



บทที่ 6

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นการพนันฟุตบอล ในกรุงเทพมหานคร” เนื่องจากการเล่นการพนันฟุตบอลส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจและสังคมของประเทศโดยส่วนรวม และแพร่ระบาดไปทั่วประเทศ เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการควบคุมแก้ไขการเล่นการพนันฟุตบอลให้อยู่ในวงจำกัด และสามารถควบคุมได้และเป็นแนวทางในการป้องกันและปราบปรามปัญหาอันเกิดจากการเล่นการพนันฟุตบอล โดยได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการวิจัยไว้ ดังนี้

- 1) เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นการพนันฟุตบอล ซึ่งเป็นอาชญากรรมไม่มีเหยื่อ
- 2) เพื่อศึกษาภูมิหลังและพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของผู้เล่น
- 3) เพื่อหาแนวทางในการออกมาตรการควบคุมและแก้ไขการเล่นการพนันฟุตบอล

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดและกำหนดตัวแปรอิสระซึ่งเป็นปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อการเล่นการพนันฟุตบอล การตัดสินใจในการเล่นการพนันฟุตบอล และความบ่อยครั้งในการเล่น ซึ่งเป็นตัวแปรตาม ไว้ ดังนี้

- 1) ปัจจัยเกี่ยวกับการพนันฟุตบอล คือ ความคาดหวังในการเพิ่มรายได้ ได้รับความสนุกสนาน ตื่นเต้นเร้าใจ ทำตามสมัยนิยม การพนันเพื่อเข้าสังคม การได้รับการยกย่องนับถือ เป็นเกมกีฬา ไม่ใช่เป็นการกระทำผิดที่ร้ายแรง และได้รับบายความรู้สึที่ดีที่ซ่อนเร้นอยู่ในจิตใจ
- 2) ปัจจัยเกี่ยวกับลักษณะการพนันฟุตบอล คือ เล่นง่าย สะดวก และไม่เสียเวลา
- 3) ปัจจัยเกี่ยวกับทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบ คือ นักกีฬาฟุตบอลที่มีชื่อเสียง (ดาราประจำทีม) ผู้จัดการทีมที่มีชื่อเสียง และสถิติเก่าของทีมที่ชนะมากกว่าแพ้
- 4) ปัจจัยเกี่ยวกับกลุ่มเพื่อน คือ การติดต่อคบค้าสมาคมกับกลุ่มเพื่อนที่เล่นการพนันฟุตบอล
- 5) ปัจจัยเกี่ยวกับสื่อ คือ การได้รับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับทีมฟุตบอล

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณและวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพพร้อมกัน โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เล่นการพนันฟุตบอล ในกรุงเทพมหานคร ช่วงระหว่างเดือน พฤศจิกายน 2543-กุมภาพันธ์ 2544 ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดและสุ่มเลือกกลุ่มตัวอย่างตามเขตท้องที่ของกองบัญชาการตำรวจนครบาล ทั้ง 9 กองบังคับการและหน่วยขึ้นตรง โดยใช้แบบสอบถามและโดยการสัมภาษณ์

แบบเจาะลึก จำนวน 10 ราย หลังจากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปสำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (SPSS-for Window or Statistical Package for the Social Science for Window) โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าต่ำสุด ค่าสูงสุด ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าไคสแควร์ เพื่อหาค่าความสัมพันธ์ของตัวแปรที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 และการใช้วิเคราะห์เนื้อหา สำหรับข้อมูลทางมานุษยวิทยา

จากผลการวิจัยในบทที่ผ่านมาทำให้ทราบรายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษามาทั้งหมด ดังนั้น เพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงขอสรุปภาพโดยรวมของ ผลการวิจัยข้อมูลดังกล่าวอย่างรวบรัดอีกครั้งหนึ่ง โดยการนำเสนอในรูปแบบความเรียงพร้อมทั้งข้อเสนอแนะเชิงวิชาการและข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

