

อิทธิพลของความคล้ายคลึง – ความแตกต่างและความร่วมมือ – การแข่งขัน

ที่มีผลต่อความชอบพอกันของบุคคล

ปริญญาานิพนธ์

ของ

ฤกษ์ชัย คุณูปการ

ทยสมศกคตลา๑  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เพื่อ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต

มีนาคม ๒๕๖๔

คณะกรรมการประจำตัวนิติศาสตร์ได้พิจารณาปัญหานี้แล้ว เห็นสมควรรับ  
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาคำหลักสูตร ปัญหาการศึกษาหาบัณฑิตของมหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ

คดีคดี... พิธีกรรมคดี

ประธาน

ทนาย... (คนชกชกช)

กรรมการ

## ประกาศคุณผลการ

ปริญญาโทพนธบัณฑิตสำเร็จเรียบร้อย เนื่องจากผู้เขียนได้รับคำแนะนำและความช่วยเหลือ  
อย่างดียิ่งจาก อาจารย์ ดร. กวง เคื่อน พันธุนานัน และอาจารย์ภัทรา สุคนทรทรัพย์  
จึงขอกราบขอบพระคุณด้วยความเคารพอย่างสูง

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการและคณะอาจารย์วิทยาลัยครูพิบูลสงคราม ที่ให้ความช่วยเหลือ  
และอำนวยความสะดวกในการเก็บรวบรวมข้อมูล และขอบคุณนักศึกษา บัณฑิตสูง (ภาคปกติ )  
ที่ยินดีร่วมการทดลอง

ที่สุดนี้ ผู้เขียนขอขอบคุณ คุณดวงกมล ไพจิตร คุณพนิจ สุธรรมชัย  
คุณทัศนีย์ จุลกะรัตน์ และทุกคนที่ช่วยเหลือและเป็นกำลังใจดีให้มากระทำปริญญาโทพนธบัณฑิต

ฤกษ์ชัย คุณผลการ

สารบัญ

บทที่	หน้า
๑ - คำนำ .....	๑
เอกสารและการวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	๓
<u>จุดมุ่งหมาย</u> ของการทดลอง .....	๖
ความสำคัญของการทดลอง .....	๖
✓ นิยามปฏิบัติการ .....	๗
แบบแผนการทดลอง .....	๘
✓ สมมติฐานสำหรับการทดลอง .....	๘
๒ { <u>วิธีการทดลอง</u> .....	๙
✓ กลุ่มตัวอย่าง .....	๙
✓ เครื่องประกอบการทดลอง .....	๙
วิธีดำเนินการและคำแนะนำในการทดลอง .....	๑๐
๓ { ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	๑๕
✓ การตรวจสอบการจักกระทำกับตัวแปรอิสระ .....	๑๕
✓ การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	๑๖
๔ สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ .....	๒๗,
✓ สรุปและอภิปรายผล .....	๒๗
ข้อเสนอแนะ .....	๓๓
บรรณานุกรม .....	๓๔
๓ { ผนวก .....	๓๖

## บัญชีตาราง

ตาราง

หน้า

๑	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความชอบพอกันของบุคคล	๑๖
๒	แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างความชอบพอรูานะ เพื่อน ความชอบพอรูานะ เพื่อนร่วมงานและความชอบพอรูานะ เพื่อน ความชอบพอรูานะ เพื่อนร่วมงานและความชอบพอรูานะ เพื่อน	๒๑
๓	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความชอบพอรูานะ เพื่อน	๒๒
๔	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความชอบพอรูานะ เพื่อนร่วมงาน	๒๔
๕	แสดงการหาความแตกต่างระหว่างความพอใจการเล่นเกมครั้งแรก และความพอใจในการเล่นเกมครั้งที่สอง	๒๖
๖	แสดงการหาความแตกต่างระหว่างความพอใจการเล่นเกมใเบตทะเลที่มีวัตถุภ เหลือเพื่อเล่นใเบตทะเลที่มีวัตถุภจำกัด	๒๖
๗	แสดงลำดับเหตุการณ์และการเสริมแรงแก่ผู้ถูกทดลอง	๓๐

บัญชีภาพประกอบ

ภาพ	หน้า
๑ แสดงค่าเฉลี่ยความชอบพหุของกลุ่มคล้ายคลึง - แยกต่าง ที่มีสถานะการทำงานแบบร่วมมือ - แข่งขัน .....	๑๘
๒ แสดงค่าเฉลี่ยความชอบพหุของกลุ่มคล้ายคลึง - แยกต่าง ที่อยู่ในสถานการณที่มีวัตถุประสงค์เหลือเพื่อ - วัตถุประสงค์จำกัด .....	๑๙
๓ แสดงค่าเฉลี่ยความชอบพหุของกลุ่มร่วมมือ - แข่งขันที่อยู่ในสถานการณ ที่มีวัตถุประสงค์เหลือเพื่อ - วัตถุประสงค์จำกัด .....	๒๐
๔ แสดงค่าเฉลี่ยความชอบพหุของกลุ่มคล้ายคลึง - แยกต่างกับร่วมมือ - แข่งขัน ที่อยู่ในสถานการณที่มีวัตถุประสงค์เหลือเพื่อ - วัตถุประสงค์จำกัด .....	๒๐
๕ แสดงค่าเฉลี่ยความชอบพหุในฐานะเพื่อนของกลุ่มคล้ายคลึง - แยกต่างกับ ร่วมมือ - แข่งขันที่อยู่ในสถานการณที่มีวัตถุประสงค์เหลือเพื่อ - วัตถุประสงค์จำกัด	๒๓
๖ แสดงค่าเฉลี่ยความชอบพหุในฐานะเพื่อนร่วมงานของกลุ่มคล้ายคลึง - แยกต่าง ที่มีสถานะการทำงานแบบร่วมมือ - แข่งขัน .....	๒๕

ในปัจจุบันประชากรเกือบทุกประเทศรวมทั้งประเทศไทยด้วยต้องประสบปัญหาความขาดอาหารและทรัพยากรธรรมชาติที่เคยมีอุดมสมบูรณ์ลดน้อยลงอยู่ในปริมาณที่ต้องจำกัดใช้และมีราคาสูงรายรับและรายจ่ายขาดดุลย์ ปัญหาเหล่านี้ประเทศต่าง ๆ พยายามร่วมมือกันหาทางแก้ไขแต่ยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควรการครองชีพของประชากรโดยทั่วไปจึงอยู่ในเกณฑ์ต่ำ สังคมเกิดปัญหาต่าง ๆ และความขัดแย้งระหว่างบุคคลเลวลง ทุกคนต้องดิ้นรนเพื่อความอยู่รอดของชีวิต จากสภาพดังกล่าวมานี้ ประกอบกับความต้องการให้บุคคลมีความเป็นอยู่ดีขึ้น ผู้วิจัยเห็นว่าควรศึกษาและหาทางให้บุคคลชอบพอและเป็นมิตรกันเพราะความชอบพอนี้ประโยชน์ต่อการพัฒนาบุคคล กลุ่ม และสังคม คือทำให้บุคคลภาคภูมิใจ มีกำลังใจทำงาน สามารถติดต่อและปรับตัว เขารวมมือทำงานกับคนอื่น ๆ โดยอาศัยนิเทศน์และพอใจทำตามกฎเกณฑ์ของกลุ่มเป็นการช่วยเหลือกลุ่มมีความเป็นระเบียบเรียบร้อยและทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพเมื่อความสัมพันธ์ของบุคคลและกลุ่มดำเนินไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพแล้ว สังคมก็จะเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วและปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ ย่อมลดลงสมาชิกจะมีชีวิตความเป็นอยู่ดีและมีความสุขยิ่งขึ้น

พฤติกรรมของบุคคลขณะที่ติดต่อสัมพันธ์กันย่อมมีผลกระทบกระเทือนต่อกันในทางที่ทำให้เกิดความพอใจและไม่พอใจ ซึ่งเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา สิ่งแวดล้อมและบุคลิกลักษณะของคนที่กำลังได้รับการติดต่อด้วย ฉะนั้นการที่เราจะมีทัศนคติที่ดีหรือไม่ดีต่อบุคคลโดยขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของบุคคลนั้น อาทิเช่นบุคคลจะชอบคนที่ชอบตนและไม่ชอบคนที่ไม่ชอบตน แสดงว่าความรู้สึกของแต่ละคนบอกลถึงระดับความชอบพอกันและกัน และจากการวิจัยเรื่องแรงดึงดูดใจของบุคคล ไบรน์และวอร์เชล (Byrne & Worchel, 1966) พบว่าบุคคลมีแนวโน้มที่จะชอบคนที่มีทัศนคติ บุคลิกภาพและลักษณะอื่น ๆ ที่คล้ายคลึงกับตนเองมากกว่าคนที่มีทัศนคติ บุคลิกภาพและลักษณะอื่น ๆ ที่แตกต่างจากตนออกไป เมื่อบุคคลหนึ่งกระทำกิจกรรมชนิดเดียวกันกับคนอื่นและเขาใจว่าคนอื่นนั้นมีทัศนคติคล้ายคลึงกับตนจะมีแนวโน้มที่จะเปรียบเทียบการกระทำของตนกับบุคคลนั้น (เฟสทินเจอร์ : Festinger, 1950) เพื่อประเมินค่าตนเอง ตลอดจนอาจสามารถประเมินค่าของคนอื่น ๆ ได้ด้วย เช่น ฮาร์วีและเคลลีย์ (Harvey &

Kelly , 1973 ) พบว่าการประเมินค่าตนเองและคนอื่นจะ เกี่ยวข้องกับระดับความชอบพอ ของบุคคล คือถ้าบุคคลยิ่งพอใจตนเองมากขึ้นก็จะยิ่งชอบคนอื่นมากขึ้นด้วย แต่ถาบุคคลเข้าใจ วาตนมีทัศนคติแตกต่างจากผู้อื่นแล้วจะ ไม่มีแนวโน้มที่จะ เปรียบเทียบตนเองกับคนอื่นและจะคิดว่า ตนเองดีกว่าคนอื่นเสมอ ดังนั้นบุคคลที่มีทัศนคติเหมือนกันย่อมจะชอบเปรียบเทียบและชอบพอกัน มากกว่าบุคคลที่มีทัศนคติแตกต่างกัน

