

การพนันในฐานะความเสี่ยงโดยสมัครใจ: ความหมายและการต่อรองความเสี่ยง

มุมมองที่มีต่อการพนัน โดยทั่วไป

◎ เป็น “ความเบี่ยงเบน”

- เริ่มกลายมาเป็นความเบี่ยงเบนในสมัยใหม่
 - เป็นความผิดบาป
 - เป็นความไร้เหตุผล
 - เป็นสิ่งที่ไม่ก่อให้เกิดการผลิต
 - นักพนันกลายเป็น “ผู้ป่วยทางจิต”
 - อบายมุข

- ◎ ผู้เล่นจำนวนหนึ่งสามารถมีรายได้จากการพนันได้
- ◎ มีการลดทอนความเสี่ยง
- ◎ การได้เงินไม่ใช่เป้าหมายหลัก
- ◎ ไม่ได้เป็น “ความเบี่ยงเบน” อย่างที่มักจะถูกแปะป้ายให้

โป๊กเกอร์คืออะไร

- ◎ เป็นการพนันที่เป็น “skill game” อย่างหนึ่ง
- ◎ เป็นการเดิมพันกันระหว่างผู้เล่นด้วยตัวเอง (ต่างจากเดิมพันกับบ่อน)
- ◎ เป็นเกมของ “educated young middle class male”
- ◎ วิธีการเล่น