1. สรุปผลการวิจัย

1.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ในด้านภูมิหลัง พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย (ร้อยละ 96.5) มีอายุระหว่าง 31-40 ปี อายุต่ำสุด คือ 23 ปี (ร้อยละ 1.5) อายุสูงสุด คือ 59 โดยอายุเฉลี่ย 34.51 ปี นับถือศาสนาพุทธ (ร้อยละ 99.3) มีการศึกษาในระดับปริญญาตรีและมัธยมศึกษาปีที่ 6/ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ร้อยละ 39.6) เท่ากัน สมรสแล้วอยู่กินฉันสามีภรรยา (ร้อยละ 64.2) และมีฐานะเป็นหัวหน้าครอบครัว (ร้อยละ 67.2) มีอาชีพรับราชการ/รัฐวิสาหกิจ (ร้อยละ 74.0) โดยไม่มีอาชีพรอง (ร้อยละ 79.8) มีรายได้ส่วนตัว/เดือน ระหว่าง 5,001-10,000 บาท รายได้ต่ำสุดคือ 2,000 บาท รายได้สูงสุด คือ 40,000 บาท โดยรายได้เฉลี่ยเท่ากับ 11,589.48 บาท และครอบครัวมีรายได้/เดือนละ ระหว่าง 10,001-20,000 บาท ต่ำสุด คือ 5,000 บาท และสูงสุด คือ 100,000 บาท โดยรายได้ของครอบครัวเฉลี่ยเท่ากับ 19,931.7 บาท

ในด้านเหตุผลในการเล่นการพนันฟุตบอล กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้เหตุผลไว้ตามลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้

- 1) ต้องการความสนุกสนาน ตื่นเต้น ใจในการเชียร์การแข่งขันฟุตบอล (ร้อยละ 94.0)
- 2) ถือเป็นเกมกีฬาไม่ใช่ความผิดร้ายแรง สังคมยอมรับไม่เห็นเป็นสิ่งชั่วร้าย (ร้อยละ 66.4)
- 3) ทำให้รู้สึกที่ไม่ตกยุคหรือเชย (58.2)

4) เพื่อเข้าสังคมเป็นส่วนหนึ่งของสังคม (56.7)

5) ต้องการเพิ่มรายได้ (ร้อยละ 51.1)

ในด้านลักษณะของการพนันฟุตบอลกับการตัดสินใจเล่น กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะตัดสินใจเล่นการพนันฟุตบอลเพราะ ลักษณะของการพนันฟุตบอล คือ

1) **ไม่ต้องเสียเวลา** ไม่จำเป็นต้องเข้าไปในแหล่งพนัน หรือเฝ้าติดตามตลอดเวลา (ร้อยละ 87.3)

2) **เล่นสะดวก** สามารถเล่นได้ทุกโอกาส ไม่ต้องพะวงเรื่องตำรวจ ยากต่อการถูกจับกุม เพราะไม่มีพยานหลักฐานเหมือนคดีพนันอื่นและอัตราโทษสำหรับความผิดต่ำ (ร้อยละ 70.9)

3) **เล่นง่าย** ยากต่อการถูกโกงการเล่นเป็นไปอย่างบริสุทธิ์ยุติธรรม (ร้อยละ 68.7)

ในด้านทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่สมัครใจเล่นการพนันฟุตบอล เนื่องจากองค์ประกอบของทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบ โดยได้เรียงลำดับความสำคัญไว้ ดังนี้

(1) ดาราประจำทีมลงแข่งขัน (2) ผู้จัดการทีมที่มีชื่อเสียงคุมทีม (3) สถิติเก่าของทีมที่ชนะมากกว่าแพ้ ตามลำดับ (ร้อยละ 36.6) โดยทีมที่ได้รับการเลือกมากที่สุด คือ ทีมแมนเชสเตอร์ยูไนเต็ด (ร้อยละ 40.3) และผู้จัดการทีมที่ได้รับการเลือกมากที่สุดคือ อเล็กซ์ เฟอร์กูสัน ผู้จัดการทีมแมนเชสเตอร์ยูไนเต็ด (ร้อยละ 29.1) ส่วนดาราประจำทีมที่ได้รับการเลือกมากที่สุด คือ เดวิด เบคแคม กองกลางของทีมเดียวกัน (ร้อยละ 20.1)

