

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการเล่น การพนันฟุตบอล ลักษณะการวิจัยเป็นการวิจัยแบบสำรวจ (Survey Research) โดยการใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) และการวิจัยทางมานุษยวิทยา (Anthropological Fieldwork) โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล สำหรับการวิจัยแบบเจาะจงกลุ่มประชากรโดยมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การทดสอบความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของเครื่องมือ
- 3.4 เกณฑ์การให้คะแนน
- 3.5 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.6 การวิเคราะห์และการประมวลผลข้อมูล
- 3.7 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม

ประชากรในการศึกษา(Population) เป็นผู้เล่นการพนันฟุตบอลในเขต กรุงเทพมหานคร ซึ่งอาศัยผลการศึกษาศูนย์วิจัยกสิกรไทย (2539) ระบุว่า ในปี พ.ศ.2539 มีผู้เล่นการพนันฟุตบอลในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ประมาณ 34,000 ราย

สำหรับกลุ่มตัวอย่างนี้ ผู้วิจัยคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่าง (Sample Size) โดยใช้สูตร (อ้างถึงใน โกศล คำเต็ม, 2531:39) กำหนดให้มีความคลาดเคลื่อนของกลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 5 (ระดับนัยสำคัญ 0.05)

$$n = \frac{N}{1+Ne}$$

เมื่อ n = แทนขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

N = แทนขนาดประชากร

e = แทนความคลาดเคลื่อนที่จะยอมรับได้

$$\begin{aligned} \text{เพราะฉะนั้น } n &= \frac{34,000}{1+34,000(0.05)^2} \\ &= 395.34 \text{ ราย} \end{aligned}$$

แต่เนื่องจากในช่วงที่ผู้วิจัยทำการศึกษาและเก็บข้อมูล เป็นฤดูกาลแข่งขันปกติ ซึ่งได้ผ่านการแข่งขันที่สำคัญและเป็นที่น่าสนใจอย่างการแข่งขันฟุตบอลโลกหรือการแข่งขันชิงแชมป์แห่งชาติยุโรปซึ่งผู้เล่นส่วนใหญ่ได้เลิกเล่น คงเหลือแต่ผู้เล่นที่เล่นการพนันเป็นประจำในฤดูกาลปกติซึ่งมีจำนวนไม่มากนัก ประกอบกับกลุ่มตัวอย่างมีค่อนข้างจำกัดเพราะส่วนใหญ่ปิดสถานภาพจำเป็นต้องศึกษาในส่วนที่ผู้วิจัยมีประสบการณ์ในวิชาชีพ ตลอดจนความสัมพันธ์ส่วนตัวกับเพื่อนร่วมวิชาชีพและผู้เล่นที่พอจะหาข้อมูลได้ จึงได้ทำการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 150 ราย ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ได้ทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นผู้เล่นการพนันฟุตบอล ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยอาศัยการแบ่งตามเขตของกองบัญชาการตำรวจนครบาลทั้ง 9 กองบังคับการซึ่งประกอบด้วยด้วยสถานีตำรวจในสังกัดและหน่วยขึ้นตรง อันเป็นหน่วยงานหลักมีพื้นที่และ/หรืออำนาจหน้าที่ความรับผิดชอบในการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรม ดังนี้

(1) กองบังคับการตำรวจนครบาล 1 มีสถานีตำรวจในสังกัด คือ สน.พญาไท สน.ดุสิต สน.นางเลิ้ง สน.ชนะสงคราม สน.มักกะสัน สน.สามเสน สน.ห้วยขวาง สน.บางโพ และ สน.ดินแดง

(2) กองบังคับการตำรวจนครบาล 2 มีสถานีตำรวจในสังกัด คือ สน.บางซื่อ สน.เตาปูน สน.โคกคราม สน.สุทธิสาร สน.พหลโยธิน สน.ทุ่งสองห้อง สน.ดอนเมือง สน.ประชาชื่น สน.บางเขน สน.สายไหม และสน.คันนายาว

(3) กองบังคับการตำรวจนครบาล 3 มีสถานีตำรวจในสังกัด คือ สน.มีนบุรี สน.ลำหิ น สน.ประชาสำราญ สน.หนองจอก สน.ลาดกระบัง สน.ร่มเกล้า สน.คลองกรุง สน.จรเข้หน้าถอย สน.นิมิตรใหม่ สน.สุวินทวงศ์ และสน.ลำผักชี

