทบาทที่ได้รับจากอากรบ่อนเบี้ยและอากร
หอย โดยเฉพาะอากรหอยในปีสุดท้ายก่อนจะเลิกก็สูงถึง 3,420,000 บาท ในรัชสมัยของพระองค์ทำ
ได้เพียงประกาศลดจำนวนบ่อนเบี้ยและโรงหอยก่อน จนกระทั่งสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้า
เจ้าอยู่หัวจึงประกาศยกเลิกอากรหอยเมื่อวันที่ 1 เมษายน พ.ศ.2459

สำหรับการออกล็อตเตอรี่ หรือสลากแบบยุโรปมีขึ้นครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ.2417 ตรงกับสมัย
รัชกาลที่ 5 เนื่องในงานพระราชพิธีเฉลิมพระชนมพรรษาของพระองค์ โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะ
ช่วยเหลือพ่อค้าต่างชาติที่นำสินค้ามาร่วมแสดงในการ จัดพิพิธภัณฑที่ตึกกองคาเดี่ย ใน
พระบรมมหาราชวัง และได้มีการออกล็อตเตอรี่ในวาระพิเศษอีกหลายครั้ง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อ
บำรุงสาธารณกุศล อาทิ ในปี พ.ศ.2466 พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวได้พระราชทาน
พระบรมราชานุญาตให้ออก “ล็อตเตอรี่เสือป่าล้านบาท” เพื่อหารายได้บำรุงกองเสือป่าอาสาสมัคร
ซึ่งพิมพ์จำนวน 1 ล้านฉบับ จำหน่ายฉบับละ 1 บาท เป็นต้น

ภายหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง 2475 ในปีถัดมารัฐบาลมีนโยบายลดเงินรัฐอุปการ
ทำให้รัฐขาดรายได้ จึงได้ดำริให้มีการออกล็อตเตอรี่รัฐบาลเป็นประจำขึ้นโดยเรียกว่า “ล็อตเตอรี่
รัฐบาลสยาม” โดยพิมพ์ออกจำหน่ายจำนวน 1 ล้านฉบับ ฉบับละ 1 บาท ปีละ 4 งวด กระทั่งปีพ.ศ.
2482 จึงมีการก่อตั้งสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล และในปี พ.ศ. 2517 ได้มีการออก
พระราชบัญญัติสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลขึ้น กำหนดให้สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นนิติ
บุคคล และเป็นรัฐวิสาหกิจสังกัดกระทรวงการคลัง

จะเห็นได้ว่าการเล่นหอยเป็นสิ่งที่ควบคู่สังคมไทยมายาวนานและมีผู้เล่นเป็นจำนวนมาก
จากการสำรวจของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันพบว่า ในปีพ.ศ.2553 ประมาณการว่ามีผู้เล่นหอยทั่ว
ประเทศแบ่งเป็นผู้ที่นิยมเล่นสลากกินแบ่งรัฐบาลมีจำนวน 19.180 ล้านคน และผู้ที่นิยมเล่นหอยได้
ดินอีก 19.908 ล้านคน โดยในภาคเหนือ ภาคกลาง กรุงเทพมหานคร และเขตปริมณฑล มีประชากร
ผู้นิยมเล่นสลากกินแบ่งรัฐบาลมากกว่าหอยใต้ดิน ขณะที่ประชากรในภาคตะวันออกเฉียงเหนือและ
ภาคใต้นิยมเล่นหอยใต้ดินมากกว่าสลากกินแบ่งรัฐบาล โดยเปรียบเทียบแล้วประชากรในกรุงเทพ
มหานครและเขตเมืองนิยมเล่นสลากกินแบ่งรัฐบาลมากกว่าหอยใต้ดิน ในขณะที่ประชากรในชนบท
นิยมเล่นหอยใต้ดินมากกว่าเล่นสลากกินแบ่งรัฐบาล

สำหรับเงินหมุนเวียนสำหรับการเล่นหวยทั้ง 2 ประเภทรวมตลอดทั้งปีมีวงเงินสูงถึง 178.807 พันล้านบาท แบ่งเป็นวงเงินซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลงวดละ 3.941 พันล้านบาท หรือคิดเป็นเงินเล่นสลากกินแบ่งรัฐบาลทั่วประเทศตลอดทั้งปี 76.757 พันล้านบาท ส่วนวงเงินการเล่นหวยใต้ดินเฉลี่ยงวดละ 5.531 พันล้านบาท คิดเป็นเงินเล่นหวยใต้ดินทั่วประเทศตลอดทั้งปี 102.050 พันล้านบาท หรือคิดง่าย ๆ ว่าทุกๆ 15 - 16 วัน จะมีเงินหมุนเวียนสำหรับการเล่นหวยทั้งประเทศจำนวน 9.472 พันล้านบาทต่องวด

สลากกินแบ่งรัฐบาลหรือลอตเตอรี่ 1 ชุดมีหนึ่งล้านใบ โอกาสในการถูกรางวัลที่ 1 คือ หนึ่งในล้าน หรือ 0.0001% รางวัลเลขท้าย 3 ตัว มีโอกาสถูก 0.4000% และรางวัลเลขท้าย 2 ตัว มีโอกาสถูก 1.0000% สำหรับคนเล่นหวยแล้วยอมรับว่าโอกาสที่จะถูกรางวัลมีไม่มากนัก แต่ก็ไม่ใช่จะไม่มีโอกาสเสียเลย ยิ่งเป็นหวยใต้ดินที่มีรูปแบบการเปิดรับแทงที่หลากหลายกว่าสลากกินแบ่งรัฐบาล ทำให้มี โอกาสถูกหวยเพิ่มมากขึ้น

ปรากฏการณ์หวยในสังคมไทย โดยเฉพาะการศึกษาในแง่วิถีชีวิตของกลุ่มนักเล่นหวยนั้น มักถูกพิจารณาว่าว่าเป็นกิจกรรมการพนันชนิดหนึ่งที่ประชาชนทั่วไปนิยมเล่นกันอย่างกว้างขวาง แต่จะเป็นการพนันที่ถูกกฎหมายหรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับว่าซื้อหวยประเภทใด หากเป็นสลากกินแบ่งรัฐบาลหรือ “หวยรัฐ” ก็เป็นสิ่งที่กฎหมายอนุญาตให้เป็นการพนันที่ถูกต้องตามกฎหมาย แต่หากเป็น “หวยใต้ดิน” ก็ถือว่าเป็นการพนันที่ผิดกฎหมาย แต่ความผิดถูกทางกฎหมายไม่ได้ส่งผลต่อการตัดสินใจเล่นหวยของกลุ่มนักเล่นหวยแต่อย่างใด ยังคงเป็นกิจกรรมที่ได้รับความนิยมเสมอมา

จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจอย่างยิ่งกับการทำความเข้าใจ “หวย” ให้มากขึ้น โดยการศึกษาชีวิตคนเล่นหวยจากจุดยืนหรือมุมมองของพวกเขาเอง ผ่านชุดความรู้ ผ่านการให้ความหมาย (account) ต่อการเล่นหวย ซึ่งจะช่วยให้รู้จักโลกของนักเล่นหวยได้ดียิ่งขึ้น

คำถามการวิจัย

1. เพื่อศึกษา “หวย” ในสังคมไทยว่ามีที่มาอย่างไร
2. เพื่อศึกษา “หวย” ในสังคมไทยร่วมสมัยว่าเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษา “หวย” ในสังคมไทยร่วมสมัย

2. เพื่อศึกษาการบริหารจัดการห่วงโซ่อุปทานของ “หอย”

3. เพื่อทำความเข้าใจ “โลกของคนเล่นหอย” ผ่านระบบความหมาย/สัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นจากการปฏิสังสรรค์ภายในกลุ่มสมาชิกนักเล่นหอย รวมถึงการกระทำทางสังคมหรือปฏิบัติการทางสังคมต่างๆ ที่คนเล่นหอย สร้างสรรค์ขึ้นมาใช้และยึดถือปฏิบัติจนเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน

4. เพื่อเป็นข้อมูลในการจัดทำนิตรรศการ หรือ สิ่งพิมพ์ สื่อการเรียนรู้รูปแบบต่างๆ

ขอบเขตของการวิจัย

เนื่องจากการศึกษาในครั้งนี้ให้ความสำคัญกับ “นักเล่นหอย” ในการบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ของพวกเขาในลักษณะการบอกเล่าเรื่องราวชีวิต เพื่อให้สามารถสะท้อนถึงโลกทัศน์ ประสบการณ์ชีวิตและมุมมอง ตลอดจนการให้ความหมายต่อการกระทำของ “นักเล่นหอย” เอง โดยอาศัยกรอบทฤษฎีการปฏิสังสรรค์สัญลักษณ์เป็นแนวทางในการศึกษา โดยกลุ่มผู้เล่นหอยที่ถูกเลือกมาเป็นกรณีศึกษาในครั้งนี้ ก็คือนักเล่นหอยทั่วไป

ระยะเวลาดำเนินงาน

7 ธันวาคม พ.ศ.2559 – 5 สิงหาคม พ.ศ.2560

แผนการดำเนินงาน

กิจกรรม	เดือน							
	1	2	3	4	5	6	7	8
ทบทวนวรรณกรรม	■	■						
รวบรวมข้อมูลจากเอกสาร		■	■					
เก็บข้อมูลภาคสนาม			■	■	■	■		
สัมภาษณ์เชิงลึก				■	■	■		
ส่งร่างรายงานการศึกษา						■		

เก็บข้อมูลเพิ่มเติม ปรับแก้รายงาน								
ส่งรายงานการศึกษาฉบับสมบูรณ์								

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.เกิดความเข้าใจ “หอย” ในสังคมไทยร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น
- 2.เกิดความเข้าใจ “โลกของนักเล่นหอย” โดยเน้นความสำคัญของการให้ความหมายและประสบการณ์ชีวิต
- 3.ได้ข้อมูลสำหรับการจัดทำนิทรรศการหมุนเวียนของมิวเซียมสยาม และสื่อการเรียนรู้ต่างๆ

บทที่ 2

ทฤษฎีและแนวคิดที่ใช้เป็นแนวทางการศึกษา

การศึกษาปรากฏการณ์หอยในสังคมไทยร่วมสมัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำความเข้าใจถึงบริบท “โลกของนักเล่นหอย” นั้นไม่ใช่เรื่องง่ายนักสำหรับผู้ที่ไม่นิยมชมชอบการเล่นหอย แน่แน่นอนว่าย่อมไม่เข้าใจวิถีคิดตลอดจนเหตุผลของการเล่นหอย ซึ่งเป็นโลกที่พวกเขาคุ้นชิน แต่สำหรับคนนอกแล้วย่อมเห็นว่ามีควมสลับซับซ้อนและมีความแตกต่างจากบริบททางสังคมที่เราได้ใช้ชีวิตอยู่ ดังนั้นในการทำความเข้าใจวิถีชีวิตของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งในฐานะของความเป็นจริงโลกเชิงประจักษ์จึงต้องการกรอบแนวคิดเพื่อทำความเข้าใจหรืออธิบายปรากฏการณ์ ซึ่งกรอบแนวคิดแต่ละแนวก็มีมิติในการมองหรือจุดยืนในการให้ความสำคัญที่แตกต่างกัน กรอบแนวคิดจึงเป็นตัวกำหนดขอบเขตความสนใจในลักษณะบางประการของปรากฏการณ์ที่จะทำการศึกษา ซึ่งการศึกษาเรื่อง “หอย” ก็เช่นเดียวกับปรากฏการณ์ทางสังคมอื่นๆ ที่ต้องเลือกแนวคิดที่ใช้เป็นตัวนำทางการศึกษาเพื่อจำกัดขอบเขตความสนใจในลักษณะบางประการของปรากฏการณ์นั่นเอง

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์ (Symbolic Interactionism) ซึ่งเป็นแกนหลักของสังคมวิทยาแนวการตีความ (Interpretive Sociology) หรือสังคมวิทยาชีวิตประจำวัน (Sociology of Everyday Life) ที่ให้ความสำคัญกับความหมายในเชิงอัตวิสัย (Subjective Meaning) เนื่องจากกระบวนการที่เกิดขึ้นอาจกล่าวได้ว่าเป็นกระบวนการที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันในสังคม ดังนั้นการใช้ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์จึงมีความเหมาะสมในการทำความเข้าใจ นอกจากนี้ยังใช้แนวคิดอื่นๆ มาช่วยอธิบายโลกของคนเล่นหอยให้รัดกุมมากยิ่งขึ้น ดังนี้

ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์

ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์เป็นแกนหลักของสังคมวิทยาแนวการตีความ หรือสังคมวิทยาชีวิตประจำวัน ที่ให้ความสำคัญกับความหมายในเชิงอัตวิสัย และยังมีกรอบแนวคิดทฤษฎีที่จัดอยู่ในชุดเดียวกัน ได้แก่ แนวการวิเคราะห์เชิงนาฏการ (Dramaturgy) ทฤษฎีการประทับตรา

(Labeling theory) การวิเคราะห์เชิงปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) ทฤษฎีอัตถภาวะนิยม (Existential theory) และประชาวิธีวิทยา (Ethnomethodology) ทฤษฎีในกลุ่มนี้มีจุดร่วมกันโดยมองว่ามนุษย์ใช้ชีวิตอยู่ในโลกแห่งความหมาย (meaningful world) ซึ่งกระบวนการนิยามความหมายและการตีความหมายสามารถถูกสร้าง ปรับเปลี่ยน เรียนรู้ และถ่ายทอดท่ามกลางกระบวนการปฏิสังสรรค์ทางสังคม

สังคมวิทยาชีวิตประจำวันเป็นแนวทฤษฎีที่มุ่งเน้นความสนใจในการรับรู้ประสบการณ์ สังเกต ทำความเข้าใจ พรรณนา วิเคราะห์ และสื่อสารเกี่ยวกับผู้คนที่อยู่ท่ามกลางการปฏิสังสรรค์ในสถานการณ์รูปธรรม ซึ่งแสดงให้เห็นจุดยืนที่สำคัญ 3 ประการ (Douglas 1980 ; พงษ์สวัสดิ์ 2532 อ้างถึงใน บุรินทร์ 2547) คือ

1. นักสังคมวิทยาชีวิตประจำวัน ทำการศึกษาการปฏิสังสรรค์ทางสังคมโดยการสังเกตและรับประสบการณ์ของกระบวนการดังกล่าวในสถานการณ์ธรรมชาติ ซึ่งหมายถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นอิสระจากการเข้าไปแทรกแซงของผู้ศึกษา เป็นสถานการณ์ที่ปรากฏอยู่ในชีวิตประจำวัน อันเป็นที่มาของการเรียกชื่อแนวคิดนี้ว่า “สังคมวิทยาชีวิตประจำวัน” หรือชื่ออื่นๆ เช่น “สังคมวิทยาจุลภาค” (Microsociology) “การปฏิสังสรรค์นิยม” (Interactionism) และ “สังคมวิทยาแบบธรรมชาติ” (Naturalistic Sociology)

2. สังคมวิทยาชีวิตประจำวัน เริ่มต้นจากการรับประสบการณ์และการสังเกตกลุ่มคนที่กำลังมีการปฏิสังสรรค์ในสถานการณ์รูปธรรม ซึ่งเป็นการกระทำต่อกันโดยตรง (face-to-face) เป็นสถานการณ์ที่สมาชิกของสังคมได้ทำการปฏิสังสรรค์โดยตรงกับคนอื่นๆ นักสังคมวิทยาชีวิตประจำวันเริ่มจากการรับประสบการณ์ และสังเกตสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นตามธรรมชาติไม่ว่าจะเป็น การรู้สึก การรับรู้ การคิดและการกระทำต่างๆ ของสมาชิก

3. การวิเคราะห์ทั้งหลายที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน เริ่มจากการวิเคราะห์ความหมายที่ใช้โดยสมาชิกของกลุ่มสังคม (members' meaning) หรือของผู้ที่ถูกรับศึกษา ซึ่งมักเรียกว่า “ความหมายตามสามัญสำนึก” (common-sense meaning) หรือ “ความหมายในชีวิตประจำวัน” (everyday life meaning) โดยสะท้อนประสบการณ์ภายในของสมาชิกที่เกี่ยวข้องกับการปฏิสังสรรค์ทางสังคมในรูปแบบต่างๆ นั่นคือจุดสำคัญของนักสังคมวิทยาชีวิตประจำวันจะเริ่มต้นการศึกษาโดยพยายามทำความเข้าใจและวิเคราะห์สถานการณ์ทางสังคมจากจุดยืนของสมาชิกในสังคม

จุดสำคัญดังกล่าวข้างต้นทั้ง 3 ประการทำให้สังคมวิทยาชีวิตประจำวันแตกต่างไปจากสังคมวิทยามหภาคแนวโครงสร้างหรือสังคมวิทยาโครงสร้างแนวปฏิฐานนิยม ซึ่งเป็นกระแสหลักที่ส่งอิทธิพลครอบงำแนวคิดทางสังคมวิทยามาหลายศตวรรษ แต่สังคมวิทยาชีวิตประจำวันมีแนวคิดพื้นฐานที่สำคัญ 4 ประการ (Douglas 1980 ; พงษ์สวัสดิ์ 2532 อ้างถึงใน ปุรินทร์ 2547) ได้แก่

1. ชีวิตส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับสถานการณ์หรือสิ่งแวดล้อม

ชีวิตมนุษย์เป็นสิ่งที่อยู่ท่ามกลางสถานการณ์ “being in the situation” ดังนั้นเพื่อที่จะศึกษาและสังเกตมนุษย์ ผู้ศึกษาต้องเข้าร่วมในสถานการณ์ทางสังคมและสังเกตสิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ เพื่อที่จะสามารถรับรู้ได้อย่างถูกต้องเชื่อถือได้ว่าแบบแผนการดำเนินชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างไร

2. ธรรมชาติของชีวิตส่วนหนึ่งเป็นสิ่งที่ปัญหาเสมอ

หมายความว่าชีวิตส่วนหนึ่งและสถานการณ์ทั้งหลายในชีวิตเป็นสิ่งที่ทำนายไม่ได้ จึงต้องเปิดกว้าง เตรียมพร้อมสำหรับสถานการณ์ที่กำลังเปลี่ยนแปลงไป และดัดแปลงส่วนหนึ่งของตนให้เข้ากับสถานการณ์รูปธรรมที่เกิดขึ้น นั่นคือบุคคลต้องดำเนินถึงสถานการณ์และปรับการกระทำให้สอดคล้องไปตามสถานการณ์ในขณะนั้นๆ

