บทที่ 2
แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาในบทนี้จะแบ่งออกได้เป็นสองส่วนหลักๆ ด้วยกันคือ ในส่วนแรกจะเป็น ส่วนของแนวคิดนิยามและทฤษฎีทางเศรษฐศาสตร์พื้นฐาน และส่วนของทบทวนวรรณกรรมงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีพื้นฐานที่นำมาใช้ในที่นี้เป็นทฤษฎี “การเสพติดอย่างสมเหตุสมผล” (The Theory of Rational Addiction) เสนอโดย Gary S. Becker และ Kevin M. Murphy แห่งมหาวิทยาลัยชิคาโก ในปี 1988 โดย Becker & Murphy ระบุว่าผู้บริโภคที่ตัดสินใจบริโภคสินค้า เพราะแสวงหาความพอใจ (Utility) สูงสุด อาจมีพฤติกรรมที่ “เสพติด” สินค้าที่บริโภคอยู่ก็เป็นได้ โดยนัยของการเสพติดนั้นก็คือการบริโภคในช่วงเวลาปัจจุบันจะขึ้นอยู่กับการบริโภคในช่วงเวลาที่ผ่านมา โดยบุคคลอาจติดไม่เฉพาะสินค้าเสพติด เช่น เหล้า หรือบุหรี่ เท่านั้น แต่สินค้าอื่นๆ ก็สามารถทำให้บุคคลติดได้ เช่น การกิน การดูทีวี การฟังดนตรี และการทำงาน เป็นต้น ทั้งนี้ในแบบจำลองของเขา ได้มีการแยกการเสพติดเป็น 2 ประเภท คือ การเสพติดแบบตาบอด (Myopic Addiction) และการเสพติดอย่างสมเหตุสมผล (Rational Addiction) สำหรับการเสพติดแบบตาบอดนั้น ผู้บริโภคเพียงนำการบริโภคในอดีตมาเป็นตัวกำหนดการบริโภคในปัจจุบันเท่านั้น โดยไม่สนใจอนาคตเลย ขณะที่การเสพติดแบบสมเหตุสมผลนั้น ผู้บริโภคจะมีการวางแผนที่จะทำให้ความพอใจตลอดอายุขัยของตนสูงสุด โดยจะพยายามคาดการณ์เหตุการณ์ต่างๆ ในอนาคต นำมากำหนดการบริโภคในปัจจุบัน ดังนั้นลักษณะการตัดสินใจของผู้บริโภคที่เสพติดอย่างสมเหตุสมผลนั้น จะเป็นการตัดสินใจแบบมองไปข้างหน้า (Forward Looking) ขณะที่การเสพติดแบบตาบอดจะเป็นแบบจะเป็นการตัดสินใจบริโภคแบบมองไปข้างหลัง (Backward Looking)

แบบจำลอง Becker & Murphy ใช้วิธี Maximize Utility ซึ่งเป็นฟังก์ชันของสินค้าที่สมมติว่าจะเสพติดได้ สำหรับสินค้าที่เป็นสินค้าเสพติดนั้น การบริโภคในปัจจุบันจะต้องขึ้นกับการบริโภคในอดีต ดังนั้นจึงไม่อาจใช้แบบจำลองแบบช่วงเวลาเดียว (single-period) ได้ เขาจึงให้ Utility เป็นฟังก์ชันที่ขึ้นอยู่กับการบริโภคทั้งในปัจจุบันและในอดีตดังนี้

$$U = U(C_t, C_{t-1}, Y_t, e_t) \quad ...(1)$$

โดยที่ C_t = การบริโภคสินค้าที่อาจจะเสพติดนี้ในช่วงเวลาปัจจุบัน (t)

C_{t-1} = การบริโภคสินค้าที่อาจจะเสพติดนี้ในช่วงเวลาที่ผ่านมา (t-1)