(4) กองบังคับการตำรวจนครบาล 4 มีสถานีตำรวจในสังกัด คือ สน.บางชัน สน.โชคชัย สน.หัวหมาก สน.วังทองหลางสน.บึงกุ่ม สน.ลาดพร้าว สน.ประเวศ และสน.อุดมสุข

(5) กองบังคับการตำรวจนครบาล 5 มีสถานีตำรวจในสังกัด คือ สน.ลุมพินี สน.บางนา สน.วัดพระยาไกร สน.ทุ่งมหาเมฆ สน.บางโพพวง สน.ทองหล่อ สน.พระโขนงและสน.คลองตัน

(6) กองบังคับการตำรวจนครบาล 6 มีสถานีตำรวจในสังกัด คือ สน.บางรัก สน.ปทุมวัน สน.พลับพลาไชย 1 สน.พลับพลาไชย 2 สน.สำราญราษฎร์ สน.ยานนาวา สน.จักรวรรดิและ สน.พระราชวัง

(7) กองบังคับการตำรวจนครบาล 7 มีสถานีตำรวจในสังกัด คือ สน.ท่าพระ สน.บางยี่ขัน สน.บางกอกน้อย สน.บางเสาชิงช้า สน.บางกอกใหญ่ สน.บวรมงคล สน.บางพลัด สน.บางขุนนนท์ สน.ตลิ่งชัน สน.ธรรมศาลา และสน.ศาลาแดง

(8) กองบังคับการตำรวจนครบาล 8 มีสถานีตำรวจในสังกัด คือ สน.ทุ่งครุ สน.สำเหร่ สน.บุปผาราม สน.ราษฎร์บูรณะสน.สมเด็จพระเจ้าพระยา สน.ตลาดพลู สน.บางยี่เรือ สน.บุคคโล สน.ปากคลองสานและ สน.บางคอแหลม

(9) กองบังคับการตำรวจนครบาล 9 มีสถานีตำรวจในสังกัด คือ สน.ท่าข้าม สน.แสมดำ สน.หลักสอง สน.บางขุนเทียน สน.หนองแขม สน.ภาษีเจริญ สน.เพชรเกษม สน.หนองค้างพลู สน.บางบอน และสน.เทียนทะเล

(10) กองบังคับการสายตรวจและปฏิบัติการพิเศษ 191

จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกสน.ต่าง ๆ ที่สามารถติดต่อประสานกับเพื่อนร่วมอาชีพ เพื่อความสะดวกและสามารถเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างได้อย่างถูกต้องและครอบคลุมทุกกองบังคับการ โดยได้ทำการคัดเลือก สน.ต่าง ๆ ดังนี้ ดังนี้

- (1) กองบังคับการตำรวจนครบาล 1 เก็บข้อมูลจากเขต สน.พญาไท และสน.ห้วยขวาง
- (2) กองบังคับการตำรวจนครบาล 2 เก็บข้อมูลจากเขต สน.โคกคาม และสน.สุทธิสาร
- (3) กองบังคับการตำรวจนครบาล 3 เก็บข้อมูลจากเขต สน.จรัญน้อย และสน.ลำผักชี
- (4) กองบังคับการตำรวจนครบาล 4 เก็บข้อมูลจากเขต สน.อุดมสุข
- (5) กองบังคับการตำรวจนครบาล 5 เก็บข้อมูลจากเขต สน.บางนา
- (6) กองบังคับการตำรวจนครบาล 6 เก็บข้อมูลจากเขต สน.บางรัก และสน.ยานนาวา
- (7) กองบังคับการตำรวจนครบาล 7 เก็บข้อมูลจากเขต สน.ท่าพระ
- (8) กองบังคับการตำรวจนครบาล 8 เก็บข้อมูลจากเขต สน.บางยี่เรือ และสน.หลักสอง
- (9) กองบังคับการตำรวจนครบาล 9 เก็บข้อมูลจากเขต สน.ภาษีเจริญ
- (10) กองบังคับการสายตรวจและหน่วยปฏิบัติการพิเศษ 191 (สปพ.)