3. ธรรมชาติของชีวิตส่วนหนึ่งมีลักษณะข้ามสถานการณ์และส่วนหนึ่งมีลักษณะที่เป็นระเบียบ

บางสิ่งบางอย่างในชีวิตอาจเกิดปัญหาและต้องขึ้นกับสถานการณ์ ในขณะที่สิ่งอื่น ๆ ค่อนข้างจะทำนายได้และไม่ขึ้นกับสถานการณ์หรือข้ามสถานการณ์ มนุษย์มีความสามารถในการก้าวผ่านสถานการณ์ที่ตนเองเผชิญเพื่อบรรลุสถานการณ์บางประการในอนาคต และกระทำด้วยความระมัดระวังท่ามกลางสถานการณ์เหล่านี้

4. การสร้างความหมายและวิธีการกระทำ

เนื่องจากความหมายและการกระทำต่างๆ ส่วนหนึ่งมีลักษณะที่เป็นปัญหา ดังนั้นบุคคลจึงต้องสร้างความหมายและการกระทำที่เป็นรูปธรรมให้สอดคล้องกับสถานการณ์ทั้งหลายที่ต้องเผชิญ

ชีวิตประจำวันของคนเราส่วนใหญ่มีกฎเกณฑ์เบื้องต้นที่ยึดถือร่วมกันจนเกือบจะเป็นสากล และส่วนใหญ่เป็นสิ่งที่ไม่มีปัญหาใดๆ เป็นกลุ่มความหมายและกฎเกณฑ์ รวมทั้งวิธีการกระทำที่สามารถนำมาเชื่อมโยงกันเข้าในลักษณะที่ไม่เป็นปัญหาและกลายเป็น “ตำรับการดำรงชีวิต” (recipes for living) ที่ให้ “แหล่งรวมความรู้” (stocks of knowledge) ที่มีปัญหาแก่เรา แต่สิ่งเหล่านี้ไม่ได้เป็นตัวจำกัดปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตทั้งหมดของเรา โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตที่ดี เรายังคงต้องระมัดระวังในการรวมความรู้เหล่านี้เข้าด้วยกันในแนวทางที่ถูกต้องเหมาะสม และคอยระแวดระวัง สังเกตลักษณะพิเศษของสถานการณ์รูปธรรมที่เราเผชิญในชีวิตประจำวันอยู่ตลอดเวลา สถานการณ์รูปธรรมของชีวิตส่วนหนึ่งถูกสร้างขึ้นตามตำรับการดำรงชีวิตของเราเอง แต่ส่วนที่ยังขาดความแน่นอน ต้องเปิดกว้าง ขึ้นอยู่กับสถานการณ์รูปธรรมในแต่ละขณะด้วย

กรอบแนวคิดการปฏิสังสรรค์สัญลักษณ์นั้นประกอบด้วยสมมติธรรมหลัก (assumption) 3 ประการคือ 1) สังคมมนุษย์ประกอบด้วยบุคคลทั้งหลายที่มี “อัตตะ” (self) หมายถึง “ความสามารถในการเป็นวัตถุแห่งการกระทำของตนเอง” 2) การกระทำของบุคคลไม่ใช่เป็นสิ่งที่ถูกปลดปล่อยจากแรงขับตามธรรมชาติ แต่เป็นผลมาจากการสร้างสรรค์โดยบุคคลนั้นๆ จากการตีความสถานการณ์ที่เขาได้ก่อการกระทำนั้นขึ้นมา และ 3) การกระทำร่วม (joint action) หรือการกระทำของกลุ่มเป็นผลจากการประสานการกระทำของแต่ละบุคคลเข้าหากัน จากการที่แต่ละคนตีความและคำนึงถึงการกระทำของกันและกัน (Blumer 1962 อ้างถึงใน บูรินทร์ 2547)

แนวคิดรากฐานในการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ตามแนวการปฏิสังสรรค์สัญลักษณ์เชิงกระบวนการ มี 3 ประการ (พงษ์สวัสดิ์ 2532) คือ

1.บุคคลทั้งหลายกระทำต่อวัตถุต่างๆ จากพื้นฐานของความหมายที่วัตถุเหล่านั้นมีต่อเขา

พฤติกรรมของมนุษย์ไม่ได้เป็นผลมาจากสภาวะทางจิตวิทยา แต่เป็นทัศนคติหรือแนวโน้มเอียงที่จะกระทำซึ่งถูกกำหนดไว้ล่วงหน้า แรงจูงใจในจิตสำนึกและที่ปราศจากจิตสำนึก การกระทำของมนุษย์มิได้มีสาเหตุมากปัจจัยต่างๆ เช่น เงื่อนไขทางสถานภาพ บทบาททางสังคม บรรทัดฐานทางสังคม ตลอดจนค่านิยมทางสังคม หรืออื่นๆ แต่เพียงเท่านั้น หากการกระทำของมนุษย์ขึ้นอยู่กับว่าเขาานิยามว่าอย่างไร และทำการจัดระเบียบการกระทำของเขาที่มีต่อวัตถุเหล่านั้นตามความหมายที่ให้กับวัตถุดังกล่าว

2. ความหมายของวัตถุต่างๆ ที่มีต่อบุคคลเกิดขึ้นระหว่างการใช้วัตถุทางสังคมระหว่างเขากับคนอื่น

ความหมายของวัตถุทั้งหลายเกิดขึ้นมาจากวิถีทางที่คนอื่น ๆ กระทำโต้ตอบเขาอันมีความเกี่ยวเนื่องกับวัตถุต่างๆ ดังนั้นความหมายจึงไม่ได้อยู่ในวัตถุเหล่านั้น และความหมายก็มีได้เป็นสิ่งที่ปรากฏอยู่ในความคิดของแต่ละคนเช่นกัน แต่ความหมายมีรากฐานอยู่ในการปฏิสังสรรค์ทางสังคม

3. ความหมายต่างๆ ได้รับการจัดการภายในและถูกเปลี่ยนแปลงในระหว่างกระบวนการตีความที่บุคคลใช้ในการจัดการกับวัตถุต่างๆ ที่เขาประสบ