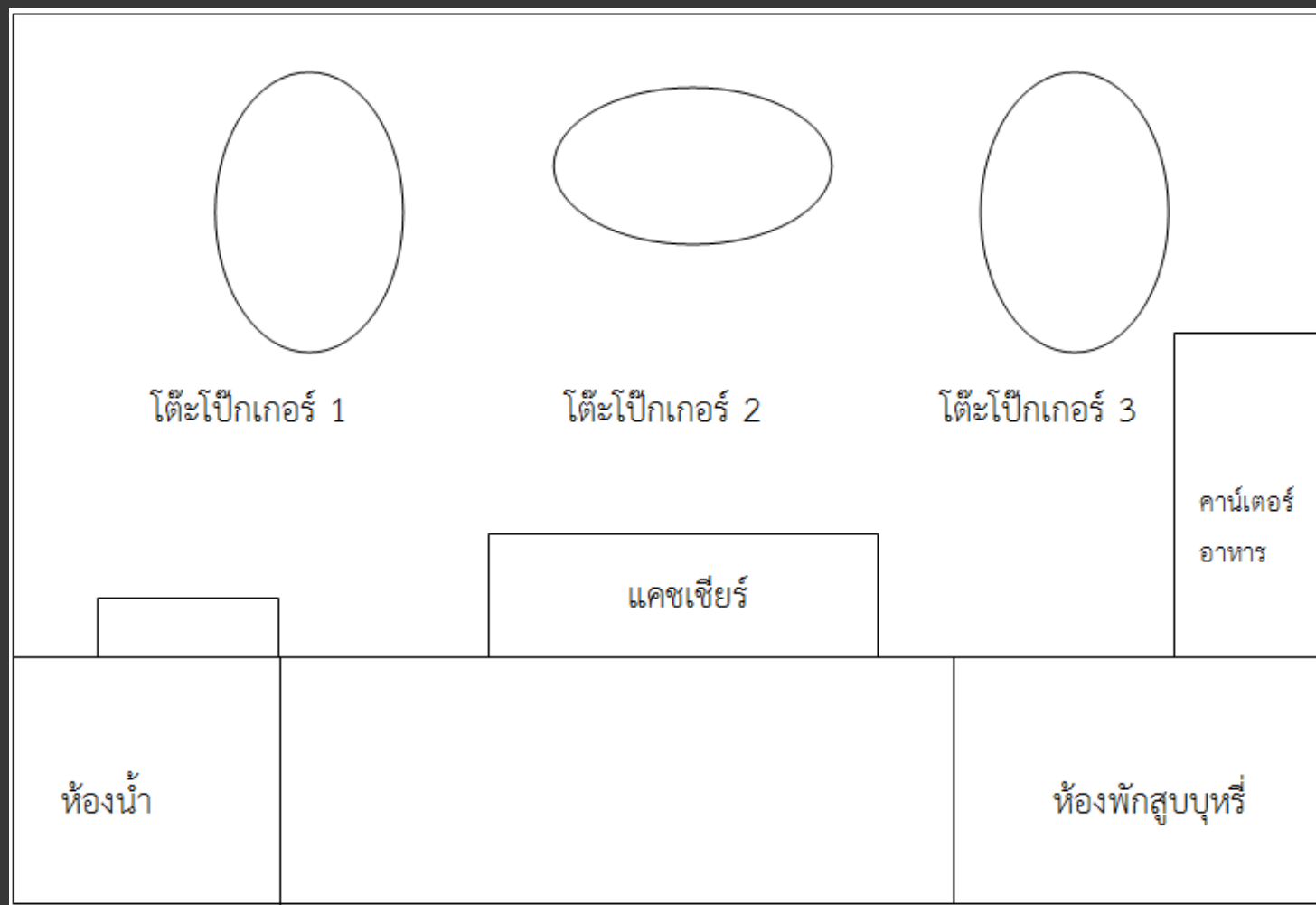
ขอบเขตของการศึกษา

- ◎ บ่อนที่เปิดให้เล่นแต่เฉพาะไปกเกอร์แห่งหนึ่งในเขตกรุงเทพฯ
- ◎ กรณีศึกษาผู้เล่นจากการสัมภาษณ์ **16** กรณี

ระเบียบวิธีวิจัย : Ethnography

- ◎ การสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม
- ◎ การสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ
- ◎ การสัมภาษณ์เชิงลึก
- ◎ Purposive sampling
- ◎ เปิดเผยสถานะของผู้ศึกษา

สถานที่



ประเด็นในการศึกษา

- ◎ ความหมายที่ผู้เล่นมีให้กับโปเกมอน
- ◎ แรงจูงใจในการเล่น
- ◎ การต่อรองความเสี่ยง
- ◎ ทักษะที่ต้องใช้ในการต่อรองความเสี่ยง
- ◎ การต่อรองทางอารมณ์
- ◎ สภาพวะเหนือจริง และความเชื่อเรื่องไซคลาง

ทฤษฎีที่ใช้ในการอธิบาย

- มโนทัศน์เรื่องความเสี่ยง
 - แนวคิดเรื่อง action ของ Erving Goffman
 - แนวคิดเรื่อง Edgework ของ Stephen Lyng
 - แนวคิดเรื่องกระบวนการทำให้เป็นเหตุเป็นผล (rationalization) และ Mcdonalization

มโนทัศน์เรื่องความเสี่ยง

- ◎ ความเสี่ยงก็คือกรณีที่มีการตัดสินใจโดยที่รู้ว่าผลลัพธ์มีอะไรบ้าง และมีความน่าจะเป็น (**probability**) เท่าไหร่
- ◎ ด้านการเงิน
- ◎ ด้านจิตใจ อารมณ์
- ◎ ความเสี่ยงโดยสมัครใจ

แนวคิด rationalization and macdonalization

- ◎ กระบวนการที่เหตุผล (rationality) นั้นเข้ามาแทนที่
ชนบประเพณี คุณค่า หรืออารมณ์
- ◎ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง **formal rationality** เหตุผลประเภทที่เป็น
การตัดสินใจผ่านวิธีการที่มีประสิทธิภาพที่สุดเพื่อการบรรลุ
เป้าหมาย ภายใต้กฎหมาย ระเบียบที่เป็นสากลอย่างไม่มีความเป็น
บุคคลเข้ามาเกี่ยวข้อง
- ◎ การทำงานแบบราชการ

Mcdonalization

- ◎ 1. ความมีประสิทธิภาพ (efficiency)
- ◎ 2. การสามารถคาดคำนวณได้ (calculability)
- ◎ 3. ความสามารถทำนายได้ (predictability)
- ◎ 4. การควบคุม (control)
- ◎ 5. ความไม่มีเหตุผลของเหตุผล