เมื่อได้เขตพื้นที่แล้วจึงได้ทำการเก็บข้อมูลโดยการใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่ายกับผู้เล่นการพนันฟุตบอลในเขตพื้นที่ดังกล่าว จึงได้ทำการแจกแบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างที่พบตัวหรือ

ที่เข้ามาเล่นตามโต๊ะพนันบอล ซึ่งแต่ละสน.และสปพ. ได้ทำการแจกแบบสอบถาม จำนวน 10 ชุด รวม 150 ชุด

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลทางมานุษยวิทยาโดยใช้เทคนิควิจัยแบบเจาะลึก ได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างที่จะทำการสัมภาษณ์ไว้ทั้งสิ้น 10 ราย ซึ่งเป็นผู้เล่นการพนันฟุตบอล ในเขตกรุงเทพมหานคร

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) และแบบสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถาม โดยแบ่งออกเป็น 5 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นคำถามเกี่ยวกับภูมิหลังของกลุ่มตัวอย่าง ลักษณะคำถามเป็นแบบ เต็มคำ และแบบเลือกตอบ ได้แก่ เพศ อายุ ศาสนา ภูมิลำเนา การศึกษา สถานภาพสมรส สถานภาพในครอบครัว อาชีพ และรายได้ส่วนตัว/ครอบครัวต่อเดือน

ส่วนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับปัจจัยเกี่ยวกับการพนันฟุตบอล ซึ่งเป็นเหตุผลของผู้เล่นในการเล่นการพนันฟุตบอล ลักษณะคำถามเป็นแบบเลือกตอบ ได้แก่ ความคาดหวังในการเพิ่มรายได้อีก เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินตื่นเต้นเร้าใจ ตามสมัยนิยม เพื่อเข้าสังคม ได้รับการยกย่องนับถือ เป็นเกมกีฬาไม่ใช่การกระทำผิดที่ร้ายแรงและเพื่อระบายความรู้สึกที่ซ่อนเร้นอยู่ในจิตใจและเรียงลำดับความสำคัญ

ส่วนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับลักษณะของการพนันฟุตบอล ที่มีผลต่อการเล่นการพนันฟุตบอลของผู้เล่น โดยมีลักษณะคือ เล่นง่าย สะดวกและไม่เสียเวลา ลักษณะคำถามเป็นแบบเลือกตอบ

ส่วนที่ 4 เป็นคำถามเกี่ยวกับปัจจัยทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบ ที่มีผลต่อการเล่นการพนันฟุตบอลลักษณะคำถามเป็นแบบเลือกตอบ ได้แก่ ผู้เล่นที่มีชื่อเสียง ผู้จัดการทีมที่มีชื่อเสียงและทีมฟุตบอลที่มีชื่อเสียง เป็นต้น และเรียงลำดับความสำคัญ

ส่วนที่ 5 เป็นคำถามปัจจัยเกี่ยวกับกลุ่มเพื่อน ที่มีผลต่อความบ่อยครั้งในการเล่นการพนันฟุตบอลของผู้เล่น เป็นแบบคำถามแบบเลือกตอบ

ส่วนที่ 6 เป็นคำถามเกี่ยวกับการรับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับทีมฟุตบอลจากสื่อ ที่มีผลต่อความบ่อยครั้งในการเล่นการพนันฟุตบอลของผู้เล่น ลักษณะคำถามแบบเลือกตอบและเรียงลำดับความสำคัญของสื่อ

ส่วนที่ 7 เป็นคำถามที่เป็นส่วนประกอบเกี่ยวกับทัศนคติการแสดงความคิดเห็น และข้อเสนอแนะของผู้เล่นการพนันฟุตบอล มีทั้งลักษณะคำถามที่เป็นแบบประเมินค่า (Rating Scale) แบบเลือกตอบและเติมคำ

3.3 การทดสอบความถูกต้องและความเชื่อมั่นของเครื่องมือ

1. แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้นำกรอบแนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวบรวมและสร้างแบบสอบถามขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย ซึ่งก่อนนำไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างผู้วิจัยจะได้ทำการทดสอบเครื่องมือวัด (Measurement) ดังนี้

(1) ความเที่ยงตรง (Validity) โดยจะได้นำแบบสอบถาม ไปปรึกษาอาจารย์ผู้สอนและผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อตรวจสอบ และแก้ไขความ เที่ยงตรงของเนื้อหาในแบบสอบถาม

(2) ความเชื่อมั่น (Reliability) โดยจะได้นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปทดสอบ (Pre-test) กับกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เล่นการพนันฟุตบอลในเขตปริมณฑล จำนวน 30 ราย จากนั้นนำมาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม ด้วยวิธีหาค่าความเชื่อมั่น(Coefficient Alpha) เพื่อดูค่าสอดคล้องของข้อคำถามและนำผลที่ได้มาตรวจสอบคุณภาพแบบสอบถาม พร้อมปรับปรุงแก้ไขและได้นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา จนแน่ใจและเชื่อมั่นได้ว่า แบบสอบถามในการนำมาใช้วิจัยครั้งนี้มีรายละเอียดครอบคลุมและสามารถนำมาใช้ในการเป็นข้อมูลในการวิจัยต่อไปได้ ซึ่งผลการทดสอบได้ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม ดังนี้