บุคคลใช้ความหมายของวัตถุต่างๆ ในการปฏิสังสรรค์กับตนเอง จากจุดยืนของการปฏิสังสรรค์สัญลักษณ์มีอยู่ว่า เมื่อบุคคลใช้ความหมาย เขาได้กระทำมากกว่าการประยุกต์เพียงความหมายที่ได้มาจากการปฏิสังสรรค์ทางสังคม แต่เขาใช้ความหมายต่างๆ ในระหว่างการใช้พฤติกรรมในการปรับวัตถุต่างๆ ที่มีความหมายให้แก่ตนเองเป็นการภายใน นอกจากนั้นความหมายซึ่งได้มาจากการปฏิสังสรรค์ยังได้รับการปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลาตามสถานการณ์และทิศทางการกระทำของเขาในแต่ละช่วงเวลา การปรับเปลี่ยนในความหมายนี้ก็คือ กระบวนการตีความอันเป็นกระบวนการซึ่งมีลักษณะก่อรูปและใช้ความหมายต่างๆ เพื่อนำแนวทางการกระทำของบุคคล

นอกจากนี้ Blumer ยังได้ขยายความถึงความหมายของ “สิ่ง” หรือ “วัตถุ” ต่างๆ ที่พอสรุปได้ดังนี้

1. ธรรมชาติของวัตถุถูกสร้างมาจากความหมายที่วัตถุนั้นๆ มีต่อบุคคลอันมีสภาพเป็นวัตถุสำหรับเขา กล่าวคือบุคคลจะให้ความหมายต่อสิ่งต่างๆ รอบตัวตามความหมายของวัตถุนั้น ๆ เช่น ให้ความหมายต่อรถยนต์ว่าเป็นสิ่งอำนวยความสะดวกในการเดินทางทาง ใช้ประดับบารมี หรือแสดงถึงฐานะของผู้ใช้ เป็นต้น

2. ความหมายนั้นไม่ใช่ความหมายที่แท้จริงโดยตัวของมันเอง แต่เป็นความหมายที่ได้มาจากบุคคลที่กระทำต่อวัตถุนั้นๆ

3. วัตถุทั้งหลายเป็นผลผลิตทางสังคมที่ถูกก่อรูปและเปลี่ยนแปลง จากการนิยามที่เกิดขึ้นในขณะที่เกิดการปฏิสังสรรค์ระหว่างบุคคล

4.บุคคลพร้อมที่จะกระทำต่อวัตถุต่างๆ จากพื้นฐานของความหมายที่วัตถุเหล่านั้นมีต่อเขา เมื่อเกิดการปฏิสังสรรค์บุคคลก็พร้อมที่จะกระทำต่อวัตถุต่างๆ ที่อยู่รอบตัวตามความหมายของวัตถุเหล่านั้น

5.จากการที่วัตถุหนึ่งๆ เป็นสิ่งที่กำหนดชื่อได้ บุคคลสามารถที่จะจัดระเบียบการกระทำของเขาที่มีต่อวัตถุหรือตัดสินใจว่าจะกระทำต่อวัตถุเหล่านั้นหรือไม่

จากกรอบแนวคิดทฤษฎีปฏิสังสรรค์สัญลักษณ์ดังกล่าว มุ่งเน้นการศึกษาปรากฏการณ์ทางสังคมตามสภาพที่เกิดขึ้นจริงตามธรรมชาติในชีวิตประจำวัน โดยให้ความสำคัญกับระบบความหมายที่ใช้โดยสมาชิกกลุ่มหรือผู้ถูกศึกษาภายใต้สถานการณ์นั้นๆ ซึ่งรวมถึงการให้ความสนใจในการวิเคราะห์ ตีความ ให้ความหมาย การสร้างความเข้าใจของบุคคลเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ รอบตัว และการใช้ความรู้ ความเข้าใจในมุมมองเหล่านั้นในการดำเนินกิจกรรมในชีวิตประจำวันของพวกเขา แนวทฤษฎีปฏิสังสรรค์สัญลักษณ์มุ่งเน้นศึกษาระบบคิด การให้ความหมาย และการตีความสถานการณ์ ซึ่งจะช่วยในการทำความเข้าใจพฤติกรรมของบุคคลได้อย่างชัดเจน ทั้งนี้เนื่องจากบุคคลจะแสดงพฤติกรรมออกมาในแนวทางใดย่อมขึ้นอยู่กับการที่พวกเขาให้ความหมายกับสิ่งต่างๆ ในสถานการณ์นั้นๆ

การพนันตามแนวคิดและทฤษฎีของนักจิตวิทยา

ในทางจิตวิทยาจะอธิบายพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนันว่าเป็นผลมาจากสภาวะความเจ็บป่วยทางจิตใจ (Mental Disease) หรือเป็นผลแห่งพยาธิสภาพ (pathology) หรือเป็นข้อบกพร่องบางประการในบุคลิกภาพ หรือปัจจัยในเชิงชีววิทยา ซึ่งนักจิตวิทยามองผู้ที่ติดการพนันว่า พวกเขาจะไม่สามารถเลิกหรือถอนตัวได้เพราะขาดความสามารถในการควบคุมตนเอง

Bergler (1943 อ้างถึงใน กิติกร มีทรัพย์, 2541) นักจิตวิทยาที่สนใจศึกษาผู้ที่เล่นการพนัน ซึ่งจากการศึกษาอย่างใกล้ชิดทำให้สามารถอธิบายได้ว่า พวกที่เล่นการพนันนั้นเป็นพวกที่มีพฤติกรรม ดังนี้

1. พวกที่มีความด้อยเช่น ความบกพร่องทางร่างกายในความหมายว่า บุคคลเหล่านั้นใช้การพนันเป็นทางออกหรือเพื่อสมดุลความด้อยของตน ทั้งนี้รวมทั้งความด้อยทางใจและความด้อยทางสังคมด้วยอาจทั้งที่เป็นจริงและรู้สึกไปเอง

2. พวกโรคประสาท ในความหมายว่า นักพนันกลุ่มนี้มีความรู้สึกวิตกกังวล (Anxiety) และมีความรู้สึกผิดบาป (Guilty) อยู่ตลอดเวลาการพนันช่วยสนองตอบความรู้สึกนั้นๆ ของเขาได้ นัยหนึ่งการพนันเป็นยาระงับปวดหรือภาพลวงตา ทำให้มีความสุขขึ้นบ้างอย่างน้อยก็ชั่วคราว