ในด้านข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเพื่อน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีเพื่อนเล่นการพนัน (ร้อยละ 85.8) แต่ไม่ได้มีผลต่อการเล่นฟุตบอลของผู้เล่นแต่อย่างใด

ในด้านการรับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาฟุตบอล กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญกับสื่อ เรียงตามลำดับคือ 1) โทรทัศน์ 2) หนังสือพิมพ์/นิตยสาร 3) วิทยุ และ 4) อินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 29.1)

ในด้านการเล่นการพนันฟุตบอล กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ โดยเฉลี่ยแล้วจะเล่นมา 2.96 ปี ต่ำสุด 1 ปี และสูงสุด 11 ปี และในแต่ละเดือนจะเล่น 4 ครั้ง (ร้อยละ 25.4) ต่ำสุด 1 ครั้ง และสูงสุด 100 ครั้ง และในแต่ละครั้งวงเงินที่เล่นอยู่ระหว่าง 100 - 75,000 บาท โดยวงเงินเฉลี่ยเท่ากับ 3,430.60 บาท วงเงินที่เล่นได้อยู่ระหว่าง 100 - 50,000 บาท โดยวงเงินที่เล่นได้เฉลี่ยเท่ากับ 31,977.6 บาท และวงเงินที่เล่นเสียอยู่ระหว่าง 50 - 50,000 บาท โดยวงเงินที่เล่นเสียเฉลี่ยเท่ากับ 2,938.96 บาท และเล่นในกลุ่มเพื่อน (ร้อยละ 63.4) รองลงมาคือ โต๊ะบอล (ร้อยละ 55.2) และนิยมชำระเงินพนันด้วยเงินสด (ร้อยละ 88.8) โดยได้รับข้อมูลการเล่นการพนันฟุตบอลจากหนังสือพิมพ์/

นิตยสาร (ร้อยละ 73.9) ไม่เคยถูกโกงเงินพนัน (ร้อยละ 78.4) และยังมีใครเคยถูกจับกุมดำเนินคดีมาก่อน ส่วนใหญ่ได้รับการอบรมสั่งสอนว่าการพนันเป็นสิ่งผิดกฎหมายและศีลธรรม (ร้อยละ 79.9) และต้องการให้มีการปรับปรุงกฎหมายเพิ่มโทษในความผิดเกี่ยวกับการเล่นการพนันฟุตบอล (ร้อยละ 42.5) และเห็นด้วยว่าการพนันฟุตบอลก่อให้เกิดความเสียหายแก่เศรษฐกิจและสังคม (38.8) ต้องการให้การพนันฟุตบอลเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมายเหมือนต่างประเทศเพื่อเป็นการหาเงินเข้ารัฐเงินตราจะได้ไม่รั่วไหลออกนอกประเทศ (ร้อยละ 45.5) แม้จะเห็นว่าการพนันฟุตบอลเป็นสาเหตุให้อาชญากรรมเพิ่มขึ้น (ร้อยละ 44.0)

1.2 การพิสูจน์สมมติฐาน

สมมติฐานข้อที่ 1 "ผู้เล่น เล่นการพนันฟุตบอลเพราะคาดหวังว่าจะมีรายได้เพิ่มจากการชนะพนันฟุตบอล"

เมื่อทำการทดสอบโดยการใช้องค์การแจกแจงความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) ของทัศนคติกับกลุ่มตัวอย่าง จากการศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่เห็นด้วย ว่า เล่นการพนันฟุตบอลเพราะคาดหวังว่าจะมีรายได้จากการชนะพนันฟุตบอล

จึงยอมรับสมมติฐานข้อที่ 1

สมมติฐานข้อที่ 2 "ผู้เล่น เล่นการพนันฟุตบอลเพราะต้องการความสนุกสนาน ตื่นเต้น ไร่ใจในการเชียร์การแข่งขันฟุตบอล"

เมื่อทำการทดสอบโดยการใช้องค์การแจกแจงความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) ของทัศนคติกับกลุ่มตัวอย่าง จากการศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่เห็นด้วยว่า เล่นการพนันฟุตบอลเพราะต้องการความสนุกสนาน ตื่นเต้น ไร่ใจในการเชียร์การแข่งขันฟุตบอล