ตารางที่ 3 แสดงค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม

แบบสอบถามในด้านต่าง ๆ	ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น Alpha
สาเหตุการเล่นการพนันฟุตบอล	0.71
ลักษณะของการพนันฟุตบอลกับการตัดสินใจเล่น	0.63
ทีมฟุตบอลกับการตัดสินใจเล่น	0.79
ภาพรวมของแบบสอบถาม	0.63

2. แบบสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะใช้แบบสัมภาษณ์ที่มีลักษณะของข้อคำถามคล้ายคำถามในแบบสอบถาม แต่คำถามในแบบสัมภาษณ์นั้นจะมีความละเอียดกว่าเพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความสมบูรณ์ชัดเจนและตรงกับความรู้สึกภายในจิตใจของผู้ตอบมากยิ่งขึ้น โดยสามารถตอบได้อย่างอิสระ ผู้วิจัยได้สร้างแบบสัมภาษณ์ขึ้นจากกรอบแนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

และหาความเที่ยงตรงโดยถือเกณฑ์การตรวจสอบและพิจารณาแก้ไขของผู้ทรงคุณวุฒิ แล้วนำแบบสัมภาษณ์ดังกล่าวไปทดสอบกับ ผู้เล่นการพนันฟุตบอลในเขตปริมณฑลจำนวน 5 ราย จากนั้นนำมาปรับปรุงให้เกิดความน่าเชื่อถือและเหมาะสมมากยิ่งขึ้น แล้วนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลจริง

3.4 เกณฑ์การให้คะแนน

1. ปัจจัยเกี่ยวกับการพนันฟุตบอล ปัจจัยเกี่ยวกับลักษณะการพนันฟุตบอล ปัจจัยเกี่ยวกับทีมฟุตบอลและปัจจัยเกี่ยวกับกลุ่มเพื่อน โดยตัวแปรแต่ละตัวมีข้อความที่ใช้ในการวัดแบบ Likert Scale ซึ่งประกอบด้วยข้อความเชิงบวก (Positive) และข้อความเชิงลบ (Negative)

ข้อความเชิงบวก หมายถึงข้อความมีความหมายสอดคล้องกับความหมายของตัวแปรที่ต้องการวัด ตรงข้ามกับข้อความเชิงลบ ที่ข้อความมีความขัดแย้งกับความหมายของตัวแปรที่ต้องการวัด โดยเกณฑ์การให้ระดับคะแนนเป็นดังนี้

ทัศนคติ	ข้อความเชิงบวก	ข้อความเชิงลบ
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ระดับคะแนน 6	ระดับคะแนน 1
เห็นด้วย	ระดับคะแนน 5	ระดับคะแนน 2
ค่อนข้างเห็นด้วย	ระดับคะแนน 4	ระดับคะแนน 3
ค่อนข้างไม่เห็นด้วย	ระดับคะแนน 3	ระดับคะแนน 4
ไม่เห็นด้วย	ระดับคะแนน 2	ระดับคะแนน 5
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ระดับคะแนน 1	ระดับคะแนน 6

2. สำหรับระดับการรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อ นั้น ผู้วิจัยได้ประยุกต์วิธีการวัดระดับการรับข้อมูลข่าวสารมาจาก ไพบุรณ์ คณะเศรษฐกร (2531:59-60) ซึ่งเคยศึกษาและได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ 0.6271 เป็นเกณฑ์การให้คะแนนตัวแปรจากจำนวนครั้งและจำนวนชั่วโมงที่เปิดรับสื่อต่าง ๆ ดังนี้

ตารางที่ 4 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนการรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อ

สื่อ	หนังสือพิมพ์ นิตยสาร	วิทยุ	โทรทัศน์	อินเทอร์เน็ต
ระดับการรับ				
ระดับ 1	ไม่เคยอ่านเลย	น้อยกว่า 1ชม/วัน	น้อยกว่า 1 ชม/ วัน	ไม่เคยเล่น

ตารางที่ 4 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนการรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อ (ต่อ)