Y_t = การบริโภคสินค้าอื่นๆ ในช่วงเวลาปัจจุบัน

e_t = ปัจจัยอื่นๆ ที่มีผลต่อความพึงพอใจของผู้บริโภค

ผู้บริโภคจะเลือก C_t และY_t เพื่อที่จะให้ความพึงพอใจตลอดอายุขัยของเขาสูงสุด ภายใต้ข้อจำกัดด้านงบประมาณของเขา นั่นคือ มูลค่าปัจจุบันของผลรวมของการบริโภคตลอดอายุขัย จะเท่ากับมูลค่าปัจจุบันของรายได้หรือความมั่งคั่ง (Wealth) ของเขาดังนี้:-

$$\text{Max} \sum_t^{\infty} \beta^{t-1} U(C_t, C_{t-1}, Y_t, e_t)$$

$$\text{s.t.} \sum_t^{\infty} \beta^{t-1} (Y_t + P_t C_t) = A^0 \quad ...(2)$$

โดยที่ $\beta = \frac{1}{1+\rho}$ = discount factor

ρ = time preference

P_t = ราคาปัจจุบันของ C

A^0 = มูลค่าปัจจุบันของรายได้ (ซึ่งรวมรางวัลที่คาดว่าจะถูกไว้ด้วย)

F.O.C.; $U_y(C_t, C_{t-1}, Y_t, e_t) = \lambda \quad ...(3a)$

$U_1(C_t, C_{t-1}, Y_t, e_t) + \beta U_2(C_{t+1}, C_t, Y_{t+1}, e_{t+1}) = \lambda P_t \quad ...(3b)$

สมมติให้ utility ฟังก์ชัน (1) เป็น quadratic ฟังก์ชัน จาก (3a) และ (3b) เราจะหาค่า Y_t และแทนค่า Y_t เพื่อหาค่า C_t ได้ จะได้สมการ difference equation ดังนี้:-

$$C_t = \alpha + \theta C_{t-1} + \beta\theta C_{t+1} + \theta_1 P_t + \theta_2 e_t + \theta_3 e_{t+1} \quad ...(4)$$

โดยที่ $\theta_1 = \frac{u_{yy}\lambda}{(u_{11}u_{yy} - u^2{}_{1y}) + \beta(u_{22}u_{yy} - u^2{}_{2y})} < 0$

$$\theta_2 = \frac{-(u_{yy}u_{1e} - u_{1y}u_{ey})}{(u_{11}u_{yy} - u^2{}_{1y}) + \beta(u_{22}u_{yy} - u^2{}_{2y})}$$

$$\theta_3 = \frac{-\beta(u_{yy}u_{2e} - u_{2y}u_{2e})}{(u_{11}u_{yy} - u^2{}_{1y}) + \beta(u_{22}u_{yy} - u^2{}_{2y})}$$

$$\theta = \frac{-(u_{12}u_{yy} - u_{1y}u_{2y})}{(u_{11}u_{yy} - u^2{}_{1y}) + \beta(u_{22}u_{yy} - u^2{}_{2y})} \quad > 0 \qquad \ldots(5)$$

สินค้าจะมีระดับของการเสพติดมาก ถ้าปริมาณการบริโภคในช่วงเวลาที่แล้วมีผลต่อปริมาณ การบริโภคในปัจจุบันมาก นั่นคือยิ่ง θ มีค่าเป็นบวกมาก สินค้าจะมีระดับของการเสพติดมาก

จากสมการที่ (4) การบริโภคในปัจจุบัน (C_t) ขึ้นกับการบริโภคในช่วงเวลาที่แล้ว (C_{t-1}) การบริโภคในช่วงเวลาหน้า (C_{t+1}) ราคาในปัจจุบัน (P_t) และค่าความคลาดเคลื่อน (e_t, e_{t+1}) ดังนั้นตามทฤษฎีนี้การบริโภคทั้งในอดีตและอนาคตเป็นตัวกำหนดการบริโภคในปัจจุบัน โดยค่าสัมประสิทธิ์ของ ตัวแปรทั้งสองตัวนี้จะแตกต่างกันเพียงค่า discount factor (β) เท่านั้น Becker & Murphy เรียกการเสพติดแบบนี้ว่าการเสพติดแบบ “สมเหตุสมผล” (Rational Addiction)