ในการติดต่อสัมพันธ์กัน บุคคลจะพยายามหลีกเลี่ยงทัศนคติที่เกิความขัดแย้ง ความของคับใจหรือองค์ประกอบอื่น ๆ ซึ่งเป็นสิ่งทำลายความสัมพันธ์นั้น แต่จะแสวงหา ความสัมพันธ์ที่มีประโยชน์ต่อตนเอง เมื่อบุคคลได้รับความพึงพอใจหรือประโยชน์จากผู้อื่น ก็จะมีทัศนคติและความรู้สึกที่ดีและชอบพอกันมากกว่าผู้ที่ทำให้ตนเกิดความเครียด ความของคับใจ หรือต้องเสียผลประโยชน์ ดังนั้นในสถานการณ์ที่บุคคลร่วมมือกัน กระทำกิจกรรมชนิดหนึ่งทั้งสองฝ่ายจะได้รับผลประโยชน์หรือบรรลุจุดมุ่งหมายรวมกัน ( คอยทซ : Deutsch , 1949 ) และจะรู้สึกวาท่างได้ใหม่ประโยชน์หรือช่วยเหลือกัน เกิดความพึงพอใจตนเองและรู้สึกคุ้นเคยใกล้ชิดกันยิ่งขึ้น บุคคลทั้งสองจะมีความชอบพอกัน ในระดับสูง ซึ่งตรงกันข้ามกับการที่บุคคลแข่งขันกัน จะต้องมีคนใดคนหนึ่งหรือฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ได้รับผลประโยชน์ในขณะที่อีกคนหนึ่งหรืออีกฝ่ายหนึ่งต้องเสียผลประโยชน์นั้นไป ทำให้เกิด ความของคับใจและความไม่พอใจซึ่งกันและกัน ต่างพยายามหาทางทำจายกันเพื่อใหตนเองบรรลุ จุดมุ่งหมายหรือได้รับผลประโยชน์แต่เพียงคนเดียว ตลอดระยะเวลาที่แข่งขันกันนั้น ความของคับใจ ความขัดแย้งจะ เพิ่มมากขึ้นทำให้มีทัศนคติไม่ดีต่อกันจนยากที่จะติดต่อสัมพันธ์กันด้วยดีได้และการแข่งขัน เกิดขึ้นในสถานการณ์ที่มัวถุกุญหรือทรัพยากรขาดแคลนหรือจำกัดควยแล้ว ความสัมพันธ์ของบุคคล จะยิ่งเลวลง เพราะการแย่งชิง ความขัดแย้งและความไม่พอใจจะเพิ่มขึ้นเป็นทวีคูณ ดังสภาพ ของโลกซึ่งกำลังเผชิญกับปัญหาการขาดแคลนน้ำมันอยู่ในทุกวันนี้ อย่างไรก็ตาม อาจแก้ไขให้บุคคล มีความสัมพันธ์ดีขึ้นได้โดยให้ทั้งสองฝ่ายร่วมมือกันหรือแลกเปลี่ยนวัตถุที่มีอยู่เพื่อใช้ร่วมกันอย่างเหมาะสม หรือโดยการเพิ่มปริมาณวัตถุที่มีใหม่มาจนเหลือเฟือ เพราะถามีวัตถุหรือทรัพยากรเหลือเฟือแล้ว การแข่งขันจะดำเนินไปอย่างยุติธรรม

จากความคิดเห็นและการศึกษากันว่าเกี่ยวกับเรื่องแรงดึงดูดใจที่กล่าวมาแล้วพอสรุปได้ว่า ความคล้ายคลึงและการร่วมมือเป็นแรง เสริมที่สำคัญต่อความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ทำให้บุคคล มีทัศนคติที่ดีต่อกัน มีความรู้สึกคุ้นเคยและยอมรับนับถือชอบพอกันยิ่งขึ้น ส่วนความแตกต่างและ

การแข่งขันเป็นสิ่งทำลายความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลทำให้เกิดความขัดแย้ง ความข้องคับใจและไม่สามารถติดต่อสัมพันธ์กันได้เท่าที่ควร นอกจากนี้ปริมาณของวัตถุก็มีผลเพื่อหรือจำกัด ยังมีผลต่อความสัมพันธ์ของบุคคลด้วย ฉะนั้นผู้วิจัยจึงนำตัวแปรทั้งสามดังกล่าวมาศึกษาวิจัยกับคนไทยตามสมมติฐานที่จะกล่าวต่อไป

เอกสารและการวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๑. ความคล้ายคลึง - ความแตกต่างและความชอบพอ

นิวคอมบ ( Newcomb, อ้างจาก Freedman กับพวก , 1970 ) ศึกษาอิทธิพลของความคล้ายคลึงที่มีผลต่อความเป็นมิตร ด้วยวิธีการทดลองภาคสนาม ( Field Experiment ) โดยให้นักศึกษาวิทยาลัยมิชิแกนตอบแบบทดสอบแล้วจับพวกที่มีค่าตอบใกล้เคียงกันอยู่ห้องเดียวกันและให้พวกที่มีค่าตอบต่างกันอยู่ด้วยกันอีกห้องหนึ่ง ในขณะที่การเรียนการสอนดำเนินไป ความสัมพันธ์ระหว่างนิสิตที่เรียนรวมกันจะเป็นลักษณะของการแข่งขันมากกว่าการร่วมมือกัน เพราะนิสิตเหล่านั้นต้องสอบแข่งขันแล้วถูกจัดเรียงลำดับตามความสามารถจากเก่งไปอ่อน ทำให้นิสิตแต่ละคนพยายามที่จะเรียนให้ได้คะแนนดีและเป็นที่ยกย่องของเพื่อน ผลการสังเกตพบว่า พวกแรกที่ตอบคล้ายคลึงกันนั้นต่างสนิทสนมและคบกันเป็นมิตร ส่วนพวกที่สองที่ตอบแตกต่างกันไม่สนิทสนมและไม่สามารถคบกันเป็นมิตรได้ แสดงว่าความคล้ายคลึงมีอิทธิพลต่อความเป็นมิตรของบุคคล ส่วนการแข่งขันเป็นตัวแปรที่ส่งผลแทรกซ้อนรวมกับความคล้ายคลึงด้วย จึงทำให้นิสิตที่มีลักษณะแตกต่างกันต้องเกิดความข้องคับใจมากยิ่งขึ้นและไม่สามารถสนิทสนมเป็นมิตรกันได้

ไบร์และเนลสัน ( Byrne & Nelson , 1965 ) วัตถุประสงค์ ความคิดเห็นและบุคลิกภาพต่าง ๆ ของนิสิต แล้วกำหนดทัศนคติ ความคิดเห็นและบุคลิกภาพของคนแปลกหน้าคนหนึ่งให้นิสิตรับทราบ โดยทำให้นิสิตเข้าใจว่าตนกับคนแปลกหน้านั้นคล้ายคลึงหรือแตกต่างกันเล็กน้อยเพียงใด จากนั้นใช้แบบทดสอบประเภทแจกแจงระดับความเข้มของคำคุณศัพท์ ( Semantic Differential Scale ) วัดปริมาณความชอบพอของผู้ทดลองที่มีต่อคนแปลกหน้าแบบทดสอบนี้ถามเกี่ยวกับความรู้สึกว่าตนใกล้ชิดและจะต้องทำงานร่วมกับคนแปลกหน้า อาจกล่าวได้ว่าเป็นคำถามซึ่งเน้นถึงความสัมพันธ์แบบร่วมมือมากกว่าแบบแข่งขัน ผลการทดลองปรากฏว่ายิ่งกำหนดให้

นิสิตเข้าใจว่าคนกับคนเปลี่ยนแปลงหน้ามีความคล้ายคลึงกันมากเท่าไร นิสิตจะยิ่งชอบ เปลี่ยนหน้าที่กำหนดให้ มากขึ้นเท่านั้น ดังนั้นการรวมมือจึงช่วยสนับสนุนให้ความคล้ายคลึงมีอิทธิพลต่อความชอบพอของบุคคลยิ่งขึ้น

ต่อมาการศึกษาเรื่องแรงดึงดูดใจเจริญก้าวหน้าขึ้น และมีกรนำเอาตัวแปรอื่น ๆ เขามาศึกษาด้วย เจลลิสันและมิลส์ ( Jellison & Mills , 1969 ) ศึกษาอิทธิพลของความคล้ายคลึงและการมีอิทธิพล ของบุคคลที่มีผลต่อความชอบพอกัน โดยให้นิสิตหญิงระดับปริญญาตรีประเมินค่าของหญิงแปลกหน้าคนหนึ่ง ที่มีอายุใกล้เคียงกับตนจากแบบทดสอบ E F P S ( Edward's Personal Preference Schedule ) และแบ่งนิสิตออกเป็น ๔ กลุ่ม แต่ละกลุ่มได้รับแจ้งเกี่ยวกับลักษณะและความมีอิทธิพลแตกต่างกันดังนี้