แนวคิดเรื่อง action

◎ Fatefulness

- สถานการณ์ที่ทั้ง เป็นปัญหา และ มีผลกระทบต่อชีวิต

◎ Action

- การกระทำในสถานการณ์ที่มีผลกระทบต่อชีวิตและมีปัญหา

◎ Character

- ลักษณะนิสัยใจคอของคนๆ นั้น

แนวคิดเรื่อง edgework

- ◎ ประสบการณ์ความเสี่ยงเป็นสิ่งที่พิเศษในตัวเอง
- ◎ Edge
 - หมายถึง “เส้นแบ่ง” หรืออาณาเขตพรมแดน
 - Seductive and addictive
- ◎ Edgework skill
 - ทักษะที่พิเศษที่ผู้คนโดยปกติทั่วไปนั้นเห็นว่าเป็นไปไม่ได้หรือยากที่จะกระทำ
 - ควบคุมตัวสถานการณ์ภายนอก และควบคุมตนเอง
- ◎ Edgework sensation
 - อารมณ์ความรู้สึกที่เข้มข้น
 - Omnipotence
 - Distortion of perception and consciousness

Ideal type ของผู้เล่น 3 ประเภท

- ◎ “นักพนัน”
- ◎ Edgeworker
- ◎ “Worker”

ความหมายที่มีต่อการพนันประเภทโป๊กเกอร์ของผู้เล่น

- ◎ เป็นงาน
- ◎ เป็นการพนัน
- ◎ เป็นกิจกรรมทำลายความเสี่ยง

- “มันเป็นงานครับ ผมเคยคุยกับคนที่เล่นเป็นอาชีพ อาทิตย์หนึ่งก็ประมาณสี่ห้าสิบชั่วโมง มันก็ พอๆกับงานประจำ เคื่ากั้ใช้ชีวิตปกติ แต่อาชีพเค้าไม่เหมือนคนอื่นเท่านั้นเอง ผมก็ทำอย่างเค้า เล่น สัปดาห์ละสี่ห้าสิบชั่วโมง แล้วเวลาที่เหลือก็เป็นเวลาใช้ชีวิต”
- “จะโป้กเกอร์หรืออย่างอื่น เหมือนกันหมด สุดท้ายคนชนะคือเจ้า ไม่มีใครบวก โป้กเกอร์ก็เป็น คนเล่นร้อยคนคนที่บวกไม่เกินสิบคน ที่เหลือเสียหมด ผมเล่นเอาสนุกอย่างเดียว...คนเล่นโป้กเกอร์นี้มันไม่ดี หรือเก่งกว่าคนเล่นการพนันอย่างอื่นหรอก”
- “โป้กเกอร์ เป็นเกมที่ผมชอบมัน รักมัน สนุกกับมัน ได้ใช้ความคิดอยู่ตลอดเวลาในการเล่น ได้ชิงไหวชิงพริบกับคู่ต่อสู้ ฝ่ายตรงข้าม ทำให้รู้สึกตื่นเต้น รู้สึกท้าทาย ผมชอบการแข่งขัน ชอบการใช้กลยุทธ์ในเกมแบบนี้”

แรงจูงใจในการเล่น

- ⦿ รายได้ที่ได้จากการเล่น
- ⦿ ความตื่นเต้นที่ได้จากความเสี่ยง
- ⦿ การพัฒนาตัวเอง
- ⦿ การได้รับการยอมรับ
- ⦿ อื่นๆ