จึงยอมรับสมมติฐานข้อที่ 2

สมมติฐานข้อที่ 3 "ผู้เล่น เล่นการพนันฟุตบอลเพราะทำตามสมัยนิยม"

เมื่อทำการทดสอบโดยการใช้องค์การแจกแจงความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) ของทัศนคติกับกลุ่มตัวอย่าง จากการศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่เห็นด้วยว่า เล่นการพนันฟุตบอลเพราะทำตามสมัยนิยม

จึงยอมรับสมมติฐานข้อที่ 3

สมมติฐานข้อที่ 4 "ผู้เล่น เล่นการพนันฟุตบอลเพื่อการเข้าสังคม"

เมื่อทำการทดสอบโดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) ของทัศนคติกับกลุ่มตัวอย่าง จากการศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่เห็นด้วยว่า เล่นการพนันฟุตบอลเพื่อการเข้าสังคม

จึงยอมรับสมมติฐานข้อที่ 1

สมมติฐานข้อที่ 5 "ผู้เล่น เล่นการพนันฟุตบอลเพราะต้องการได้รับการยกย่องนับถือจากเพื่อนฝูงและคนใกล้ชิด"

เมื่อทำการทดสอบโดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) ของทัศนคติกับกลุ่มตัวอย่าง จากการศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่ไม่เห็นด้วยว่า เล่นการพนันฟุตบอลเพราะต้องการได้รับการยกย่องนับถือจากเพื่อนฝูงและคนใกล้ชิด

จึงปฏิเสธสมมติฐานข้อที่ 5

สมมติฐานข้อที่ 6 "ผู้เล่น เล่นการพนันฟุตบอลเพราะเห็นว่าเป็นเกมกีฬาไม่เป็นการกระทำผิดที่ร้ายแรง"

เมื่อทำการทดสอบโดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) ของทัศนคติกับกลุ่มตัวอย่าง จากการศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่เห็นด้วยว่า เล่นการพนันฟุตบอลเพราะเห็นว่าเป็นเกมกีฬาไม่เป็นการกระทำผิดที่ร้ายแรง

จึงยอมรับสมมติฐานข้อที่ 6

สมมติฐานข้อที่ 7 "ผู้เล่น เล่นการพนันฟุตบอลเพื่อระบายความรู้สึกที่ซ่อนเร้นในจิตใจ"

เมื่อทำการทดสอบโดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) ของทัศนคติกับกลุ่มตัวอย่าง จากการศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่ไม่เห็นด้วยว่า เล่นการพนันฟุตบอลเพื่อระบายความรู้สึกที่ซ่อนเร้นในจิตใจ

จึงปฏิเสธสมมติฐานข้อที่ 7

สมมติฐานข้อที่ 8 “ผู้เล่น เล่นการพนันฟุตบอลเพราะการพนันฟุตบอลเล่นง่ายเข้าใจง่ายยากต่อการถูกโกง”

เมื่อทำการทดสอบโดยใช้การแจกแจงความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) ของทัศนคติกับกลุ่มตัวอย่าง จากการศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่เห็นด้วยว่า เล่นการพนันฟุตบอลเพราะการพนันฟุตบอลเล่นง่ายเข้าใจง่ายยากต่อการถูกโกง

จึงยอมรับสมมติฐานข้อที่ 8

สมมติฐานข้อที่ 9 “ผู้เล่น เล่นการพนันฟุตบอลเพราะการพนันฟุตบอลเล่นสะดวกสามารถเล่นได้ทุกโอกาสที่ยากเล่น”

เมื่อทำการทดสอบโดยใช้การแจกแจงความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) ของทัศนคติกับกลุ่มตัวอย่าง จากการศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่เห็นด้วยว่า เล่นการพนันฟุตบอลเพราะการพนันฟุตบอลเล่นสะดวกสามารถเล่นได้ทุกโอกาส

จึงยอมรับสมมติฐานข้อที่ 9

สมมติฐานข้อที่ 10 “ผู้เล่น เล่นการพนันฟุตบอลเพราะไม่ต้องเสียเวลาในการเล่น”