กลุ่มแรกทราบว่าหญิงแปลกหน้าโสดและแตกต่างจากตน กลุ่มที่สองทราบว่าหญิงแปลกหน้าโสดปานกลาง และแตกต่างจากตน กลุ่มที่สามทราบว่าหญิงแปลกหน้าโสดและคล้ายคลึงกับตน และกลุ่มสุดท้ายทราบว่า หญิงแปลกหน้าโสดปานกลางและคล้ายคลึงกับตน ผลการทดลองพบว่าบุคคลชอบคนที่โสดและคล้ายคลึงกับตน มากกว่าคนที่โสดปานกลางและคล้ายคลึงกับตน ส่วนคนที่แตกต่างกับตนทั้งที่โสดและโสดปานกลางนั้น บุคคลจะมีความชอบพอไม่แตกต่างกัน จากผลการทดลองแสดงว่าความคล้ายคลึงและความโสดมีผลต่อ ความชอบพอกันของบุคคล ทั้งนี้อาจเป็นเพราะบุคคลที่คล้ายคลึงกันยอมมีการเปรียบเทียบลักษณะต่าง ๆ ซึ่งกันและกัน และเชื่อว่าคนหนึ่งโสดก็จะพยายามทำเลียนแบบหรือทำให้ตนคล้ายคลึงกับคนนั้นมากที่สุด เพื่อว่าตนเองอาจโสดและประสบผลสำเร็จเช่นเดียวกัน ดังนั้นบุคคลจึงชอบคนที่โสดและคล้ายคลึงกับตน มากกว่าคนที่โสดปานกลางและคล้ายคลึงกับตน ส่วนคนที่แตกต่างกันยอมไม่มีการเปรียบเทียบกัน จึงทำให้ ทั้งความโสดและโสดปานกลางไม่มีผลต่อความชอบพอของคนที่แตกต่างกัน

จากผลการวิจัยนี้ทำให้สรุปได้ว่า บุคคลจะชอบคนที่คล้ายคลึงกับตนมากกว่าคนที่แตกต่างจากตน

๖. สถานการณ์การทำงานและความชอบพอ

๖.๑ ความร่วมมือและการแข่งขัน

โกรมแบก ( Crombag , 1966 ) ศึกษาเรื่องความร่วมมือและการแข่งขัน ในกลุ่ม ๓ คน โดยแบ่งนิสิตชายและหญิงที่กำลังศึกษาจิตวิทยาปีที่ ๑ และ ๒ ในมหาวิทยาลัย Najweger ประเพณีเธอเล่นจำนวน ๔๔ คนมาทดสอบให้แก้ปัญหาทุกกลุ่มละ ๓ คน ผลการทดลองพบว่า สมาชิกในกลุ่ม ร่วมมือพอใจผลงานทั้งของตนเองและของกลุ่ม และชอบเพื่อนสมาชิกด้วยกันมากกว่ากลุ่มแข่งขัน ส่วน กลุ่มแข่งขันมีการรวมมือกันระหว่างคนสองคนเพื่อเอาชนะคนที่สาม ( Coalition ) มากกว่ากลุ่มร่วมมือ ฉะนั้นความร่วมมือจึงมีผลทำให้บุคคลพอใจและชอบพอกันมากกว่าการแข่งขัน แม้ว่าการแข่งขันจะมีการร่วมมือ

กันบ้าง แต่เป็นลักษณะที่ร่วมมือกันเพื่อเอาชนะอีกคนหนึ่ง จนมาซึ่งจึงมีความชอบพอกันน้อยและ  
ไม่ทั่วทุกคน

ผลการทดลองนี้สรุปได้ว่า ความร่วมมือทำให้บุคคลชอบพอกันมากขึ้น ส่วนการแข่งขัน  
ทำให้บุคคลชอบพอกันน้อยลง

### ๖.๖ ปริมาณวัตถุจับกัดและเหลือเฟือ

เนื่องจากสภาพความเป็นอยู่ในประเทศอินเดีย ต้องเผชิญกับปัญหา  
การขาดแคลนหรือมีวัตถุจับกัดและมิลส์ ( Mills อ้างจาก Sinha , 1968 ) กล่าววา  
การแข่งขันจะดำเนินไปอย่างยุติธรรมถ้ามีวัตถุจับ หรือทรัพยากรอย่างเหลือเฟือแต่ถ้าเมื่อใด  
วัตถุจับหรือทรัพยากรจำกัดหรือขาดแคลน การแข่งขันจะมีการใช้เซแผล็ยมและการทำลายล้าง  
ฝ่ายตรงข้าม ส่วนเรฟเวนและเอคัส ( Raven & Eachus , 1963 ) ศึกษาวิธีแก้ปัญหา  
การแตกแยกจากการมีวัตถุจับหรือทรัพยากรจำกัด ควบคู่การให้สมาชิกร่วมมือหรือแลกเปลี่ยน  
วัตถุจับที่มีอยู่ เพื่อใช้ร่วมกันอย่างเหมาะสม พบว่าสามารถทำให้กลุ่มทำงานได้ผลดีและมี  
ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลดีขึ้น

สินหา ( Sinha , 1968 ) ศึกษาทดลองเกี่ยวกับอิทธิพลของความร่วมมือ  
และการแข่งขันในขณะที่มีวัตถุจับกัดและเหลือเฟือ ที่มีผลต่อประสิทธิภาพการทำงาน ความรู้สึก  
ของงานและกลุ่ม ใช้แบบแผนการทดลองชนิด ๖x๖ แฟคเตอร์เรียล ปรากฏทดลองกลุ่ม ( Cells )  
ละ ๓๐คนรวมเป็น ๑๒๐คน ผลการทดลองปรากฏว่าเมื่อมีวัตถุจับเหลือเฟือ กลุ่มแข่งขัน  
ทำงานได้ผลดีและมีความชอบพอกันมากกว่ากลุ่มร่วมมือ แต่เมื่อวัตถุจับจำกัด กลุ่มร่วมมือทำงาน  
ได้ผลดีและมีความชอบพอกันมากกว่ากลุ่มแข่งขัน และในขณะที่มีวัตถุจับเหลือเฟือ บุคคลมีทัศนคติ  
ทางที่ดีมากกว่าขณะที่มีวัตถุจับจำกัด ฉะนั้นปริมาณวัตถุจับจึงมีผลต่อความเป็นอยู่ ทัศนคติและการ  
เปลี่ยนแปลงสัมพันธภาพของบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับภาวะปัจจุบันของโลกที่กำลังประสบปัญหา  
ขาดแคลนวัตถุจับและทรัพยากร ผู้วิจัยตระหนักถึงความสำคัญของปัญหานี้ จึงนำมาเป็นหัวข้อ  
ตัวหนึ่งของการศึกษาวิจัย เพื่อหาสาเหตุทางสังคมว่าวิธีทดลอง และผลการทดลองนี้อาจ  
เป็นแนวทางในการพัฒนาบุคคล กลุ่ม และสังคมให้ดีขึ้นต่อไป

จากผลการวิจัยเกี่ยวกับเรื่องแรงดึงดูดใจทั้งหมดนี้ ทำให้สรุปได้ว่า ความคล้ายคลึง  
ความร่วมมือและสถานการณ์วัตถุจับเหลือเฟือ เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้บุคคลมีความสัมพันธ์กันดี และ  
มีความชอบพอกันมากยิ่งขึ้น ส่วนความแตกต่าง การแข่งขันและสถานการณ์วัตถุจับจำกัดหรือขาดแคลน

ทำให้บุคคลมีความสัมพันธ์และความชอบพอกันน้อยลง, ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำทั้งความคล้ายคลึง - ความแตกต่าง ความร่วมมือ - การแข่งขันและสถานการณ์วัตถุประสงค์เพื่อ - จำกัด มาศึกษา รวมกันโดยคาดผลการทดลองว่า บุคคลที่ร่วมมือและมีความคล้ายคลึงกันอยู่ในสถานการณ์วัตถุประสงค์เพื่อ เหลือเพื่อ จะชอบพอกันมากที่สุด และบุคคลที่แข่งขันกันและมีความแตกต่างกันอยู่ในสถานการณ์ที่วัตถุประสงค์จำกัด จะชอบพอกันน้อยที่สุด

จุดมุ่งหมายของการทดลอง

๑. เพื่อศึกษาสาเหตุของความชอบพอกันของบุคคล ในระดับบุคคลต่อบุคคล
๒. เพื่อทดลองว่าความคิดเห็นที่คล้ายคลึงกันหรือแตกต่างกันของบุคคล จะเป็นสาเหตุให้บุคคลมีปริมาณความชอบพอกันแตกต่างกันหรือไม่
๓. เพื่อทดลองว่าบุคคลที่ร่วมมือกันทำงานจะชอบกันมากกว่าบุคคลที่แข่งขันกันทำงานหรือไม่
๔. เพื่อทดลองว่าบุคคลที่อยู่ในสถานการณ์ที่มีวัตถุประสงค์จำกัดและบุคคลที่อยู่ในสถานการณ์ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อ จะมีความชอบพอกันแตกต่างกันหรือไม่
๕. เพื่อศึกษาอิทธิพลของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างความคิดเห็นที่สอดคล้องหรือแตกต่างกัน และลักษณะการทำงานของบุคคล ตลอดจนปริมาณวัตถุประสงค์ที่มีผลต่อความชอบพอกันของบุคคล
๖. เพื่อเป็นรากฐานของการค้นคว้าทดลอง เกี่ยวกับเรื่องความชอบพอกันของบุคคลต่อไป

ความสำคัญของการทดลอง

๑. ศึกษาสาเหตุของความชอบพอกันของคนไทย
๒. ใช้วิธีการทดลองในห้องปฏิบัติการทางจิตวิทยาสังคม ซึ่งเป็นการทดลองทางพฤติกรรมศาสตร์ ครั้งแรก ๆ ในประเทศไทย
๓. ให้แนวทางปฏิบัติที่จะใช้ในการพัฒนาบุคคล กลุ่ม และสังคม

## นิยามปฏิบัติการ

เพื่อความเข้าใจในความหมายของคำ เฉพาะที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้วงกันจึงให้นิยามของคำต่าง ๆ ไว้ดังนี้