- “ผมว่ามันเป็นอะไรที่ใช้ดวงกับฝีมือร่วมกัน ดีกว่าการพนันในคาสิโนครับ เมื่อก่อนผมเล่น **blackjack** ผมว่ามันก็ใช้สกิล แต่โป๊กเกอร์ต้องใช้มากกว่า คือการพนันอย่างอื่นมันเราเล่นแล้วเราเสียเปรียบเจ้ามือ ... ผมเล่นเอาสนุกด้วย หารายได้เสริมด้วย อยากจะให้มันเป็นอาชีพเสริม”
- “ไม่ได้กะว่าจะกลับมาเล่นเต็มตัว กะแค่เอาสนุก คือมีเงินก้อนหนึ่งประมาณ **300** ปอนด์ ก็ไปเล่น **tournament** ใน **internet** ได้มาสองพันปอนด์ ผมก็รู้สึกดีใจละ แต่ปรากฏว่ารุ่งขึ้นก็มีแข่งอีก **200** ทัวร์นาเมนต์ **200** ปอนด์ ผมจำไม่ได้ว่าติดอันดับ **1** ใน **3** หรือ **1** ใน **5** แต่ผมได้มาอีกห้าพันกว่าปอนด์ พอได้มาห้าพันก็เลยเล่นมาเรื่อยๆ.... “ตอนเล่นอยู่อังกฤษผมได้เดือนหนึ่งเป็นแสน

- ถ้าจะถามว่าทำไมถึงชอบเล่น ถ้าจะให้คิดถึงคำที่โผล่มา คือ อยากชนะ อยากตื่นเต้น ความรู้สึกที่ชัดที่สุดคือแค่นี้... ตื่นเต้นก็คือตื่นเต้นนะ หัวใจสูบฉีด มือสั่น อะดรีนาลีนมันมา เพราะอะไรก็น่าจะเพราะมันไม่แน่นอน บลัฟไม่บลัฟ มีจริงไม่มีจริงอะไรทำนองนี้ คือเป็นการพนันต่อให้เล่นแค่โยนหัวก็อย่มันก็ตื่นเต้นได้แล้ว แต่โป๊กเกอร์มันมากกว่านั้น... มันเหมือนกับมันมีส่วนผสมของ chance กับฝีมือที่มันลงตัวกันได้พอดี

- ◎ “ผมไม่ได้เล่นเพื่อเงิน ผมอยากชนะ ซึ่งเล่นจบแล้วบอกมันก็คือชนะ ... ลึกๆ ผมเล่น ผมอยาก **beat** (ชนะ) คนที่เล่นเก่งๆ บนโต๊ะ บางแฮนด์ผมก็อยากชนะให้ได้ ผมอยากให้ตัวเองเล่นให้ดีขึ้นเรื่อยๆ การชนะเป็นดัชนีที่ชี้ว่าเราเล่นได้ดี ไพ่ดีก็อาจส่วนหนึ่ง เงินเป็นแค่ปัจจัย บอกว่าคืนนี้เราชนะหรือแพ้ แล้วก็อยากทดสอบสมมติฐานต่างๆ เรื่อง **math** ของผม บนโต๊ะมีคนที่ผมไม่ได้อยากชนะ เพราะผมรู้สึกว่าคุณนี้ตัดสินใจแย่มากเลย ผมอยากชนะคนที่ผมรู้สึกว่าเล่นดี การได้ชนะคนพวกนี้มันเป็น **proof** ว่าเราเล่นดีขึ้นนะ”

- ◎ “มันอาจจะเป็นความรู้สึกเหมือนคนทั่วไปละมั้ง อยากเก่งอยากเด่น มันอาจจะเป็นเพราะตั้งแต่เด็กๆ เด็กผมเป็นคนที่ถูกกีดออกจากกลุ่มเพื่อนฝูง เป็นคนที่ไม่ถูกยอมรับ เล่นคนเดียวมาตั้งแต่เด็กๆ มันอาจจะเป็นปม เลยพอมาเล่นโป๊กเกอร์...เราเลยอยากเป็นคนแบบเนี้ย เป็นคนที่ได้อยู่ในสปอตไลท์ คนที่ถูกจับตามอง”

การต่อรองความเสี่ยง

◎ ปัจจัยของระดับความเสี่ยงในโป๊กเกอร์

- ความไม่แน่นอนจาก **chance**
- ระดับของการเดิมพัน (**stake**)
- **Bankroll**
- โครงสร้างของเกม
- **Playing style**
- ระดับฝีมือของตนเองที่สัมพันธ์กับฝีมือผู้เล่นคนอื่นๆ

การต่อรองความเสี่ยงของ “worker”