เมื่อผู้บริโภคจะเริ่มเข้าสู่การติดแบบตาบอด ค่า ρ จะสูง ซึ่งถ้าค่า ρ เข้าใกล้ ∞ จะทำให้ค่า β เข้าใกล้ 0 ในกรณีสุดโต่งแบบนี้จะมีเพียงการบริโภคในอดีตเท่านั้นที่จะมีผลต่อการบริโภคในปัจจุบัน การบริโภคในอนาคตไม่มีส่วนกำหนดการบริโภคในปัจจุบัน ซึ่งจาก F.O.C. ในสมการ (3b) จะไม่มีค่า βu_2 นั่นเอง สำหรับแบบจำลองการเสพติดแบบตาบอดนี้มีการพัฒนามาก่อน Becker & Murphy โดยนักเศรษฐศาสตร์หลายท่าน อาทิเช่น Pollak (1970, 1976) และ Yaari (1977)

หลังจาก Becker & Murphy ได้พัฒนาทฤษฎีการเสพติดอย่างสมเหตุสมผลขึ้นมาในปี 1988 แล้วต่อมา Becker Grossman และ Murphy (1994) ก็ได้ทำการทดสอบทฤษฎีนี้ในการศึกษาเชิงประจักษ์ โดยเลือกบุหรี่ เป็นสินค้าที่นำมาทดสอบว่าผู้บริโภคในสหรัฐอเมริกามีพฤติกรรมการบริโภคแบบเสพติดอย่างสมเหตุสมผลหรือไม่ ผลการศึกษาสนับสนุนทฤษฎีการเสพติดแบบสมเหตุสมผล

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาพฤติกรรมการบริโภคสลากกินแบ่งของรัฐบาลนี้มีผู้ทำการศึกษาไว้หลายท่าน ที่นำมาใช้เป็นแนวทางในที่นี้คือ

เจริญศักดิ์ เมธนากาจ (2532) ทำการศึกษาเรื่อง "ความต้องการสลากกินแบ่งในประเทศไทย" จากการศึกษาพบว่า รายได้เฉลี่ยของกลุ่มประชากรตัวอย่างเป็นตัวแปรสำคัญในการตัดสินใจซื้อสลาก และความสัมพันธ์ระหว่างรายได้เฉลี่ยและการตัดสินใจซื้อสลากนั้นเป็นเป็นไปในลักษณะที่ผกผันกันคือ กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้น้อยมักจะนิยมซื้อสลากกินแบ่งมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้สูง ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีของ Friedman และ Savage ที่เชื่อว่าการตัดสินใจซื้อสลากจะมีความสัมพันธ์เชิงผกผันกับรายได้ คนที่มีรายได้น้อยจะซื้อสลากมาก ส่วนคนที่มีรายได้สูงจะไม่ค่อยซื้อสลาก หรือกล่าวอีกอย่างหนึ่งได้ว่า คนที่มีรายได้น้อยจะนิยมเล่นการพนันที่มีความเสี่ยงสูง แต่ใช้เงินจำนวนน้อยในการเสี่ยง แต่จะได้รับเงินรางวัลจำนวนมาก และนอกจากนี้ผลการศึกษายังพบอีกว่าในระดับลึกลงไปกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้น้อยพอมีรายได้เพิ่มมากขึ้นก็จะมีผลต่อการซื้อสลากเพิ่มมากขึ้นด้วย ซึ่งพฤติกรรมเช่นนี้เป็นไปตามทฤษฎีของ Markowitz ที่ได้อธิบายทฤษฎีของ Friedman และ Savage เพิ่มเติมว่า คนส่วนใหญ่จะชอบการพนันกับความเสี่ยงต่ำ แม้ต้องใช้เงินจำนวนมาก หมายถึงปริมาณในการซื้อสลากเพิ่มขึ้นเพื่อให้โอกาสถูกรางวัลนั้นมีมากขึ้น คนทุกระดับรายได้ส่วนใหญ่จะซื้อสลาก ปริมาณการซื้อสลากจะแปรผันตามรายได้ ผู้ที่นิยมซื้อสลากกินแบ่งมักจะนิยมเล่นการพนันอย่างอื่นด้วย ระดับการศึกษานั้นไม่มีผลต่อพฤติกรรมการซื้อสลาก ในขณะที่ผู้ที่มีการศึกษาระดับมัธยมศึกาหรือต่ำกว่าจะนิยมเล่นหวยใต้ดิน ส่วนปัจจัยทางด้านเพศพบว่า เพศชายซื้อสลากมากกว่าเพศหญิง แสดงให้เห็นว่าเพศชายนั้นชอบความเสี่ยงมากกว่าเพศหญิง ผู้ที่มีกิจกการส่วนตัวและผู้ที่มีอาชีพรับจ้างนั้นนิยมซื้อสลากมากกว่าผู้ที่รับราชการ ผู้ที่มีอายุน้อยจะซื้อสลากมากกว่า ผู้ที่มีอายุมากจะซื้อสลากน้อยลง เนื่องจากความสนุกในการมีส่วนร่วมในการเสี่ยงโชคน้อยลง

สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล (2539) ได้ทำการศึกษาเรื่อง "การศึกษาความสนใจของผู้ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล" ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ที่เป็นเพศชาย มีอายุระหว่าง 26-45 ปี มีระดับการศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษา มีรายได้เฉลี่ยอยู่ที่ 5,000-10,000 บาท มีพฤติกรรมในการซื้อสลากคือ จะซื้อสลากจะซื้อไม่เกิน 5 ฉบับต่องวด สถานที่ที่ซื้อคือ ซื้อตามแผงที่พบได้ทั่วไปและซื้อตามหมายเลขที่ผู้ซื้อได้ตั้งใจไว้ล่วงหน้า และจะซื้อสลากในราคาที่สูงกว่าปกติประมาณ 1-5 บาท โดยเห็นว่าเป็นราคาที่สามารถรับได้ และกลุ่มตัวอย่างทุกเพศ ทุกช่วงอายุ ทุกอาชีพ ทุกกลุ่มรายได้ และทุกกลุ่มระดับการศึกามีความเห็นว่าการขายสลากรูปแบบปัจจุบันยังไม่ดีเนื่องจากยังต้องซื้อสลากเกินราคา สิ่งที่สำนักงงานสลากกินแบ่งรัฐบาลควรปรับปรุงคือ เพิ่มเงินรางวัล เพิ่มจำนวนรางวัล และนำการจำหน่ายสลากอัตโนมัติมาใช้ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างนั้นมีความสนใจในสลากอัตโนมัติ สาเหตุที่สนใจคือ ความรวดเร็ว สะดวก ทันสมัย เลือกได้เลย และจำหน่ายไม่เกินราคา

สถาบันวิจัยและให้คำปรึกษาแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (2540) ทำการศึกษาเรื่อง "ผลกระทบทางสังคมจากสลากออนไลน์" ผลการศึกาพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ที่เคยซื้อ

สลากกินแบ่งรัฐบาลกว่าร้อยละ 70 ในทุกภาค ประกอบอาชีพส่วนใหญ่เป็นรัฐวิสาหกิจคิดเป็นร้อยละ 94.1 รายได้มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการซื้อสลาก ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ 30,000-50,000 บาท เคยซื้อสลากคิดเป็นร้อยละ 94.6 โดยมีช่วงเวลาในการซื้อไม่แน่นอนและสถานที่ซื้อก็ไม่แน่นอน และเมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามอายุ พบว่าพฤติกรรมการซื้อสลากไม่มีแบบแผนที่แน่นอนทุกกลุ่มอายุ ทุกกลุ่มรายได้มีการซื้อสลากเท่าๆ กัน และความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพกับการซื้อสลากไม่มีแบบแผนแน่นอน ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างซื้อเพียง 1-3 ฉบับ ยกเว้นกลุ่มผู้ค้าสลากที่ซื้อแต่ละงวดมากกว่า 5 ฉบับ