### ตัวแปรอิสระ

๑. ความคล้ายคลึง - ความแตกต่าง

ความคล้ายคลึง หมายถึง ผู้ถูกทดลองและคู่คัดลอกคนหนึ่ง ( คนที่ได้รับบัตรนัดหมาย  
จากผู้ทดลองใหม่ปฏิบัติอย่างใดอย่างหนึ่งในขณะที่มีการทดลอง และโนการทดลองนี้จะเรียกว่า  
" ผู้สมรู้ " ) มีความต้องการที่จะเล่นเกม เหมือนกัน คือผู้ถูกทดลองต้องการแข่งขัน ผู้สมรู้  
ก็ต้องการแข่งขันด้วย หรือผู้ถูกทดลองต้องการรวมมือ ผู้สมรู้ก็ต้องการรวมมือ

ความแตกต่าง หมายถึง ผู้ถูกทดลองและผู้สมรู้มีความต้องการที่จะเล่นเกม  
แตกต่างกันคือ ผู้ถูกทดลองต้องการแข่งขัน ผู้สมรู้กลับต้องการรวมมือ หรือผู้ถูกทดลองต้องการ  
รวมมือและผู้สมรู้ต้องการแข่งขัน

๒. ความรวมมือ - การแข่งขัน

ความรวมมือ หมายถึง สถานการณ์ที่ผู้ถูกทดลองและผู้สมรู้แยกไปเล่นเกม  
ชนิดเดียวกันคนละห้องจนหมดเวลาที่กำหนดให้ และนำเอาคะแนนของแต่ละคนมาเปรียบเทียบ  
เพื่อควาคัดใครคะแนนไ้มากกว่า คนที่ทำคะแนนไ้มากจะเป็นผู้ชนะและได้รับรางวัล ส่วนคน  
ที่ไ้มากคะแนนน้อยจะเป็นฝ่ายแพและไม่ได้รับรางวัลใด ๆ เลย

๓. วัตถุประสงค์จำกัด - วัตถุประสงค์เหลือเพื่อ

วัตถุประสงค์จำกัด หมายถึง ผู้เล่นเกม ได้รับชิ้นส่วนที่จะใช้ต่อตัวไม้ครบทุกชิ้น  
โดยรับทราบว่าจะต้องแบ่งให้กับผู้สมรู้ด้วย แต่เพื่อความยุติธรรมผู้ทดลองจะให้ชิ้นส่วนแก่ทั้งสองคน  
พอประมาณและเก็บที่เหลือไว้ ถ้าบุคคลใดขอชิ้นส่วนที่มีอยู่เสร็จถูกต้องของตอนเวลาที่กำหนด ก็สามารถ  
ขอชิ้นส่วนจากผู้ทดลองมาทำเพิ่มอีกได้

วัตถุประสงค์เหลือเพื่อ หมายถึง ผู้เล่นเกม ได้รับชิ้นส่วนที่จะต้องใช้ต่อตัวไม้ครบทุกชิ้น  
และให้ขอชิ้นส่วนเหล่านั้นให้ถูกต้องครบทุกชิ้นภายในเวลาที่กำหนดให้

### ตัวแปรตาม

ความชอบพอกันของบุคคล หมายถึง คะแนนที่ได้จากการตอบแบบทดสอบวัดความชอบพอ  
ของบุคคล และคนที่ไ้มากคะแนนสูงจะมีความชอบพอกมาก ส่วนคนที่ไ้มากน้อยจะมีความชอบพอน้อยลงตามลำดับ

แบบแผนการทดลอง

แบบแผนการทดลองชนิด Two between and one within -Subjects variable ของ Myers (1971 )

ตัวแปรระหว่างผู้ถูกทดลอง

		ความคล้ายคลึง		ความแตกต่าง	
		รวมมือ	แขนขั้ว	รวมมือ	แขนขั้ว
ตัวแปรภายในผู้ถูกทดลอง	วัตถุจับจำกัด	๑๐ คน	๑๐ คน	๑๐ คน	๑๐ คน
	วัตถุจับเหลือเฟือ	๑๐ คน	๑๐ คน	๑๐ คน	๑๐ คน

สมมติฐานสำหรับการทดลอง

- จากการศึกษาทฤษฎีและ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎี จึงตั้งสมมติฐานการวิจัยดังนี้
- สมมติฐานที่ ๑ บุคคลที่มีความคล้ายคลึงกันในการต้องการทำงาน ชอบพอกันมากกว่าบุคคลที่แตกต่างกันในการต้องการทำงาน
  - สมมติฐานที่ ๒ บุคคลที่รวมมือกันทำงาน ชอบพอกันมากกว่าบุคคลที่แขนขั้วกันทำงาน
  - สมมติฐานที่ ๓ บุคคลที่อยู่ในสถานการณ์วัตถุจับเหลือเฟือ ชอบพอกันมากกว่าบุคคลที่อยู่ในสถานการณ์วัตถุจับจำกัด
  - สมมติฐานที่ ๔ บุคคลที่มีความต้องการทำงานเหมือนกันและรวมมือกันทำงาน ชอบพอกันมากที่สุด ส่วนบุคคลที่มีความต้องการทำงานแตกต่างกันและแขนขั้วกันทำงาน ชอบพอกันน้อยที่สุด
  - สมมติฐานที่ ๕ บุคคลที่มีความต้องการทำงานเหมือนกัน และทำงานในขณะที่มีวัตถุจับเหลือเฟือ ชอบพอกันมากที่สุด ส่วนบุคคลที่มีความต้องการทำงานแตกต่างกัน และทำงานในขณะที่มีวัตถุจับจำกัด ชอบพอกันน้อยที่สุด
  - สมมติฐานที่ ๖ บุคคลที่รวมมือกันทำงานในขณะที่มีวัตถุจับเหลือเฟือ ชอบพอกันมากที่สุด ส่วนบุคคลที่แขนขั้วกันทำงานในขณะที่มีวัตถุจับจำกัด ชอบพอกันน้อยที่สุด
  - สมมติฐานที่ ๗ บุคคลที่มีความต้องการทำงานเหมือนกันและรวมมือกันทำงานในขณะที่มีวัตถุจับเหลือเฟือ ชอบพอกันมากที่สุด ส่วนบุคคลที่มีความต้องการทำงานแตกต่างกันและแขนขั้วกันทำงานในขณะที่มีวัตถุจับจำกัด ชอบพอกันน้อยที่สุด

วิธีการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง

ผู้ร่วมงานในการทดลองนี้คือ นักศึกษาหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตร  
วิชาการศึกษาระดับสูง ( ป.กศ.สูง ) ประจำปีการศึกษา ๒๕๑๗ ของวิทยาลัยครูพิบูลสงคราม  
จังหวัดพิษณุโลก จำนวน ๔๐ คน นักศึกษาทุกคนสมัครใจเข้าร่วมการทดลองและปฏิบัติตาม  
ใช้วิธีสุ่มเลือกเซากลุ่ม ๔ กลุ่ม ละ ๑๐ คน

เครื่องประกอบการทดลอง

๑. เกม การ เล่น ต่อ ส่วน เป็น รูป ภาพ ที่ ถูก ต้อง สม บูร ณ ตาม ภาพ ตัวอย่าง  
( ให้ ผู้ เล่น ญู ทด ลอด เวลา ) จำนวน ๓๕ ชิ้น ภายใน เวลา ที่ กำหนด ให้ คน ละ ๑๐ นาที ต่อ การ เล่น  
หนึ่ง ครั้ง ผู้ ถูก ทด ลอด ทุก คน ต้อง เล่น เกม คน ละ ๒ ครั้ง ติด ต่อ กัน การ เล่น ใน แต่ละ ครั้ง  
ผู้ ถูก ทด ลอด ได้ รับ ชิ้น ส่วน เป็น จำนวน ไม่ เท่า กัน ทั้ง ลอด ครั้ง และ ภาพ ที่ ใช้ ต่อ ก็ แยก ต่าง กัน ทั้ง สอง ครั้ง  
ด้วย ( ภาพ และ ชิ้น ส่วน มี ๒ ชุด ไม่ เหมือน กัน ) โดย ให้ เป็น ไป ตาม การ สุ่ม เลือก และ การ จัด กระทำ  
ของ ผู้ ทด ลอด

๒. แบบทดสอบวัดความชอบพอของบุคคล ประกอบด้วย ข้อ คำ ถาม จำนวน ๕ ข้อ  
ข้อ คำ ถาม แต่ละ ข้อ มี มา ตรา ส่วน กั บ ซึ่ง มี ๗ ข้อ และ มี คะแนน จาก ๐ - ๗ คะแนน  
คะแนน ๑ หมายถึง บุคคล มีความ ชอบ พอ น้อย ที่ สุด คะแนน ๗ หมายถึง บุคคล มีความ ชอบ พอ มาก ที่ สุด

๓. แบบสอบถาม ประกอบด้วย ข้อ คำ ถาม จำนวน ๕ ข้อ แบบ สอบถาม นี้ ญู ทด ทาย จาก  
แบบ ทด สอบ วัด ความ ชอบ พอ ของ บุคคล มี ไว้ เพื่อ ใช้ ตรวจสอบ การ จัด กระทำ กับ ตัว แปร อิส ระ ของ  
ผู้ ทด ลอด ว่า การ จัด กระทำ นี้ มี ผล กระทบ ต่อ ผู้ ถูก ทด ลอด ตรง ตาม ที่ ผู้ ทด ลอด ต้อง การ หรือ ไม่  
ลักษณะ คำ ถาม เป็น แบบ ชี้ กั ตัว เลือก ผู้ ถูก ลอด ซึ่ง กั จาก ตัว เลือก ทั้งหมด ๓ ตัว ใน แต่ละ ข้อ คำ ถาม

วิธีดำเนินการและคำแนะนำในการทดลอง

เริ่มด้วยผู้ทดลองนำผู้ถูกทดลองและผู้สมรู้ ( คือผู้ช่วยทดลองซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้ถูกทดลองคนที่สอง และมีคำพูดและการกระทำตามที่ผู้ทดลองกำหนดไว้ล่วงหน้า ) ไปห้องทดลองและกล่าวนำการทดลองดังนี้