เมื่อทำการทดสอบโดยใช้การแจกแจงความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) ของทัศนคติกับกลุ่มตัวอย่าง จากการศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่เห็นด้วยว่า เล่นการพนันฟุตบอลเพราะไม่ต้องเสียเวลาในการเล่น

จึงยอมรับสมมติฐานข้อที่ 10

สมมติฐานข้อที่ 11 “ผู้เล่น เล่นการพนันฟุตบอลเพราะทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบแข่งขันมีโอกาสชนะมากกว่าแพ้”

เมื่อทำการทดสอบโดยใช้การแจกแจงความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) ของทัศนคติกับกลุ่มตัวอย่าง จากการศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่เห็นด้วยว่า เล่นการพนันฟุตบอลเพราะทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบแข่งขันมีโอกาสชนะมากกว่าแพ้

จึงยอมรับสมมติฐานข้อที่ 11

สมมติฐานข้อที่ 12 "ผู้เล่นที่คบค้าสมาคมกับเพื่อนที่เล่นการพนันฟุตบอล เล่นการพนันฟุตบอลบ่อยครั้งกว่าผู้เล่นที่คบค้าสมาคมกับเพื่อนที่ไม่เล่นการพนันฟุตบอล"

เมื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม คือ การคบเพื่อนที่เล่น/ไม่เล่นการพนันฟุตบอลกับความบ่อยครั้งมาก/น้อยในการเล่นการพนันฟุตบอลของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สถิติไคสแควร์ (Chi-square) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ตัวแปรทางด้านการคบเพื่อนที่เล่น/ไม่เล่นการพนันฟุตบอล ไม่มีความสัมพันธ์ต่อความบ่อยครั้งในการเล่นการพนันฟุตบอล

จึงปฏิเสธสมมติฐานข้อที่ 12

สมมติฐานข้อที่ 13 "ผู้เล่นที่ได้รับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับทีมฟุตบอลมาก เล่นการพนันฟุตบอลบ่อยครั้งกว่าผู้เล่นที่ได้รับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับทีมฟุตบอลน้อย"

เมื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม คือ การได้รับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับทีมฟุตบอลมาก/น้อยกับความบ่อยครั้งมาก/น้อยในการเล่นการพนันฟุตบอลของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สถิติไคสแควร์ (Chi-square) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ตัวแปรทางด้านการรับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับทีมฟุตบอลมาก/น้อย ไม่มีความสัมพันธ์ต่อความบ่อยครั้งในการเล่นการพนันฟุตบอล

จึงปฏิเสธสมมติฐานข้อที่ 13

สรุปผลการวิจัยได้ว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นการพนันฟุตบอลของผู้เล่น ในกรุงเทพมหานคร คือ 1) ปัจจัยเกี่ยวกับการพนันฟุตบอล ได้แก่ ต้องการความสนุกสนานตื่นเต้นเร้าใจ เป็นเกมกีฬาไม่ใช่เป็นความผิดที่ร้ายแรง ทำตามสมัยนิยม เพื่อการเข้าสังคมและความคาดหวังในการเพิ่มรายได้

2) ปัจจัยลักษณะเฉพาะการเล่นการพนันฟุตบอล ได้แก่ ไม่ต้องเสียเวลา เล่นสะดวกและเล่นง่าย

3) ปัจจัยเกี่ยวกับทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบ ได้แก่ นักกีฬาฟุตบอลที่มีชื่อเสียง ผู้จัดการทีมที่มีชื่อเสียง และสถิติเก่าของทีมที่ชนะมากกว่าแพ้

2. ปัญหาที่พบในการวิจัย

1. ในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นผู้เล่นการพนันฟุตบอล ในกรุงเทพมหานคร ซึ่งส่วนใหญ่จะปกปิดสถานภาพ หากไม่ได้รับความร่วมมือจากกลุ่มเพื่อนผู้ร่วมอาชีพยากที่จะได้รับความร่วมมือ