สังศิต พิริยะรังสรรค์ (2545) ผู้ทำวิจัยเรื่อง “เศรษฐกิจการพนัน” เมื่อปี 2545 เปิดเผยว่าจากการสำรวจความคิดเห็นของประชาชนในเรื่องการพนันต่างๆให้ถูกกฎหมายนั้น ประชาชนส่วนใหญ่ต้องการให้หวยใต้ดินเป็น สิ่งถูกกฎหมายมากที่สุด ส่วนบ่อนการพนัน ค่อนข้างที่จะคัดค้าน ในขณะที่การพนันฟุตบอลประชาชนมีความคิดเห็นคัดค้านมากที่สุดสูงถึงร้อยละ 70 เนื่องจากเป็นการมอมเมาประชาชน อีกทั้งความรู้และความเข้าใจของประชาชนในเรื่องปัญหาการพนันฟุตบอลยังมีน้อยมาก การเล่นพนันฟุตบอลเริ่มแพร่ระบาดมาทุกชนชั้นรศ.ดร.สังศิต กล่าวต่อว่า ทางสำนักงานสลากฯต้องศึกาวบรวมปัญหาและเปิดรับฟังความคิดเห็นของประชาชนเสียก่อน รวมถึงหาแนวทางการแก้ปัญหาด้วย เพราะฟุตบอล เป็นการพนัน อบายมุขที่ทุกคนควรหลีกเลี่ยง หากจัดการเรื่องนี้ให้ถูกต้องจะต้องกำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจนว่าเราทำให้ถูกกฎหมาย หรือเราต้องการล้มล้างพนันฟุตบอลเถื่อน เราต้องกำหนดรายได้อายุ อาชีพของผู้เล่นอย่างไรเหมือนกับที่ต่างประเทศดำเนินการกันอยู่ นอกจากนี้ต้องควบคุมการคอร์รับชันของเจ้าหน้าที่ตำรวจด้วย

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2547) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ “ยุทธศาสตร์การบริหารเศรษฐกิจนอกระบบ” พบว่ารัฐบาลมียุทธศาสตร์ในการจัดการเศรษฐกิจนอกระบบโดยเฉพาะเรื่องหวยใต้ดินที่รัฐบาลนำขึ้นมาทำให้เป็นการพนันที่ถูกกฎหมายโดยการออกเป็นสลาก 2 ตัว 3 ตัวหรือที่รู้จักในชื่อ “หวยบนดิน” และได้ทำการศึกษาถึงผลได้ผลเสียและความคิดเห็นของประชาชนทีมีต่อการออกสลากแบบนี้ พบว่าประชาชนส่วนใหญ่ไม่เห็นด้วยกับการออกสลาก เนื่องจากประชาชนส่วนใหญ่คิดว่าการออกสลากยิ่งเป็นการส่งเสริมให้คนในประเทศเล่นการพนันกันมากขึ้น เป็นเรื่องผิดศิลธรรม และมีบางส่วนคิดว่าเป็นประโยชน์ของรัฐบาลในเรื่องของการล็อคเลขรางวัลที่ออก แต่ก็มีประชาชนจำนวนหนึ่งที่เห็นด้วยกับการออกสลาก เพราะถือว่าเป็นการส่งเสริมรายได้ให้กับรัฐเพื่อนำเอาไปพัฒนาประเทศและเป็นการปราบปรามอิทธิพลของเจ้ามือหวย ปกป้องผู้เล่นไม่ให้ถูกเจ้ามือโกง เมื่อรัฐบาลได้ทำการออกสลากเลขท้าย 2 ตัว 3 ตัว มาในงวดแรกเมื่อวันที่ 1 สิงหาคม 2546 จนถึงปัจจุบันพบว่ารัฐบาลได้รับรายได้จากการซื้อสลากของประชาชนในส่วนนี้เป็นจำนวนมาก ได้กำไรจากการออกสลากเป็นจำนวน 5,400,000,000 บาท