" ขอขอบคุณ คุณทั้งสองที่สละเวลามาร่วมการทดลองครั้งนี้ ก่อนอื่นเพื่อความสะดวกของการทดลองผมขอสมัครชื่อให้คุณ ( ผู้ถูกทดลอง ) เป็น ก. และให้คุณ ( ผู้สมรู้ ) เป็น ข. การทดลองครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อดูว่า การส่งกระแสจิตของบุคคลที่กำลังทำงานอยู่ตามลำพังคนละแห่ง จะมีผลต่อการทำงานของบุคคลที่นั้น ๆ อย่างไร ฉะนั้นงานที่ให้ทำคือ ผมจะให้คุณทั้งสองเล่นเกม กูอวพิโตเป็นภาพที่ถูกของตามตัวอย่าง ( ใหญ่ตัวอย่าง ) ซึ่งผมขออธิบายวิธีการเล่นให้เข้าใจก่อนว่า ขณะเล่นเกม คุณทั้งสองจะแยกกันเล่นอยู่คนละห้องตามลำพัง และได้รับชิ้นส่วนที่เหมือนกันและจำนวนเท่ากันทุกประการโดยกำหนดเวลาให้เล่นคนละ ๑๐ นาทีและการเล่นเกม แบ่งออกเป็น ๒ ชนิดคือการ เล่นแบบร่วมมือและการ เล่นแบบแข่งขัน "

เมื่อกล่าวนำการทดลองแล้ว ผู้ทดลองจึงอธิบายถึงสถานะการทำงานในการทดลองนี้ โดยกล่าวว่า การทำงานในการทดลองนี้อาจใช้วิธีการร่วมมือหรือแข่งขันก็ได้ แล้วอธิบายสถานะการทำงานแบบร่วมมือว่า

" หลังจากคุณทั้งสองแยกอยู่คนละห้องแล้ว ผมจะให้ชิ้นส่วนคุณแต่ละคนและให้เล่นเกมคนละ ๑๐ นาที เมื่อหมดเวลา ๑๐ นาทีผมจะนำเอาชิ้นส่วนต่าง ๆ ที่คุณถือได้ถูกต้องมานับรวมกันหาได้เท่าไร แล้วจึงนำผลรวมของคุณทั้งสองไปเทียบกับเกณฑ์ที่ผมกำหนดไว้ ( เกณฑ์กล่าวไว้ลดย ๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้ถูกทดลองใช้ความสามารถขณะเล่นเกม เข็มที่ ) และถ้าปรากฏว่าผลรวมคะแนนของคุณทั้งสองมากกว่าเกณฑ์ คุณทั้งสองจะได้รับรางวัลคนละ ๑๐ บาท แต่ถาผลรวมของคุณน้อยกว่าหรือเท่ากับเกณฑ์ คุณทั้งสองจะไม่ได้รับเงิน ๑๐ บาทนั้น(พร้อมทั้งยกตัวอย่าง) "

ส่วนสถานะการทำงานแบบแข่งขัน ผู้ทดลองกล่าวแนะนำสืบต่อไปว่า

" คุณทั้งสองต้องแยกกันอยู่คนละห้องและเล่นเกม คนละ ๑๐ นาที เหมือนกับวิธีการเล่นแบบร่วมมือและการแข่งขันผมตั้งใจไว้ว่า ถ้าบุคคลใดเล่นแบบแข่งขันผมจะให้ค่าตอบแทนคนละ ๑๐ บาท แต่มีข้อยกเว้นว่า เมื่อหมดเวลา ๑๐ นาทีแล้ว ผมจะนำชิ้นส่วนต่าง ๆ ที่คุณแต่ละคนถือได้ถูกต้องมาเปรียบเทียบกับตนเอง และปรากฏว่าใครถือได้ถูกต้องมากกว่า จะเป็นผู้นชนะและได้รับค่าตอบแทน ๒๐ บาทเพียงคนเดียว ส่วนคนที่ถือได้ถูกต้องน้อยกว่าจะไม่ได้รับเงิน ๑๐ บาทนั้น(พร้อมทั้งยกตัวอย่าง) "

หลังจากที่ผู้ถูกทดลองเข้าใจวิธีการเล่นเกม ชนิดร่วมมือและชนิดแข่งขันแล้ว และผู้ทดลองให้ผู้ถูกทดลองจับสลากว่าคุณจะได้เล่นเกม ชนิดใด พร้อมทั้งกล่าวว่า

" เมื่อคุณเข้าใจวิธีการเล่นเกม ทั้งชนิดร่วมมือและแข่งขันแล้ว ผมขอให้คุณ ก. ( ผู้ถูกทดลอง ) ช่วยจับสลากเพื่อว่าคุณทั้งสองจะได้เล่นเกม ชนิดใดและจะได้เล่นเกม ตรงกับความต้องการของคุณแต่ละคนหรือไม่ ( ผู้ทดลองส่งสลากให้ผู้ถูกทดลองจับ แต่ไม่เฝ้าผลการจับสลาก ) "

เมื่อผู้ถูกทดลองจับสลากได้ชิ้นหนึ่งแล้ว ผู้ทดลอง เปิดสลากว่าคุณผู้ถูกทดลองได้เล่นเกม ชนิดใด แต่ผู้ทดลองยังไม่บอกผลการจับสลากให้ผู้ถูกทดลองทราบและในสลากที่ผู้ถูกทดลองจับไ้ นั้น จะมีบอกด้วยว่า ผู้ถูกทดลองคนนั้นจะต้องถูกจัดให้อยู่ในสถานการณ์ที่มีความต้องการเล่นเกม เหมือนกันหรือในสถานการณ์ที่มีความต้องการเล่นเกม ต่างกัน

ถ้าผู้ถูกทดลองจับสลากแล้ว ได้อยู่ในสถานการณ์ที่มีความต้องการเล่นเกม เหมือนกัน จะได้รับคำแนะนำดังนี้

" ก่อนที่คุณทั้งสองจะทราบว่าต้องการเล่นเกม ชนิดใด ผมต้องการทราบความรู้สึก หรือความต้องการที่แท้จริงของคุณ ก. ว่าต้องการเล่นเกม ชนิดใด ( ในตอนที่ ก ตอบ ผู้ทดลองก็แอบส่งสัญญาณให้ผู้สมรู้ทราบ โดยการชูนิ้วชี้และนิ้วกลางคู่กันซึ่งแสดงว่า ต้องการให้ผู้สมรู้ตอบเหมือนกับคำตอบของ ก ) คุณ ข. ต้องการเล่นเกม ชนิดใด ( ข ตอบต้องการเล่นเกม เหมือน ก ) แสดงว่าคุณทั้งสองมีความต้องการเล่นเกม เหมือนกันคือ คุณ ก ต้องการเล่นเกม ชนิดร่วมมือ คุณ ข ก็ต้องการเล่นเกม ชนิดร่วมมือด้วย ( หรือคุณ ก ต้องการเล่นเกม ชนิดแข่งขัน คุณ ข ก็ต้องการเล่นเกม ชนิดแข่งขันด้วย ) "

แต่ถ้าผู้ถูกทดลองจับสลากแล้ว ได้อยู่ในสถานการณ์ที่มีความต้องการเล่นเกม ต่างกัน ก็จะได้รับคำแนะนำดังนี้

" ก่อนที่คุณทั้งสองจะทราบว่าต้องการเล่นเกม ชนิดใด ผมต้องการทราบความรู้สึก หรือความต้องการที่แท้จริงของคุณ ก ว่าต้องการเล่นเกม ชนิดใด ( ในตอนที่ ก ตอบ ผู้ทดลองก็แอบส่งสัญญาณให้ผู้สมรู้ทราบ โดยการชูนิ้วชี้เพียงนิ้วเดียวซึ่งแสดงว่า ต้องการให้ผู้สมรู้ตอบตรงข้ามกับคำตอบของ ก ) คุณ ข ต้องการเล่นเกม ชนิดใด ( ข ตอบต้องการเล่นเกม ชนิดที่ตรงกันข้ามกับ ก ) แสดงว่าคุณทั้งสองมีความต้องการเล่นเกม ต่างกันคือ คุณ ก ต้องการเล่นเกม ชนิดร่วมมือ คุณ ข ต้องการเล่นเกม ชนิดแข่งขัน ( หรือคุณ ก ต้องการเล่นเกม ชนิดแข่งขัน คุณ ข ต้องการเล่นเกม ชนิดร่วมมือ ) "

เมื่อทั้งคู่สมรู้และผูกทกลงรูแล้วว่า เขาทั้งสอง คมึ่มีความต้องการ เล่นเกม เหมือนกัน หรือแตกต่างกันแล้ว ผู้ทกลงจึงบอกผลการจับสลาก

ถ้าผู้ถูกทกลงจับสลากได้เล่นเกม ชุ่่นิกร่วมมือ จะได้รับคำแนะนำดังนี้

" จากผลการจับสลากปรากฏว่าคุณ ก จับสลากได้เล่นเกม ชุ่่นิกร่วมมือ แสดงว่าคุณทั้งสองต้อง เล่นเกม ชุ่่นิกร่วมมือ ดังนั้นผมขอให้คุณทั้งสอง เล่นเกม แบบร่วมมือกันจริงๆ "

ถ้าผู้ถูกทกลงจับสลากได้เล่นเกม ชุ่่นิกร่วมมือ จะได้รับคำแนะนำดังต่อไปนี้

" จากผลการจับสลากปรากฏว่าคุณ ก จับสลากได้เล่นเกม ชุ่่นิกร่วมมือ แสดงว่าคุณทั้งสองต้อง เล่นเกม ชุ่่นิกร่วมมือ ดังนั้นผมขอให้คุณทั้งสอง เล่นเกม แบบร่วมมือกันจริงๆ "

จากนั้นผู้ทกลงแยกผู้ถูกทกลงและผู้สมรู้ เพื่อไปทำการทกลงโดยผู้ทกลงนำผู้ถูกทกลงไปห้องทกลงอีกห้องหนึ่งก่อนและกล่าวว่า