3. พวกต่อต้านสังคม เป็นพวกที่ใช้การพนันประทัดประทันต่อต้านสังคม เมื่อสังคมสอนว่าการพนันชั่วร้ายเป็นอบายมุข บุคคลเหล่านี้จึงไม่ต่างอะไรกับผู้ป่วยที่เป็นโรคติดการพนัน ซึ่ง Bergler ได้วิเคราะห์ลักษณะของผู้ที่ติดการพนันเอาไว้ 6 ประการคือ จะต้องเป็นผู้ที่เล่นการพนันเป็นนิสัย การพนันดึงดูดความสนใจทั้งหมดของเขา นักพนันไม่รู้จักความสูญเสีย พวกเขาไม่สามารถหยุดเล่นได้เมื่อชนะโอกาสเสียของเขามีมากกว่าที่จะได้และในที่สุดประสบการณ์ในชีวิตของพวกเขาจะเป็นเรื่องทั้งที่น่าตื่นเต้นและเจ็บปวด

ในปีค.ศ.1980 สมาคมนักจิตแพทย์อเมริกัน (American Psychiatric Association) ยอมรับอย่างเป็นทางการว่าโรคติดการพนันถือเป็น "การเจ็บป่วยทางจิต" (mental disease) อย่างหนึ่ง (O'Brien, 1998, p. 92 อ้างถึงใน กิตกร มีทรัพย์, 2541) ส่วน Gamblers Anonymous หรือ GA องค์การเอกชนที่ตั้งขึ้นเป็นแห่งแรกที่ลอสแอนเจลิส ในปีค.ศ. 1957 เพื่อให้ความช่วยเหลือในเรื่องนี้ถือว่าการติดการพนันเป็น "โรค" ชนิดหนึ่ง กล่าวคือเมื่อเป็นนักเล่นพนันไปแล้ว ก็ต้องเป็นนักเล่นพนันตลอดไป สำหรับการแก้ไขปัญหของ GA ให้ข้อคิดที่น่าสนใจไว้ว่า สิ่งที่คุณติดการพนันต้องการนั้นมากกว่ากำลังใจ ผู้ติดการพนันต้องการความช่วยเหลือด้านจิตใจจากสิ่งอื่นที่มีอำนาจมากกว่าตัวเขาเอง ทั้งนี้กล่าวสำหรับ GA ลักษณะที่สำคัญร่วมกัน 3 ประการของผู้ติดการพนันก็คือ

1. ขาดความสามารถและไม่เต็มใจที่จะยอมรับความเป็นจริง
2. มีความไม่มั่นคงทางอารมณ์และ
3. ขาดวุฒิภาวะ (O'Brien, 1998, pp. 92-93 อ้างถึงใน กิตกร มีทรัพย์, 2541)

ผลจากลักษณะเช่นนี้จึงทำให้นักวิจัยที่เกี่ยวกับการพนัน มุ่งวิเคราะห์พฤติกรรมการณ์การพนันว่าเป็นเรื่องของจิตวิทยาของบุคคลและมองการพนันเป็นปัญหาอย่างเช่นงานของลาดูเชอร์ และคณะ

(กนกศักดิ์ แก้วเทพ , 2543, หน้า 156) ที่พบว่าผู้ติดการพนันจะต้องเผชิญปัญหาเกี่ยวกับภาวะหนี้สิน การสูญเสียประสิทธิภาพในการทำงาน การกระทำที่ผิดกฎหมาย และค่าใช้จ่ายทางการแพทย์ นอกจากนี้จากผลการศึกษาจากข้อมูลสมาชิกของสำนักงาน Gamblers Anonymous แห่งหนึ่ง ในปี ค.ศ.1995 ก็พบปัญหาสังคมที่เกิดจากผู้ติดการพนัน ดังต่อไปนี้ (กนกศักดิ์ แก้วเทพ , 2543, หน้า 157)

สมาชิกมีหนี้สินจากการพนัน	ร้อยละ 67 ของครอบครัว
ถูกตามรังควานจากเจ้าหนี้	ร้อยละ 67 ของภรรยาที่สามีติดการพนัน
มีอารมณ์กราดเกรี้ยวต่อสามีตนเอง	ร้อยละ 61 ของภรรยาที่สามีติดการพนัน
ได้รับความทุกข์ทรมานจากโรคนอนไม่หลับ	ร้อยละ 78 ของผู้ติดการพนัน
มีการหย่าร้างหรือแยกกันอยู่	ร้อยละ 26 ของผู้ติดการพนัน
ต้องสูญเสียการงานหรือต้องออกจากที่ทำงาน	ร้อยละ 34 ของผู้ติดการพนัน
ลักษณะนิสัยของสิ่งของต่าง ๆ	ร้อยละ 44 ของผู้ติดการพนัน
เคยถูกตำรวจจับเนื่องจากการเล่นพนัน	ร้อยละ 18 ของผู้ติดการพนัน
เคยคิดฆ่าตัวตาย	ร้อยละ 66 ของผู้ติดการพนัน
เคยพยายามฆ่าตัวตาย	ร้อยละ 11 ของผู้ติดการพนัน

การพนันตามแนวคิดและทฤษฎีทางสังคมวิทยา

งานศึกษาชิ้นสำคัญที่อาจถือได้ว่าเป็นงานบุกเบิกการวิจัยในเรื่องการพนัน ก็คือผลงานวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาเอกที่เสนอต่อมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ดของนักสังคมวิทยาชาวอเมริกันที่ชื่อ E.C.Deveureux (1949) โดยเขาพยายามที่จะนำทฤษฎีโครงสร้างการหน้าที่ (The Structural Functional) ที่ Talcott Parson ได้วางรากฐานเอาไว้ กล่าวคือ Deveureux ไม่ถือว่าพฤติกรรมการพนันเป็นเรื่องของจิตพยาธิหรือความต้องการของปัจเจกบุคคลแต่เป็นเรื่องของการหน้าที่หรือการสนองประโยชน์ให้แก่สังคม คำถามหลักที่ใช้เป็นจุดเริ่มต้นของการวิจัยชิ้นนี้ก็คือแบบแผนความ