สำหรับการศึกษาเรื่องของสลากกินแบ่งหรือล็อตเตอรี่นี้มีผู้ทำการศึกษาไว้หลายท่าน ที่นำมาใช้เป็นแนวทางในที่นี้คือ **การศึกษาของ Ferrell, Morgenroth และ Walker (1999)** ซึ่งทดสอบการบริโภคล็อตเตอรี่ในประเทศอังกฤษ ว่ามีลักษณะเสพติดหรือไม่ ผลการศึกษาพบว่า การบริโภคมีลักษณะเสพติด แต่ก็มีความรุนแรงของการเสพติดน้อยกว่าสินค้าเสพติดด้านกายภาพ เช่น บุหรี่ ในการศึกษาของพวกเขานั้น มีการนำมูลค่าที่คาดคะเน (Expected Value) ของล็อตเตอรี่มาเป็นปัจจัยกำหนดการบริโภคด้วย ซึ่งการศึกษาโดยพิจารณามูลค่าที่คาดคะเนของล็อตเตอรี่นี้เป็นที่นิยมทำมาก่อนหน้านี้ จะเห็นได้จากผลการศึกษาของ **Cook & Clotfelter (1993) และ Gulley & Scott (1993)** ซึ่งได้รวมมูลค่าที่คาดคะเนมาเป็นปัจจัยกำหนดยอดขายล็อตเตอรี่ในสหรัฐอเมริกาด้วย

ในแง่ที่ล็อตเตอรี่เป็นสินค้าการพนันนั้น มีผู้พยายามพัฒนาทฤษฎีอุปสงค์ของการพนันขึ้นมาหลายท่าน เพื่อจะนำไปสู่คำอธิบายว่าเพราะเหตุใดคนจึงเล่นการพนัน **Machina (1987, 1989), Sauer (1998) และ Starmer (2000)** สรุปว่าถึงแม้การพนันจะเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจประเภทหนึ่ง แต่นักเศรษฐศาสตร์ยังไม่เห็นพ้องต้องกันในการยอมรับทฤษฎีใดทฤษฎีหนึ่งเป็นหลักในการอธิบายพฤติกรรมการการเล่นการพนัน ดังนั้นยังคงมีการพัฒนาทฤษฎีอุปสงค์ของการพนันอย่างต่อเนื่องต่อไป ตัวอย่างได้แก่ **Nyman (2004)** พยายามอธิบายอุปสงค์การพนัน โดยใช้แบบจำลองการเลือกระหว่างการพักผ่อนกับการทำงานในแบบของอุปทานแรงงาน **Conlisk (1993) และ Simon (1998)** อธิบายการพนันโดยพัฒนาฟังก์ชันของความพึงพอใจในลักษณะที่การพนันนำมาซึ่งความสนุกสนาน **และ Hartley & Farrell (2002)** อธิบายการพนันโดยใช้ทฤษฎีอรรถประโยชน์ที่คาดคะเน (Expected Utility) เป็นต้น

ส่วนการศึกษาพฤติกรรมการบริโภคสลากกินแบ่งของรัฐบาลในต่างประเทศ มีการศึกษาที่น่าสนใจของ **Kearney (2004)** ซึ่งศึกษาการออกสลากกินแบ่งของรัฐต่างๆ (State Lottery) ในสหรัฐอเมริกา ผลการศึกษาพบข้อสรุปที่น่าสนใจอย่างยิ่งว่า การที่รัฐต่างๆ ของสหรัฐฯ นำสลากกินแบ่งหรือล็อตเตอรี่ของรัฐออกจำหน่ายแก่ประชาชน โดยหวังว่าประชาชนจะลดการพนันประเภทอื่นลง หันมาเล่นการพนันประเภทล็อตเตอรี่ของรัฐแทน ทำให้รัฐได้รายได้นำมาใช้ประโยชน์ในการพัฒนาประเทศนั้น ความเป็นจริงแล้วผู้บริโภคกลับไม่ได้ลดการพนันประเภทอื่นๆ ลง แต่กลับลดการใช้จ่ายสินค่าอื่นๆ ที่ไม่ใช่การพนันลง ซึ่งหมายความว่ารัฐไปเพิ่มสินค้าการพนันตัวใหม่เข้าสู่ตลาด ซึ่งไม่ใช่สินค้าที่สามารถทดแทนการพนันที่ผิดกฎหมายเดิมได้ ดังนั้นการนำล็อตเตอรี่ของรัฐออกจำหน่ายจึงเป็นเสมือนการเก็บภาษีประชาชนเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะประชาชนที่มีรายได้ต่ำ ซึ่งการศึกษาพบว่านิยมซื้อล็อตเตอรี่มากกว่าผู้มีรายได้สูง