" เชิญ คุณ ก ไปห้องทกลงก่อน ส่วนคุณ ข รับผิดชอบที่นี่สักครู่ "

เมื่อ ผู้ถูกทกลงไปถึงห้องทกลง เรียบร้อยแล้ว ผู้ทกลงให้ชั้นส่วนแก่ผู้ถูกทกลง เพื่อจัดสถานการณ์วัตถุประสงค์เพื่อ และสถานการณ์วัตถุประสงค์จำกัด ผู้ถูกทกลงคนหนึ่งจะถูกจัดให้อยู่ในสถานการณ์วัตถุประสงค์เพื่อ และสถานการณ์วัตถุประสงค์จำกัดก่อนหลังสลับกันไป คือ

ถ้าผู้ถูกทกลงถูกกำหนดโดยผู้ทกลงจับสลากว่า ครั้งแรกให้อยู่ในสถานการณ์วัตถุประสงค์จำกัด ผู้ทกลงให้ผู้ถูกทกลงกู้ชั้นส่วนทั้งหมด ๓๕ ชุ่่นิและบอกว่า

" ชั้นส่วนเหล่านี้ขอใ้ติดตามสภาพตัวอย่างพอดี แต่เพื่อความยุติธรรมของกฎร เล่นเกม ผมจะแบ่งชั้นส่วนทั้งหมดเป็น ๓ ส่วน ใ้ให้คุณ ก หนึ่งส่วนและใ้คุณ ข อีกหนึ่งส่วน จำนวน ๑๕ ชุ่่นิเท่าๆกันและผมจะเก็บส่วนที่สามเอาไว้ เพื่อว่าคุณ ก หรือคุณ ข สามารถขอชั้นส่วนที่ใ้รับทั้งหมด ๑๕ ชุ่่นิเสร็จและถูกตองกอนหมดเวลา ๑๐ นาทีที่สามารถขอชั้นส่วนจากผมใ้ โดยคุณขอเพิ่มครั้งหนึ่งผมจะใ้ชั้นส่วนคุณครั้งละ ๓ ชุ่่นิใ้ใครขอใ้ก่อนใ้รับชั้นส่วนก่อนและถาชั้นส่วนที่หมดหมดแล้ว คุณใ้ขอเพิ่มอีกใ้ไม่ได้พร้อมทั้งยกตัวอย่าง "

เมื่อผู้ถูกทกลง เข้าใจวิธีการแล้ว ผู้ทกลง เริ่มจับ เวลาและทอดตัวทำที่ว่าจะออกไปแนะนำคุณ ข ต่อไป

แต่ถาผู้ถูกทกลงถูกกำหนดโดยผู้ทกลงจับสลากว่า ครั้งแรกให้อยู่ในสถานการณ์วัตถุประสงค์เพื่อ ก็ใ้รับชั้นส่วนและคำแนะนำดังต่อไปนี้ คือผู้ทกลงใ้ผู้ถูกทกลงกู้ชั้นส่วนทั้งหมด ๓๕ ชุ่่นิและกล่าวว่า

" ชั้นส่วนเหล่านี้คือไ้ครบตามภาพตัวอย่างพอดี และถ้าคุณสามารถต่อเสร็จ และถูกต้องก่อนหมดเวลา จะมีชั้นความที่เกินอยู่ ๔ - ๕ ชั้น เพราะว่าชั้นส่วนทั้งหมด เหล่านี้ไม่ซ้ำกันอยู่ ๔ - ๕ ชั้นเพื่อช่วยให้คุณเลือกมาตภาพโกสะกาวที่ยิ่งขึ้น ( ความจริงไม่มีชั้นที่เกิน ) และในการเล่นเกม ครั้งนี้ผมจะให้ชั้นส่วนคุณทั้งหมด ครบทุกชั้น ใ้ทำในเวลา ๑๐ นาที "

เมื่อผู้ถูกทดลอง เข้าใจวิธีการแล้ว ผู้ทดลอง เริ่มจับเวลาและขอคำทำที่ว่า จะออกไป แนะนำคุณ ข คอไป

เมื่อครบกำหนดเวลา ๑๐ นาที ผู้ทดลองให้ผู้ถูกทดลองตอบแบบสอบถามวัดความชอบพอ และตอบแบบสอบถามการจึกกระทำ ในขณะที่ผู้ถูกทดลองกำลังตอบแบบสอบถามอยู่ ผู้ทดลอง ทำที่เป็นมีจำนวนชั้นส่วนที่ผู้ถูกทดลองต่อได้

หลังจากผู้ถูกทดลองตอบแบบสอบถามเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้ทดลองให้คำแนะนำ เพื่อจึคสถานการณ์วัดจุกิบจำกัด หรือสถานการณ์วัดจุกิบเหลือ เพื่อครั้งที่สองว่า

" ที่คุณต่อภาพและตอบแบบสอบถามเสร็จไปแล้วนั้น เป็นเพียงการ เปิดโอกาส ให้คุณได้ทดลอง เล่นเกม เท่านั้น เพื่อให้คุณมีทักษะ รู้ลำดับขั้นตอนของการทดลอง และ เพื่อให้คุณได้แสดงความสามารถเต็มที่ในขณะที่ทำการทดลองจริงต่อไป นี้ ฉะนั้น ผลการต่อภาพและตอบแบบสอบถามที่คุณทำไปแล้วทั้งหมดถือว่ายกเลิกไป "

เมื่อให้คำแนะนำเสร็จ ผู้ทดลอง จึคสถานการณ์วัดจุกิบเหลือ เพื่อหรือสถานการณ์ วัดจุกิบจำกัดครั้งที่สอง ซึ่งมีลักษณะตรงข้ามกับครั้งแรกคือ ถ้าผู้ถูกทดลองถูกจึกให้อยู่ในสถานการณ์ วัดจุกิบจำกัดในครั้งแรก ก็จะต้องถูกจึกให้อยู่ในสถานการณ์วัดจุกิบเหลือเพื่อในครั้งที่สอง หรือ ถ้าผู้ถูกทดลองถูกจึกให้อยู่ในสถานการณ์วัดจุกิบเหลือเพื่อในครั้งแรก ก็จะต้องถูกจึกให้อยู่ในสถานการณ์ วัดจุกิบจำกัดในครั้งที่สอง ถึงต่อไป

ถ้าผู้ถูกทดลองถูกจึกครั้งที่สองให้อยู่ในสถานการณ์ที่มีวัดจุกิบเหลือเพื่อ จะได้รับชั้นส่วน และคำแนะนำถึงใกล้ลวามาแล้วในหน้า ๑๒

ถ้าผู้ถูกทดลองถูกจึกครั้งที่สองให้อยู่ในสถานการณ์ที่มีวัดจุกิบจำกัด จะได้รับชั้นส่วน และคำแนะนำตามที่กล่าวมาแล้วเช่นกัน ( หน้า ๑๒ )

เมื่อครบเวลา ๑๐ นาที ผู้ทดลองให้ผู้ถูกทดลองตอบแบบสอบถามวัดความชอบพอ และแบบสอบถามวัดการจึกกระทำครั้งที่สอง ในขณะที่ผู้ถูกทดลองกำลังตอบแบบสอบถาม ผู้ทดลองทำที่เป็นมีจำนวนชั้นส่วนที่ผู้ถูกทดลองต่อได้

หลังจากการทดลองเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้ทดลองสัมภาษณ์ผู้ส่งท้ายและบอกความจริงของการทดลองและขอรับรองไม่ให้ผู้ถูกทดลองเปิดเผยความจริงถึงกล่าวแก่ผู้อื่นจนกว่าการทดลองจะเสร็จสิ้นลง

การทดลองนี้ใช้ผู้ถูกทดลองนอกเวลาเรียนทั้งหมดมาทดลองร่วมกับผู้สมรู้ที่มีระดับอายุการศึกษา และเพศเดียวกันครึ่งละหนึ่งคน และใช้ผู้สมรู้คนเดียวกันตลอดการทดลองเป็นเวลา ๓ สัปดาห์ โดยผู้ทดลองวันละ ๒ - ๓ คนซึ่งผู้ถูกทดลองคนหนึ่งใช้เวลาทดลองตั้งแต่เริ่มต้นจนเสร็จการสัมภาษณ์และตอบปัญหาต่างๆเรียบร้อยแล้วประมาณ ๔๐ นาที

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การตรวจสอบการจัดกระทำกับตัวแปรอิสระ

การตรวจสอบการจัดกระทำกับตัวแปรอิสระทางานมีความสำคัญต่อผลการทดลองมาก เพราะจะทำให้ผู้ทดลองทราบว่า สถานการณ์ที่ตนสร้างขึ้นในการทดลองนั้นผลกระทบโดยตรงต่อผู้ถูกทดลองมากน้อยเพียงใด และถ้าพบว่าการจัดกระทำกับตัวแปรอิสระใดๆไม่สำเร็จผลตามจุดมุ่งหมายคือ ไม่สามารถกระตุ้นให้ผู้ถูกทดลอง เกิดความรู้สึกและความคิดคล้อยตามความต้องการของผู้ทดลอง ก็แสดงว่าสถานการณ์ที่กำลังศึกษาอาจไม่เกิดจากอิทธิพลของตัวแปรอิสระที่ผู้ทดลองต้องการศึกษา แต่อาจเป็นผลมาจากตัวแปรแทรกซ้อนอื่นๆที่ผู้ทดลองไม่ต้องการศึกษาและไม่ได้ขจัดหรือหาทางป้องกันไว้ก่อน ดังนั้นการทดลองนี้ ผู้วิจัยจึงได้ตรวจสอบการจัดกระทำกับตัวแปรอิสระ ผลปรากฏว่า การจัดกระทำให้ผู้ถูกทดลอง เกิดความรู้สึกคล้ายคลึง ความรู้สึกแตกต่าง ความรู้สึกร่วมมือและความรู้สึกแข่งขันในสถานการณ์การทดลองใดเกิดผลตามจุดมุ่งหมายของผู้วิจัยทุกประการ กล่าวคือผู้วิจัยจัดให้ผู้ถูกทดลองอยู่ในสถานการณ์ร่วมมือ แข่งขันและให้เกิดความคล้ายคลึง หรือ ความแตกต่างจากผู้สมรู้ ผู้ถูกทดลองทั้งหมด ๔๐ คนรายงานว่า เคยมีความเข้าใจสถานการณ์และมีความรู้สึกถึงกล่าวถูกต้องทุกคน ฉะนั้นจึงกล่าวได้ว่า การจัดกระทำกับตัวแปรอิสระของผู้วิจัยได้ผลตามต้องการ และตัวแปรอิสระเหล่านี้มีส่วนในการเป็นสาเหตุของการตอบสนองของผู้ถูกทดลองในการทดลองนี้