สื่อ ระดับการรับ	หนังสือพิมพ์ นิตยสาร	วิทยุ	โทรทัศน์	อินเทอร์เน็ต
ระดับ 2	2-3 วัน/สัปดาห์	1-2 ชม/วัน	1-2 ชม/วัน	น้อยกว่า 1 ชม/ วัน
ระดับ 3	4-5 วัน/สัปดาห์	2-4 ชม/วัน	2-4 ชม/วัน	1-2 ชม/วัน
ระดับ 4	อ่านทุกวัน	มากกว่า 4 ชม/ วัน	มากกว่า 4 ชม/ วัน	มากกว่า 2 ชม/ วัน

ระดับที่ 1 หมายถึง มีการรับข้อมูลข่าวสารต่ำ

ระดับที่ 2 หมายถึง มีการรับข้อมูลข่าวสารค่อนข้างต่ำ

ระดับที่ 3 หมายถึง มีการรับข้อมูลข่าวสารค่อนข้างสูง

ระดับที่ 4 หมายถึง มีการรับข้อมูลข่าวสารสูง

3.5 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยที่มีผลต่อการเล่นการพนันฟุตบอล จะใช้วิธีการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล 3 ลักษณะ ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง (Documentary Research) โดยการรวบรวมข้อมูลจากตำรา เอกสาร ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากห้องสมุดต่าง ๆ เพื่อให้เข้าใจ เรื่องราวได้ชัดเจนขึ้นและสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการวิจัยครั้งนี้ได้

2 การเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยภาคสนาม (Fieldwork Research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการวิจัย ลักษณะของการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยลักษณะแบบสอบถามที่ใช้ มีดังนี้

(1) แบบสอบถามปลายปิดเป็นคำถามที่มีคำตอบให้เลือกตอบ เพื่อให้สามารถตอบตามความเป็นจริงและทัศนคติของกลุ่มตัวอย่าง

(2) แบบสอบถามปลายเปิดเป็นคำถามที่เปิดโอกาสให้สามารถที่จะตอบคำถามได้อย่างเสรี ตามข้อเท็จจริง และความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นผู้เล่นการพนันในเขตพื้นที่ที่ได้แบ่งไว้และทำการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย โดยได้แจกแบบสอบถาม ตั้งแต่เดือน

พฤศจิกายน 2543 – กุมภาพันธ์ 2544 จำนวน 150 ชุด เป็นเวลา 3 เดือน โดยผู้วิจัยได้คอยแนะนำอธิบายข้อคำถามในการตอบแบบสอบถามเพื่อให้กลุ่มตัวอย่างเข้าใจโดยละเอียดและได้นัดหมายการรับแบบสอบถามคืนจากเพื่อนร่วมวิชาชีพซึ่งเป็นผู้เก็บรวบรวมแบบสอบถามแต่ละแห่งใช้เวลาประมาณ 7-15 วัน จึงได้เก็บแบบสอบถามคืน สำหรับการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้รับแบบสอบถามคืนทั้งหมด แต่สามารถนำมาใช้วิเคราะห์เพื่อประมวลผลได้จำนวน 134 ชุด คิดเป็นร้อยละ 89.33

3. การศึกษาทางมานุษยวิทยา (Anthropological Fieldwork) ซึ่งผู้วิจัยจะได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) โดยใช้แบบสอบถามที่มีโครงสร้าง คือ คำถามเป็นประเด็นในการสัมภาษณ์ โดยผู้วิจัยจะได้นำแบบสัมภาษณ์ที่จัดเตรียมไว้ไปทำการสัมภาษณ์ผู้เล่นการพนันฟุตบอล ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 10 ราย ผู้วิจัยได้เริ่มทำการสัมภาษณ์ ตั้งแต่ 7 มกราคม 2544 และครบทั้ง 10 ราย เมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2544 ซึ่งต้องอาศัยความสัมพันธ์ส่วนตัวและด้านวิชาชีพของผู้วิจัยในการสัมภาษณ์ โดยไม่ให้ผู้ถูกสัมภาษณ์เกิดความเกรงกลัวหรือเบื่อหน่าย ทั้งอธิบายว่าการให้สัมภาษณ์จะถูกเก็บเป็นความลับไม่เป็นผลร้ายการการจับกุมปราบปรามหรือถูกดำเนินคดีใด ๆ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการศึกษาวิจัยผลกระทบที่เกิดจากการเล่นการพนันฟุตบอลและได้อธิบายข้อคำถามที่ไม่เข้าใจให้ผู้สัมภาษณ์เกิดความเข้าใจเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องตรงกับความเป็นจริง ซึ่งผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมของผู้ถูกสัมภาษณ์ควบคู่ไปด้วย ถ้าเกิดความเบื่อหน่ายผู้วิจัยจะหยุดสัมภาษณ์และนัดหมายใหม่ โดยในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยทำการบันทึกคำตอบที่ได้ด้วยตนเอง จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ต่อไป ซึ่งมีขั้นตอนในการสัมภาษณ์ ดังนี้