2. กลุ่มตัวอย่างบางส่วนเกรงกลัวว่าจะมีความผิด ซึ่งต้องทำความเข้าใจเหตุผลว่าในการเก็บรวบรวมข้อมูลจะไม่มีผลต่อการจับกุมปราบปรามหรือถูกดำเนินคดีใด ๆ จากพนักงานเจ้าหน้าที่และข้อมูลทุกเรื่องจะถูกเก็บไว้เป็นความลับ แม้กระนั้นบางส่วนก็ไม่แสดงความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะซึ่งอาจจะเกิดจากความไม่ไว้วางใจและกลัวจะเกิดผลร้ายกับตัวเอง

3. การเก็บข้อมูลจะเก็บจากกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในวัยทำงาน ตามโต๊ะพนันบอล และที่ผู้วิจัยรู้จัก มีความเป็นการส่วนตัว ไม่ได้เก็บตามสถานบันการศึกษา ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าจะมีกลุ่มนักเรียนนักศึกษาอยู่จำนวนหนึ่งเล่นการพนันฟุตบอลและสะท้อนออกมาจากกลุ่มตัวอย่างว่า โต๊ะพนันบอลเปิดรับพนันหน้าสถาบันการศึกษาต่าง ๆ ซึ่งอาจจะได้ข้อมูลที่แตกต่างจากกลุ่มที่อยู่ในวัยทำงาน

4. จำนวนประชากรของผู้เล่นการพนันฟุตบอล ในเขตกรุงเทพมหานคร ไม่มีหลักฐานหรือการประมาณการไว้ คงมีเฉพาะศูนย์วิจัยกสิกรไทยที่ประมาณไว้รวมกับเขตปริมณฑล เมื่อปี พ.ศ.2539 คือ 34,000 คน เท่านั้น นอกจากนั้นก็เป็นเพียงการวิจัยของเอแบคโพล เฉพาะในช่วงฟุตบอลยูโร 2000 ซึ่งปัจจุบันไม่ทราบว่าจะมีจำนวนเพิ่มขึ้นหรือไม่ จึงยากในการคำนวณหากกลุ่มตัวอย่าง

5. ช่วงเวลาในการเก็บข้อมูลของผู้วิจัยในระหว่างเดือน พฤศจิกายน พ.ศ.2543- กุมภาพันธ์ พ.ศ.2544 ซึ่งเป็นช่วงที่แข่งขันฤดูกาลปกติ ผ่านพ้นช่วง High season จากการแข่งขันที่สำคัญและน่าสนใจอย่างการแข่งขันฟุตบอลโลกหรือการแข่งขันฟุตบอลชิงแชมป์แห่งชาติยุโรป ทำให้ผู้เล่นน้อยลง การหากกลุ่มตัวอย่างจึงค่อนข้างยาก

3. ข้อเสนอแนะทางวิชาการ

1. การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มผู้เล่นซึ่งส่วนใหญ่อยู่ในวัยทำงาน หากเป็นไปได้ควรทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียน นักศึกษา ตามสถาบันการศึกษา ทั้งนี้ โดยต้องอาศัยความร่วมมือจากสถานศึกษานั้น ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลแล้วนำมาเปรียบเทียบกันซึ่งอาจมีปัจจัยในการเล่นการพนันที่แตกต่างกันได้

2. การศึกษาควรเข้าไปสังเกตการณ์ในสถานที่เก็บข้อมูล เพื่ออธิบายวัตถุประสงค์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลให้กับกลุ่มตัวอย่างที่เกิดความเกรงกลัวหรือหวาดวิตก และจะได้อธิบายข้อคำถามที่กลุ่มตัวอย่างไม่เข้าใจหรือเข้าใจสับสน เพื่อให้คำตอบที่ถูกต้องตรงความเป็นจริง

3. ควรทำการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยด้าน การศึกษา อาชีพ รายได้ ของกลุ่มตัวอย่าง โดยการกำหนดไว้เป็นสมมติฐานด้วยว่า มีผลต่อการตัดสินใจเล่นการพนัน หรือมีความสัมพันธ์กับความบ่อยครั้งในการเล่นการพนันฟุตบอล เพื่อให้สอดคล้องกับผลงานวิจัยอื่น ๆ ที่ระบุว่า ผู้เล่นการพนันฟุตบอลส่วนใหญ่ มีการศึกษาดี มีอาชีพการทำงานที่มั่นคง และมีฐานะทางเศรษฐกิจดี