- ◎ การกระจายความเสี่ยง (การเล่นไม่เกิน bankroll ของตนเอง)
- ◎ สไตล์การเล่นที่เน้นความได้เปรียบด้านความน่าจะเป็น
- ◎ จริยธรรมแบบโปรเตสแตนท์
- ◎ วินัยในการเล่น

- “ผมเล่นผมตามลิมิต **bankroll** ของผมนะ คำมีกฎว่าห้าม **buy-in** เกิน **5%** ของเงินที่คุณมีอยู่ คือคุณมีโอกาสเล่นที่ตรงนี้ได้ยี่สิบครั้งเหมือนกับพอร์ตหุ้นนั้นแหละที่เค้าต้องกระจายความเสี่ยง ไม่ใช่เอาเงินก้อนใหญ่ๆ ไปลงทุนในหุ้นตัวเดียว หรือธุรกิจประเภทเดียวที่เดียวหมด”
- “คนในกลุ่มเค้ากินข้าวกันมือเป็นหมื่น ไปเที่ยวไปเลานจ์ เทียวขับ พื้จิกโก่ พื้มิกเค้าไม่ไปเค้าเล่นไฟอย่างเดียวนะคุณ นี่คืองานของเค้า เค้าบอกว่าสินเปลือง ถ้าเค้าจะมีใช้เงินอะไรก็คือเอาไปลงทุน เค้าไม่ยอมซื้อรถด้วยซ้ำ ประหยัดจริงๆ เค้าเห็นเงินมันเป็นส่วนสำคัญในการเล่น การมี **bankroll** ที่ใหญ่มั่นคือ ความสบายใจในการเล่น สำหรับเค้า **money saved** คือ **money earned**”
- “ไม่ชอบเล่น **heads-up** เพราะต้องใช้สกิลมากกว่า ไม่เหมือน **full table** ที่มีเก้าคนสิบคน เวลาเล่น **heads-up** เราต้องเล่นไฟ **ev** ต่ำ **heads up range** ไฟมันกว้าง ต้องอ่านอะไรเยอะมาก”
- ผมถามเพื่อนๆ ที่ชื่อต่างๆ เนี่ย เค้าทำเงินได้ปีละเท่าไร ปรากฏว่าเค้าทำเงินได้ไม่เยอะ เราได้เยอะกว่าเราก็นั่งวิเคราะห์ว่าเราได้เงินเยอะกว่าเพราะอะไร เพราะว่าวินัย ถ้าเกิดว่าคู่ต่อสู้เก่ง ใช้วิธีหนี คาสิโนมีให้ผมเลือกแปดโต๊ะ จะไปเล่นทำไมโต๊ะที่มันเก่งผมก็ไปเลือกเล่นโต๊ะที่ผมคิดว่ามันเหมาะกับผม **long run** ก็เลยทำงานมากกว่า การควบคุมตัวเองสำคัญมาก

การต่อรองความเสี่ยงของ “นักพนัน”

- ◎ เชื่อบ้างว่ามากกว่าการลดทอนความเสี่ยง
- ◎ ต้องการเล่นในเกมที่ความเสี่ยงสูงที่สุดเท่าที่จะรับได้
- ◎ การเล่นที่ **aggressive** “วัดดวง”,
- ◎ ผลลัพธ์ไม่ใช่สิ่งสำคัญที่สุดแต่เป็นการแสดงตัวตนในสถานการณ์ความเสี่ยงที่สำคัญ
- ◎ เป็นการแสดงสถานภาพทางชนชั้น