ประเพณีเบี่ยงเบน (การพนัน) เหล่านี้ รวมตลอดไปจนถึงองค์การต่าง ที่เกิดมาสอดคล้องกับโครงสร้างสังคมอย่างไร หรือไม่และการที่สังคมยอมให้พฤติกรรมการพนันมีอยู่ต่อไปได้นั้นก่อให้เกิดดุลยภาพทางสังคมขึ้นมาได้อย่างไร และเมื่อเกิดดุลยภาพแล้วจะดำรงรักษาไว้ได้อย่างไร อนึ่งการที่สังคมยังถือว่าการพนันเป็นสิ่งผิดกฎหมายและมีปฏิกิริยาต่อผู้เล่นการพนันไปในทางลบหรือมีท่าทีรังเกียจนั้น ไม่ได้ทำให้พฤติกรรมประเภทนี้กลายเป็นสิ่งไร้ประโยชน์และก่อให้เกิดผลเสียแก่สังคม

การดำรงอยู่ได้ตลอดมาทั้งที่ผิดกฎหมายยอมเป็นพยานยืนยันในข้อเท็จจริงที่ว่า การพนันตอบสนองความต้องการบางอย่างของสังคมซึ่งตามทฤษฎีโครงสร้างการหน้าที่แล้วก็ถือว่าการที่การที่จะไม่ให้มีระดับความตึงเครียดในความสัมพันธ์ทางสังคมมากจนก่อให้เกิดผลเสียหายขึ้น กล่าวอีกทางหนึ่งได้ว่า การพนันช่วยลดหรือบรรเทาความตึงเครียดให้ต่ำกว่าระดับอันตราย ได้นอกจากนี้การอธิบายพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนันในลักษณะที่มองว่าการพนันเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้บุคคลสามารถแสดงออกถึงความสนุกตื่นเต้นแล้ว การพนันยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยเปิดโอกาสในการแสวงหาความสำเร็จในชีวิตอีกอย่างหนึ่งด้วย

การอธิบายเช่นนี้เป็นการอธิบายโดยใช้ทฤษฎีภาวะไร้บรรทัดฐาน (Anomie) Durkheim (1957 อ้างถึงใน สุพัตรา สุภาพ, 2545, หน้า 131-137) กล่าวถึงทฤษฎีภาวะไร้บรรทัดฐาน โดยมีความเชื่อว่าสภาพสังคมที่ตกอยู่ในความสับสนเนื่องจากบรรทัดฐานต่างๆ อ่อนแอไร้ประสิทธิภาพ ไม่สามารถควบคุมความประพฤติของสมาชิกได้เป็นภาวะที่บุคคลในสังคมไม่ยึดถือค่านิยมและบรรทัดฐานร่วมกัน บุคคลไม่ค่อยผูกพันกับกลุ่มและบรรทัดฐานของกลุ่ม ภาวะเช่นนี้มักเกิดขึ้นในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เช่น ในช่วงที่ภาวะเศรษฐกิจตกต่ำหรือรุ่งเรืองอย่างรวดเร็ว ทำให้การดำเนินชีวิตในทุกด้านของทุกคนในสังคมต้องถูกกระทบกระเทือนหรือเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วมากจนบุคคลปรับตัวไม่ทันเกิดความรู้สึกสับสนไม่แน่ใจอะไรถูกอะไรผิด ไม่แน่ใจว่าการปฏิบัติตามบรรทัดฐานจะเป็นผลดีแก่ตนหรือไม่ทำให้เกิดความไม่ไว้วางใจกันอย่างกว้างขวางโดยมองว่าบรรทัดฐานของสังคมไม่มีความหมายไม่สามารถให้คุณให้โทษได้อย่างแท้จริง

ต่อมา Merton (1985 อ้างถึงใน สุพัตรา สุภาพ, 2545, หน้า 131-137) อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับภาวะไร้บรรทัดฐาน โดยกล่าวถึงโครงสร้างของสังคมบางอย่างที่ก่อให้เกิดความกดดันและความขัดแย้งต่อบุคคลในกลุ่มจนทำให้พฤติกรรมไม่เป็นไปตามกฎของสังคม ซึ่งเป็นผลให้เกิดความไม่เป็นระเบียบในสังคม อันเป็นผลมาจากความไม่สามารถของบุคคลที่จะปฏิบัติตามบรรทัดฐานต่าง ๆ

ของสังคม ถึงแม้ว่าตนจะยอมรับบรรทัดฐานนั้น สาเหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะเกิดความไม่สอดคล้องกันของเป้าหมายทางวัฒนธรรม (ที่เน้นความสำเร็จในชีวิตเช่น การได้มาซึ่งเกียรติยศ / เงินตรา เป็นต้น) กับวิถีทางที่จะบรรลุเป้าหมายนั้น Merton มองว่า ในขณะที่สังคมกระตุ้นให้สมาชิกทั้งหมดแสวงหาความมั่งคั่งและฐานะทางสังคมที่ดีแต่วิถีทางที่จะไปถึงจุดมุ่งหมายนั้นมีสภาพจำกัด มีเพียงคนจำนวนน้อยเท่านั้นที่จะบรรลุจุดมุ่งหมาย ดังนั้นสมาชิกของสังคมที่ถูกปลูกฝังให้ใฝ่หาความสำเร็จแต่ไม่ได้รับโอกาสที่เท่าเทียมกันในการใช้วิถีทางที่ถูกต้อง จึงต้องแสวงหาวิถีทางอื่นซึ่งไม่ได้รับการยอมรับทางสังคม และมีพฤติกรรมที่ปรากฏออกมาหลายรูปแบบ (สุพัตรา สุภาพ, 2545) คือ

1. การปฏิบัติตาม (Conformity) เป็นกลุ่มที่ยอมรับและยึดถือเป้าหมายและวิธีการที่สังคมเห็นว่าดีงาม เป็นกลุ่มที่มีค่านิยมและการปฏิบัติอยู่ในกรอบของกฎหมายศีลธรรมและประเพณี

2. แหวกแนว (Innovation) เป็นผู้ที่มีค่านิยมหรือเป้าหมายในชีวิตแบบเดียวกับแบบแรกแต่ไม่ยอมรับและไม่ทำตามวิธีการที่สังคมกำหนดแต่จะหันไปหาวิธีการใหม่มาใช้ เป็นพวกเบี่ยงเบนทำผิดกฎหมายและศีลธรรมต่าง ๆ