(1) การสร้างความไว้วางใจ (Rapport) เพื่อให้ผู้ตอบซึ่งเป็นผู้เล่นการพนันฟุตบอล ในเขตกรุงเทพมหานคร เกิดความไว้วางใจ โดยได้แจ้งทราบว่าคำตอบที่ได้ในการสัมภาษณ์นั้น จะถูกเก็บเป็นความลับไม่มีผลร้ายต่อการจับกุมปราบปราม หรือถูกดำเนินคดีใด ๆ แต่นำข้อมูลที่ได้ไปใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ส่วนรวมเท่านั้น ขอให้ตอบตรงความเป็นจริงที่สุด เมื่อผู้เล่นเกิดความไว้วางใจแล้วจึงเริ่มสัมภาษณ์

(2) การสัมภาษณ์ จะเริ่มทำการสัมภาษณ์ ตามแบบสัมภาษณ์ที่ได้เตรียมไว้ โดยได้ใช้เวลาในการสัมภาษณ์ ประมาณ 1-2 ชั่วโมงต่อราย ซึ่งส่วนใหญ่จะให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

3.6 การประมวลผลและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลจากแบบสอบถาม

เมื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูลแล้ว ผู้วิจัยจะได้ทำการตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามและนำมาลงรหัส(Coding sheet) หลังจากนั้นผู้วิจัยจะทำการบันทึกข้อมูลในเครื่องคอมพิวเตอร์ และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์ SPSS – for Window (Statistical Package for the Social Science – for Window) มาช่วยในการประเมินผล วิเคราะห์ข้อมูล และสรุปผลการวิจัย ดังนี้

1) วิเคราะห์เพื่ออธิบายเบื้องต้นเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่าง และนำเสนอในรูปแบบของตารางประกอบความเรียง

2) วิเคราะห์เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ และนำเสนอในรูปแบบของตารางประกอบความเรียง

2. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ โดยจะใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา(Content Analysis) ในการวิเคราะห์เพื่อให้ได้บทสรุปที่สำคัญและนำเสนอ ต่อไป

3.7 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

ผู้วิจัยจะประมวลผลข้อมูล โดยใช้สถิติต่าง ๆ ตามความเหมาะสม เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยในการวิเคราะห์ใช้ระดับความมีนัยสำคัญ (Level of Significance) เท่ากับ 0.05 (อัลฟา =0.05) เป็นเกณฑ์ในการยอมรับหรือปฏิเสธสมมติฐาน มีรายละเอียดดังนี้

1. ข้อมูลเกี่ยวกับ ลักษณะของผู้เล่นการพนันฟุตบอล และข้อมูลเกี่ยวกับการแสดงความคิดเห็น ทศนคติ และข้อเสนอแนะต่าง ๆ ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Discriptive Statistics) ได้แก่ การแจกแจงความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentag) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Devaiton) ค่าต่ำสุด(Minimum) และค่าสูงสุด(Maximum) เพื่อบรรยายลักษณะตัวแปรที่ศึกษา

2. การศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเล่นการพนันฟุตบอล ใช้เทคนิคการวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ของตัวแปร (Bivariate Relationship) โดยใช้การวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square Analysis) เพื่ออธิบายความสัมพันธ์หลายตัวแปรอิสระตั้งแต่สองตัวขึ้นไป ที่มีต่อ

การเล่นการพนันฟุตบอลซึ่งสามารถแสดงความสัมพันธ์ โดยใช้ระดับนัยสำคัญที่ 0.05 ซึ่งดูจากค่าในตาราง (Crosstabulation) สูตรของไคสแควร์ คือ

$$X^2 = \frac{(O-E)^2}{E}$$

เมื่อ O = ค่าของข้อมูลที่รวบรวมได้ (observe value)

E = ค่าของข้อมูลที่คาดว่าจะเป็น (expect value)

$E = \frac{r \times k}{N}$ หมายความว่า คำนวณได้จากผลของแต่ละ r

ตามแถว(row) และแต่ละค่า k ตามสดมภ์ (column)
หารด้วยจำนวนทั้งหมด