- ◎ “**bankroll** อะไรนี่ผมไม่มีหรอครับ ผมมี **income** เดือนละห้าแสนก็บริหารจัดการกันไป แค่นี้ไปเล่นที่เดียวห้าแสนหมดเท่านั้นแหละ อยากเล่นได้ นานๆ เล่นหนักไปเดี๋ยวสิ้นเดือนไม่มีอะไรทำ ก็เล่นเดือนชนเดือนไป”
- ◎ “ตั้งแต่เล่นมาผมเสียมาเป็นล้านแล้วนะ แต่ถ้าจะให้เล่นตามสูตรอันนั้นมันคือ คนเล่นหาเงิน ผมไม่มีความอดทนที่จะเล่นอย่างนั้นหรอ ผมรู้ตัวว่าผมเล่นไม่ เก่ง แต่ผมมีเงิน ผมเล่นการพนันแล้วมีความสุข”
- ◎ “มิวเป็นคนที่ย้ายเยอะที่สุด แต่อารมณ์เสียน้อยที่สุด เสียไปตาเดียวสามสี่หมื่น ก็แค่ชมว่า “**nice hand** ครับ” แล้วก็เดินออกไปสูบบุหรี่ สักพักก็กลับมา เดินไปอีกโต๊ะ ยิ้มแย้ม แล้วพูดว่า “เล่นอะไรกันอยู่เหอ เล่นด้วยคนสิ คือมันไม่ บ่นว่าตัวเองช่วยหรือแสดงอาการอะไรเลย แล้วเรื่องเงินเนี่ยก็ต้องชมมันเลย ใครแทงบอลกับมันเนี่ยมันจ่ายค่าน้ำให้ด้วยนะ มันเป็นคนใช้ได้เลย”

การต่อรองความเสี่ยงของ edgeworker

- ◎ ความเสี่ยงเป็นเป้าหมายในตัวเอง
- ◎ มีการลดทอนความเสี่ยงในระดับหนึ่ง แต่ก็เพิ่มความเสี่ยงให้กับตัวเองจนข้ามเส้นที่ตัวเองอาจจะสูญเสียการควบคุม
- ◎ การเล่นที่เน้นทักษะ เพื่อ “beat the odds”

- ◎ “อยากรู้ว่าตัวเองจะไปได้ถึงไหน ถ้าให้เล่นระดับเล็กๆมันก็รู้ตัวว่าได้ชั่วคราวอยู่แล้ว ถ้าเล่น **stake** สูง โอกาสได้เจอกับคนเล่นเก่งๆมันมีมากกว่า นั่นก็เป็นความสนุกครับ ผมอยากไปเล่นกับคนเก่งๆเพราะอะไร ถ้าเราไม่ไปเล่นกับคนที่เก่งกว่า คนที่จะให้อะไรเราได้ในเชิง **skill** เราก็ไม่เก่งขึ้น ทำยที่สุดแล้วผมอาจจะอยากเก่งขึ้นไม่ใช่เพื่อความสนุก แต่เพื่อมากินเงินให้ได้มากขึ้นก็ได้ ผมไม่รู้เหมือนกันว่าความสนุกของผมสุดทำยแล้วมันคือเพื่อให้ได้เงินหรือเปล่า แต่คือหลายครั้งที่นั่งกับคนพวกนี้ มันทำให้เราต้องคิด ทำให้พัฒนา”
- ◎ “ผมไม่เล่นบาคาร่า ไม่เล่นการพนันอย่างอื่นก็เพราะว่า **factor** ของดวงในโป๊กเกอร์มันมีผลน้อยกว่า โโป๊กเกอร์ควบคุมได้มากกว่า ไม่ใช่เกี่ยวกับ **luck** อย่างเดียว แต่มัน **control** ได้ด้วย **skill** ด้วยอะไรมากกว่า”
- ◎ คือการไปเล่นกับคนเก่งๆ ...มันก็เป็นความสนุกอย่างหนึ่ง ทำยที่สุดแล้วทุกอย่างไม่ได้ขึ้นอยู่กับไฟอย่างเดียว เราคิดเราก็สนุก และคนเก่งๆก็เป็นคนที่น่าสนใจ เป็นคนที่มีอะไรเยอะมากกว่าคนที่ไม่เก่ง ผมก็เลยชอบเล่นกับคนพวกนั้นมากกว่า แต่ผมก็ต้อง **balance** นะ ต้องมีไต่ะง่ายไว้ทำเงิน แล้วเวลาเราไปนั่งเล่นกับคนเก่งก็อาจไม่ได้มี **profit** จากทางนั้น