3. เจ้ระเบียบพิธี (Ritualism) เป็นพวกที่ปฏิเสธเป้าหมายที่คนทั่วไปปรารถนาโดยเห็นว่าการความมั่นคงด้านวัตถุเป็นสิ่งลวงตา เป็นกิเลสตัณหาที่ไม่ควรแสวงหา แต่ยอมรับในกฎ กติกาที่สังคมกำหนดไว้ กลุ่มนี้เป็นพวกมักน้อย พอใจในสิ่งที่มีอยู่ เกรงในศีลธรรม ระเบียบ แต่ขาดจินตนาการ

4. หนีโลก (Retreatism) เป็นพวกไม่ยอมรับทั้งเป้าหมายและวิธีการที่สังคมยอมรับ เป็นกลุ่มที่ลี้ล้นหว้งในชีวิตและเลิกเป็นคนดีของสังคม จึงแสดงออกด้วยการเป็นคนหนีโลก หนีสังคมหรือแยกตัวออกจากสังคมโดยการหาทางออกในลักษณะของการติดยาเสพติดเป็นคนจรจัด ฆ่าตัวตาย ดื่มสุรา เป็นต้น

5. ทำทลาย (Rebellion) สมาชิกในสังคมพยายามที่จะออกมาจากสภาพแวดล้อมของสังคมเดิม โดยการสร้างสิ่งแวดล้อมขึ้นมาใหม่อาจกล่าวได้ว่าเป็นการปรับปรุงโครงสร้างสังคมเสียใหม่ นี่เองที่การพนันเป็นหนทางหนึ่งที่จะเปิดโอกาสให้คนที่ต้องการค้นหาความสำเร็จในชีวิต (ซึ่งก็คือเงิน) และเป็นความคาดหวังอย่างหนึ่งของผู้ที่เล่นการพนัน

การอธิบายพฤติกรรมการพนัน โดยใช้ทฤษฎีสภาพไร้กฎหมาย (Anomie) จึงมักจะถูกนำมาใช้ในการอธิบายกับนักพนันซึ่งเป็นคนชั้นล่างของสังคมหรือผู้มีรายได้น้อย

ความแปลกแยก (Alienation) (เสริน ปุณณะหิตานนท์, 2531, หน้า 11-12) เป็นอีกทฤษฎีหนึ่งที่น่ามาอธิบายพฤติกรรมการณ์ว่า บุคคลที่มีความคับข้องใจจากงานอาชีพมากที่สุด มีความโน้มเอียงที่จะเล่นการพนันมากกว่าคนอื่น ความคับข้องใจเป็นผลสืบเนื่องมาจากความรู้สึกว่าตนเองไร้อำนาจและไม่มีความเป็นอิสระในการกระทำหน้าที่การงานที่ตนรับผิดชอบอยู่การพนันเปิดโอกาสให้ผู้ที่ประสบความคับข้องใจได้รับหรือมีสิ่งที่ดีที่ขาดไปหรือหาไม่ได้ในงานที่ทำอยู่ นั่นก็คือทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าคุณสามารถที่จะพึ่งตนเองได้และยังสามารถตัดสินใจและควบคุมการกระทำของตนเองได้อีกด้วย ข้อเสนอเพื่อการพิสูจน์ในเชิงประจักษ์ภายในกรอบของทฤษฎีนี้ก็คือ “สถานภาพของหน้าที่การงานยิ่งยุ่งยากเท่าไรก็ยิ่งจะทำให้ผู้ทำงานนั้นๆ ไม่มีโอกาสได้แสดงออกซึ่งคุณค่าในตัวของเขาเอง และผลที่ตามมาก็คือความโน้มเอียงมากขึ้นในอันที่จะเล่นการพนัน

งานอุตสาหกรรมโดยทั่วไปทำให้คนงานระดับล่าง ๆ อยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ระเบียบแบบแผนและกรรมวิธีของการผลิต ซึ่งภาวะเหล่านี้มักจะก่อให้เกิดความรู้สึกว่าตัวเองไร้อำนาจ งานที่ทำอยู่ไร้ความหมาย รู้สึกไม่ใช่คนที่ตนไม่รู้จักเท่าไรนั่นที่เป็นคนแปลกหน้า ตัวเองก็เป็นคนแปลกหน้าสำหรับตนด้วย การพนันเป็นพฤติกรรมที่ช่วยปลดแอกจากภาวะดังกล่าวได้เพราะเปิดโอกาสให้ผู้ประสบความกดดันทางจิตใจจากลักษณะงานที่ทำอยู่ได้แสวงหาความตื่นเต้นเร้าใจ สนุกสนานเพลิดเพลินและทำให้ตัวเองมีคุณค่า

จากหลักการที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการอธิบายพฤติกรรมของทั้งสองแนวคิดทฤษฎีมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน กล่าวคือในมุมมองทางจิตวิทยาการพนันเป็นผลมาจากสภาพจิตใจที่ไม่ปกติและด้วยมุมมองเช่นนี้เท่ากับการเป็นการตอกย้ำให้เห็นว่าการเล่นการพนันเป็นปัญหาระดับบุคคลและยังจะนำไปสู่ปัญหาสังคมด้านอื่น ๆ ได้ต่อไป (เพราะนักพนันเป็นผู้ที่ขาดความสามารถในการควบคุมตนเอง) ในขณะที่แนวคิดทฤษฎีทางสังคมวิทยา (การวิเคราะห์ระดับมหภาค) จะมองว่าการพนันเป็นผลมาจากโครงสร้างทางสังคมที่มีความกดดันต่าง ๆ จึงทำให้คนต้องแสวงหาทางออกโดยการเล่นพนันเพื่อช่วยบรรเทาความตึงเครียดจากจากสภาวะการทำงานที่ซ้ำซากจำเจและมีความกดดัน จึงเป็นที่น่าสังเกตว่าในทางสังคมวิทยาเมื่อมองการพนันในแง่ที่เป็นการตอบสนองของความต้องการของมนุษย์ในด้านสันตนาการแล้วการพนันจึงไม่ใช่สิ่งเลวร้ายในตัวเองและไม่ได้ก่อให้เกิดอันตรายโดยตรงต่อร่างกายของมนุษย์หรือสังคมเหมือนกับการดื่มสุราหรือการเสพยาเสพติด แต่การพนันจะกลายเป็นอันตรายก็ต่อเมื่อคนทั่วไปไม่พอใจในผลร้ายของกิจกรรมประเภทนี้ กล่าวคือผู้ที่ลู่