4. ควรทำการเก็บรวบรวมข้อคิดเห็นจากกลุ่มประชาชนทั่วไปด้วยว่า มีความคิดเห็นอย่างไร กับแนวคิดหรือทัศนคติของผู้เล่นการพนันฟุตบอลที่ให้ข้อมูลในการวิจัยในครั้งนี้

5. หากจะทำการศึกษาวิจัยในครั้งต่อไป ควรทำการศึกษาวิจัยในเรื่อง “การพนันฟุตบอลกับผลกระทบต่อเศรษฐกิจและสังคม”

4. ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ

จากการศึกษาทำให้ทราบปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นการพนันฟุตบอล ในกรุงเทพมหานคร ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหาการเล่นการพนันฟุตบอลไว้ ดังนี้

1. รัฐบาลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องหามาตรการในการควบคุมการเล่นการพนันฟุตบอลซึ่งเกิดจากลักษณะของการพนันฟุตบอลคือ เล่นง่าย สะดวกและไม่เสียเวลา โดยทำการปรับปรุงกฎหมายเกี่ยวกับความผิดในการเล่นการพนันฟุตบอลให้ทันสมัย สอดคล้องกับเทคโนโลยีและความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและมีอัตราโทษที่เหมาะสม ซึ่งสามารถดำเนินคดีกับโต๊ะบอลและผู้เล่นได้ เพื่อให้เกิดความเกรงกลัว

2. อบรม ให้ความรู้กับเจ้าพนักงานของรัฐที่มีอำนาจหน้าที่ถึงเทคนิคและวิธีการในการเล่นการพนันฟุตบอลโดยใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีที่ทันสมัย และขั้นตอนในการเก็บรวบรวมพยานหลักฐานในการดำเนินคดีกับผู้กระทำผิด และดำเนินการจับกุมปราบปรามอย่างต่อเนื่องจริงจัง

3. จัดตั้งหน่วยงานที่รับผิดชอบโดยตรงที่คอยควบคุมการโอนเงินไปยังต่างประเทศ อย่างเข้มงวดเพื่อป้องกันไม่ให้มีการเล่นการพนันข้ามประเทศ ซึ่งจะทำให้สูญเสียเงินตราออกนอกระบบอันจะส่งผลทำให้เศรษฐกิจของประเทศได้รับความเสียหาย

4. ประชาสัมพันธ์ให้ประชาชนทราบและเข้าใจถึงผลเสียหายที่เกิดจากการเล่นการพนันฟุตบอลที่ส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศอย่างต่อเนื่องและจริงจัง

5. กำหนดมาตรการควบคุมสื่อให้เสนอข่าวด้านการกีฬาในเชิงสร้างสรรค์เพื่อเป็นการพัฒนาส่งเสริมด้านการกีฬามากกว่าเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการเล่นการพนัน

6. จัดตั้งองค์การที่คอยควบคุมและพิจารณาผลกระทบที่เกิดการรับสื่อและวัฒนธรรมจากต่างประเทศอย่างเข้มงวด เหมาะสมเพื่อไม่กระทบต่อศีลธรรม ขนบธรรมเนียม และประเพณีอันดีงาม

7. และหากดำเนินการด้านต่าง ๆ แล้ว ยังไม่สามารถแก้ไขปัญหาการเล่นพนันได้ รัฐควรจัดการดำเนินการเกี่ยวกับการพนันฟุตบอลเอง โดยออกมาตรการที่เข้มงวด กำหนดคุณสมบัติของผู้ที่จะเล่นไว้อย่างชัดเจนและให้ประชาชนเกิดความเชื่อมั่น และหากมีการฝ่าฝืนต้องดำเนินการกับผู้ฝ่าฝืนให้เกรงกลัวเข็ดหลาบ ตลอดจนดำเนินคดีกับผู้เปิดโต๊ะบอลที่ผิดกฎหมายอย่างเด็ดขาด ป้องกันการแสดงผลประโยชน์ของเจ้าหน้าที่รัฐ และยังสามารถเก็บภาษีนำไปพัฒนาในส่วนอื่นได้