ทักษะด้านต่างๆของผู้เล่น

- ◎ คณิตศาสตร์และความรู้เกี่ยวกับความน่าจะเป็น
- ◎ ระเบียบวินัย
- ◎ ความสามารถในการ “อ่าน”
- ◎ ความสามารถในการเชิงเทคนิค

การต่อช่องทางอารมณ์

- ◎ ความกลัว
- ◎ ความตื่นเต้น
- ◎ ความเบื่อหน่าย
- ◎ Tilt

● ผมก็เป็นคนที่มีเรื่อง **scarred money** เยอะตอนเล่นใหม่ๆ ตอนนี้ก็ยังมีเป็นเวลาเล่นโต๊ะที่เค้าเล่นกันหนักๆ ผมเห็นคนเค้าเล่นกันประมาณมีแค่คู่เดียวเกทับกันเป็นหมื่นเลยเหรออ แคเห็นไม่ได้เล่นเองมียังสั้น...มันก็ต้องปลงให้ได้ครับว่าไอ้ที่อยู่บนโต๊ะมันเป็นแค่ชิพ เป็นเหมือนแค่สกอร์เวลาเล่นเกม มันต้องผ่านตรงนี้ให้ได้ไม่งั้นเล่นกับเค้าไม่ได้ครับ

● “ต้องควบคุมเพราะ เพราะถ้าพูดภาษานักปิ่นเขาก็คือถ้าคุณตื่นเต้นหรือมี **adrenaline rush** จริงๆนั่นหมายความว่า คุณไม่มี **real confidence** อยู่ หรือคุณควบคุมอะไรไม่ได้แล้ว แล้วอีกอย่างก็คือตื่นเต้นไปแล้วมันมี **tells** มือมันสั่น กลืนน้ำลาย แล้วแต่คนจะเป็นยังไงตอนตื่นเต้น แต่ถ้าคนเค้าเห็นเค้าก็รู้ไฟเรา”

- ◎ “ผมคิดว่ามันก็ประมาณคล้ายๆคนเปื่องานบางครั้ง ทำงานธนาคาร อาจจะเปื่องานบางครั้ง แต่มันก็ต้องทำนี่หว่า ผมก็เล่นสัปดาห์ละสี่ห้าสิบ ชั่วโมง เล่นไปก็เกอริคืองานของผม ไม่ใช่ความสนุก ถ้าผมอยากสนุก ผมไปทำอย่างอื่นไม่ดีกว่าหรอ”
- ◎ **Tilt** คำนี้จริงๆ สำหรับผม ไม่ใช่ความโกรธ แต่เหมือนกับความ ผิดหวัง แต่ผมว่ามันเกิดมาจากความมั่นใจในตัวเองสูงไป เป็น อารมณ์ที่พุดยาก แต่รู้สึกว่เล็ดสับสนขึ้นหน้า รู้สึกว่ตัวเองใจร้อน ขึ้นทันที โดน **bad beat** ผมจะเป็นจาก **bad beat** พอ **tilt** ถ้าผมรู้ตัวก็จะเล่นให้น้อยลง

สภาวะเหนือจริง

- ◎ Non Newtonian Clock
- ◎ Deep concentration
- ◎ สมบัติในระดับลึก
- ◎ พื้นที่ที่หดตัว

ความเชื่อเรื่องโชคลาง

- ◎ 1. ความเชื่อในว่าตัวเองสามารถเสกหรือสั่งให้ผลลัพธ์ในการพนั้นเป็นไปตามที่ตนเองต้องการได้ (**participation**)
- ◎ 2. ความฝันและลางบอกเหตุ
- ◎ 3. ความเชื่อว่าวัตถุมีชีวิตหรือวิญญาณ (**animism**)
- ◎ 4. มีสิ่งที่โชคดียู่ (**lucky**) (คนที่โชคดี วัตถุนำโชค สถานที่ เวลา ลัคน้ำมันเบอร์)
- ◎ 5. ความเชื่อในเรื่องชะตากรรม (**fate and destiny**) ที่ถูกกำหนดจาก “เบื้องบน” (พระเจ้า เวกกรรม)