ส่วนการจัดกระทำกับสถานการณ์วัดคุณิยเหลือเชื่อและสถานการณ์วัดคุณิยจำกัดก็ได้อผลตามจุดมุ่งหมายของผู้วิจัยอย่างเชื่อมั่นได้สูงเช่นกันคือ จากผู้ถูกทดลอง ๔๐ คนมีผู้ถูกทดลองตอบผิดพลาดเพียง ๒ คนซึ่งมาจากกลุ่มทดลองที่บุคคลมีความต้องการ เล่นเกมต่างกันแต่ร่วมมือกัน ในขณะที่มีวัดคุณิยเหลือเชื่อเพื่อ ๑ คน และมาจากกลุ่มทดลองที่บุคคลมีความต้องการ เล่นเกมเหมือนกัน และแข่งขันกันในขณะที่มีวัดคุณิยเหลือเชื่อเพื่ออีก ๑ คน ดังนั้นการทดลองครั้งนี้แสดงว่า การจัดกระทำกับตัวแปรอิสระทั้งหมดเกิดผลกระทบตามต้องการ

การเสนอผลการวิเคราะห์หขอมูล

ผลการวิเคราะห์หขอมูลต่อไปนี้ ได้เสนอตามลำดับตัวแปรตามพร้อมทั้งการแปลความหมายประกอบเป็นตอนๆ โดยแยกออกเป็น ๒ ตอนใหญ่ๆ ดังนี้

- ๑. การวิเคราะห์ความชอบพอของบุคคล
- ๒. การวิเคราะห์ความพอใจที่มีต่อการเล่นเกม

๑. การวิเคราะห์ความชอบพอของบุคคล

ความชอบพอของบุคคลได้มาจากคะแนนที่ผู้ทดลองทุกคนตอบแบบสอบถามวัดความชอบพอของบุคคลทั้งฉบับ และวิเคราะห์คะแนนความชอบพอของบุคคล โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนชนิด ๒ x ๒ x ๒

( Two between and one within - Subjects Variables ) โดยมีตัวแปรอิสระดังนี้

- ๑. ความกลายคลึง - ความแตกต่าง ( A )
- ๒. ความร่วมมือ - การแข่งขัน ( B )
- ๓. สถานการณ์ที่มีวัตถุประสงค์เหลือเพื่อ - สถานการณ์ที่มีวัตถุประสงค์จำกัด ( C )

ตาราง ๑ การวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความชอบพอกันของบุคคล

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ผลรวม	๓๕	๑๓๓๘๘.๕๕		
ระหว่างผู้ทดลอง	๓๔	๑๑๑๕๕.๕๕		
ความกลายคลึง - ต่างต่าง ( A )	๑	๕๕๕.๑๑	๕๕๕.๑๑	๕.๑๕ *
ร่วมมือ - แข่งขัน ( B )	๑	๑๓๕๓.๘๑	๑๓๕๓.๘๑	๑๓.๖๓ ***
AB	๑	๑๘๕.๑๑	๑๘๕.๑๑	๑.๘๓
S/AB	๓๖	๘๒๕๕.๕๕	๒๒๙.๐๕	
ภายในผู้ทดลอง	๕๐	๒๒๓๕.๕๐		
เหลือเพื่อ - จำกัด ( C )	๑	๓.๘๑	๓.๘๑	๐.๑๑
AC	๑	๖๖.๖๑	๖๖.๖๑	๐.๕๕
BC	๑	๖๓.๐๑	๖๓.๐๑	๐.๕๑
ABC	๑	๒.๘๑	๒.๘๑	๐.๐๕
SC/ AB	๓๖	๒๕๕๕.๒๕	๖๕.๖๕	

\* F = . . .

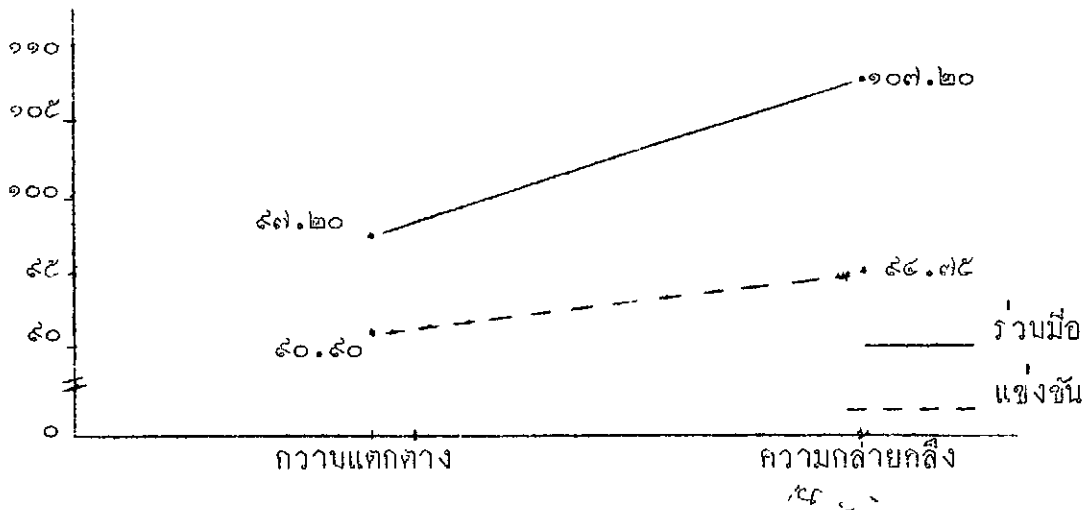
ผลจากตาราง ๑ แสดงว่าความคล้ายคลึงและความแตกต่าง มีอิทธิพลต่อความชอบพอของบุคคล แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญของสถิติที่ระดับ .๐๕ กล่าวคือ ผู้ถูกทดลองในกลุ่มคล้ายเสียง รายงานว่าชอบพอรูปร่าง มากกว่าผู้ถูกทดลองในกลุ่มแตกต่าง ( คะแนนเฉลี่ยความชอบพอของกลุ่มคล้ายคลึง = ๑๐๐.๘๘ คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มแตกต่าง = ๘๘.๐๕ )

ส่วนความร่วมมือและการแข่งขัน มีอิทธิพลต่อความชอบพอของบุคคลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๐ กล่าวคือ ผู้ถูกทดลองในกลุ่มร่วมมือรายงานว่าชอบพอรูปร่าง มากกว่าผู้ถูกทดลองในกลุ่มแข่งขัน ( คะแนนเฉลี่ยความชอบพอของกลุ่มร่วมมือ = ๑๐๒.๒๐ คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มแข่งขัน = ๘๒.๘๓ )

สำหรับการวิเคราะห์เพื่อหาอิทธิพลของลักษณะของสถานการณ์ทำงานเมื่อวัตถุจับจำกัด หรือเมื่อวัตถุจับเหลือเฟือนั้น ไม่พบว่าความชอบพอของบุคคลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( คะแนนเฉลี่ยความชอบพอในสถานการณ์วัตถุจับเหลือเฟือ = ๘๗.๘๓ คะแนนเฉลี่ยในสถานการณ์วัตถุจับจำกัด = ๘๗.๒๐ ) และการปฏิสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระที่ละสองตัวและสามตัวนั้น ไม่มีผลต่อตัวแปรตามอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับที่เชื่อมั่นได้

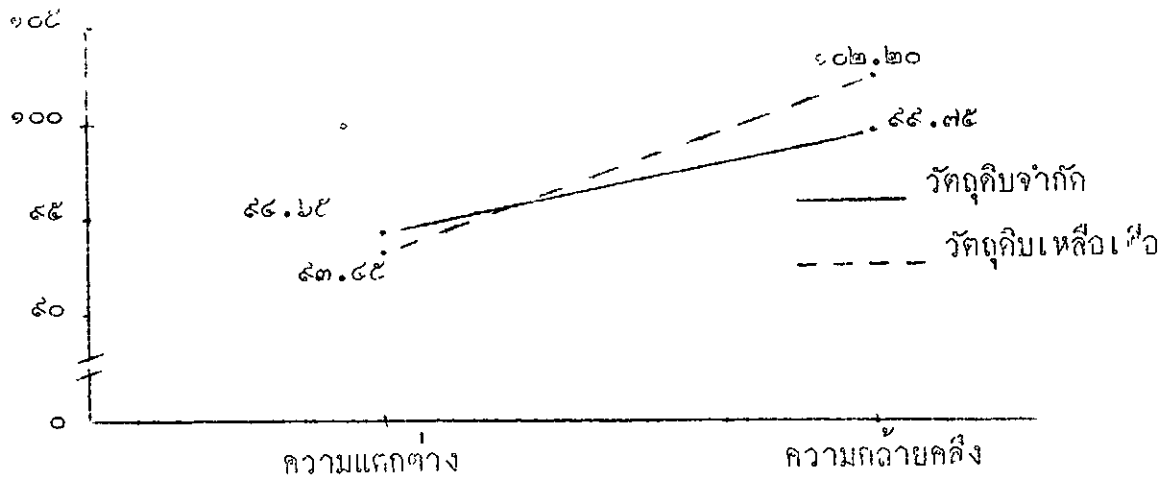
เพื่อที่จะให้ทราบรายละเอียดของความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความชอบพอในกลุ่มทดลองที่มีลักษณะต่าง ๆ กัน ผู้วิจัยจึงนำคะแนนความชอบพอมารวบรวมวิเคราะห์ด้วยวิธีการของคันเคิน ( Duncan's New Multiple Range Tests, 1955 ) โดยเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มทดลองต่างๆ เป็นรายคู่

จากการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความชอบพอของกลุ่มคล้ายคลึงกับกลุ่มแตกต่างทั้งการทำงานแบบร่วมมือกันและแข่งขันกัน ( ดูตาราง ๑ ในภาคผนวก ค ) พบว่ากลุ่มที่บุคคลมีความคล้ายคลึงและร่วมมือกันทำงานมีความชอบพอรูปร่าง ( คะแนนเฉลี่ยความชอบพอ = ๑๐๗.๒๐ ) มากที่สุดแตกต่างจากคะแนนความชอบพอของกลุ่มอื่นๆ ทั้งสามกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ ส่วนกลุ่มอื่นๆ ทั้งสามกลุ่มนั้นไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ แต่ก็มีคะแนนลดหลั่นกันลงไป โดยกลุ่มที่บุคคลมีความแตกต่างกันและแข่งขันกันทำงาน มีคะแนนความชอบพอน้อยที่สุด ( คะแนนเฉลี่ยความชอบพอ = ๘๐.๘๐, กราฟ ๑ ) ซึ่งทำให้สรุปได้ว่า ผู้ถูกทดลองที่มีความต้องการคล้ายคลึงกันและร่วมมือกันทำงานมีความชอบพอรูปร่างมากที่สุด ส่วนผู้ถูกทดลองที่มีความต้องการต่างกันและแข่งขันกันทำงานมีความชอบพอรูปร่างน้อยที่สุด จึงสรุปได้ว่าผลส่วนแรกสนับสนุนสมมติฐานที่ ๘ อย่างเชื่อมั่นได้และผลส่วนหลังก็สนับสนุนสมมติฐานที่ ๙ เช่นกัน



ภาพ ๑ ค่าเฉลี่ยความชอบพอของกลุ่มคลายคดง - แตกตาง ที่มีสถานะการทำงานแบบรวมมือ - แข่งขัน

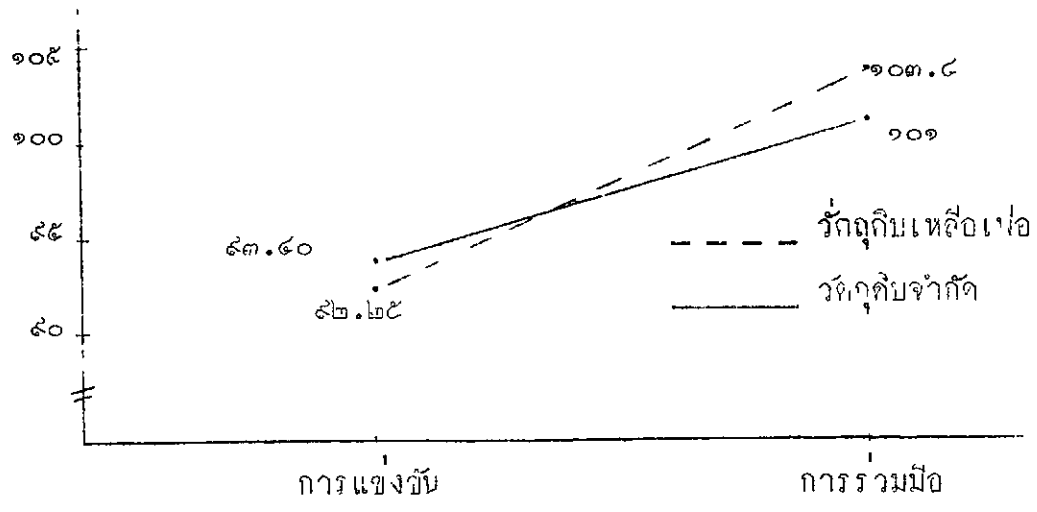
จากการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความชอบพอของกลุ่มคลายคดงกับกลุ่มแตกตางที่มีการทำงานอยู่ในสถานการณ์ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อ หรือที่มีวัตถุประสงค์จำกัด ( ดูตาราง ๒ ในภาคผนวก ค ) พบว่ากลุ่มที่บุคคลมีความคลายคดงและอยู่ในสถานการณ์ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อเพื่อมีความชอบพอร่วมงาน ( คะแนนเฉลี่ยความชอบพอ = ๙๐.๒๐ ) มากที่สุดแต่ไม่แตกตางจากคะแนนความชอบพอของกลุ่มที่บุคคลมีความคลายคดงและอยู่ในสถานการณ์ที่มีวัตถุประสงค์จำกัด ( คะแนนเฉลี่ยความชอบพอ = ๘๘.๗๕ ) ซึ่งมีคะแนนความชอบพอรองลงมา ( ดูภาพ ๒ ) และคะแนนความชอบพอของทั้งสองกลุ่มก็กวางแตกตางจากคะแนนความชอบพอของกลุ่มที่บุคคลมีความแตกตางและอยู่ในสถานการณ์ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อเพื่อ ( คะแนนเฉลี่ยความชอบพอ = ๘๓.๘๕ ) ซึ่ง เป็นกลุ่มที่มีคะแนนความชอบพอน้อยที่สุดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ แต่คะแนนความชอบพอของกลุ่มที่บุคคลมีความคลายคดงและอยู่ในสถานการณ์ที่มีวัตถุประสงค์จำกัด ( คะแนนเฉลี่ยความชอบพอ = ๘๘.๗๕ ) ไม่แตกตางอย่างมีนัยสำคัญจากกลุ่มที่บุคคลมีความแตกตางและอยู่ในสถานการณ์ที่มีวัตถุประสงค์จำกัด ( คะแนนเฉลี่ยความชอบพอ = ๘๘.๖๕ ) ทำให้สรุปได้ว่าผู้ถูกทดลองที่มีความต้องการคลายคดงและอยู่ในสถานการณ์ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อเพื่อรายงานว่ามี ความชอบพอร่วมงานมากที่สุด ซึ่งผลมีแนวโน้มสนับสนุนสมมติฐานที่ว่า " บุคคลที่มีความต้องการทำงานเหมือนกัน และทำงานในขณะที่มีวัตถุประสงค์เพื่อเพื่อชอบพอกันมากที่สุด " ส่วนผู้ถูกทดลองที่มีความต้องการแตกตางกัน และอยู่ในสถานการณ์ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อเพื่อรายงานว่ามี ความชอบพอร่วมงานน้อยที่สุด ซึ่งผลมีแนวโน้มที่ขัดกับสมมติฐานการวิจัยที่ว่า " บุคคลที่มีความต้องการทำงานแตกตางและทำงานในขณะที่มีวัตถุประสงค์จำกัด ชอบพอกันน้อยที่สุด "



ภาพ ๒ ค่าเฉลี่ยความชอบพบของกลุ่มคล้ายคลึง - แยกต่าง ที่อยู่ในสถานการณ์ที่มีวัดฤทธิงามเหลือเฟือ-จำกัด จากการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความชอบพบของกลุ่มรวมมือกับกลุ่มแข่งขันที่อยู่ในสถานการณ์ วัดฤทธิงามเหลือเฟือ หรือที่มีวัดฤทธิงามจำกัด ( ดูตาราง ๓ ในภาคผนวก ก ) พบว่ากลุ่มที่บุคคลรวมมือกัน ทำงานในขณะที่วัดฤทธิงามเหลือเฟือ มีความชอบพบผู้ร่วมงาน ( คะแนนเฉลี่ยความชอบพบ = ๑๐๓.๔๐ ) มากที่สุด แต่ไม่แตกต่างจากคะแนนความชอบพบของกลุ่มที่บุคคลรวมมือกันทำงานในขณะที่วัดฤทธิงามจำกัด ( คะแนนเฉลี่ยความชอบพบ = ๑๐๑.๐๐ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ และคะแนนความชอบพบของทั้งสองกลุ่มก็ต่างจากคะแนนความชอบพบของทั้งสองกลุ่มที่บุคคลแข่งขันกันทำงานในขณะที่วัดฤทธิงามเหลือเฟือ ( คะแนนเฉลี่ยความชอบพบ = ๙๖.๖๕ ) ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีคะแนนความชอบพบน้อยที่สุด และกลุ่มที่บุคคลแข่งขันกันทำงานในขณะที่วัดฤทธิงามจำกัด ( คะแนนเฉลี่ยความชอบพบ = ๙๓.๔๐ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( ดูภาพ ๓ ) และคะแนนความชอบพบของทั้งสองกลุ่มหลังนี้ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญ ทำให้สรุปได้ว่าผู้ถูกทดลองที่รวมมือกันทำงานในขณะที่วัดฤทธิงามเหลือเฟือรายงานว่า มีความชอบพบผู้ร่วมงานมากที่สุด ซึ่งมีแนวโน้มสนับสนุนสมมติฐานที่ว่า บุคคลที่รวมมือกันทำงาน ในขณะที่วัดฤทธิงามเหลือเฟือชอบพอกันมากที่สุด ส่วนผู้ถูกทดลองที่แข่งขันกันทำงานในขณะที่วัดฤทธิงามเหลือเฟือรายงานว่ามีความชอบพบผู้ร่วมงานน้อยที่สุด ซึ่งผลมีแนวโน้มสนับสนุนสมมติฐานที่ว่า " บุคคลที่แข่งขันกันทำงานในขณะที่วัดฤทธิงามจำกัดชอบพอกันน้อยที่สุด "

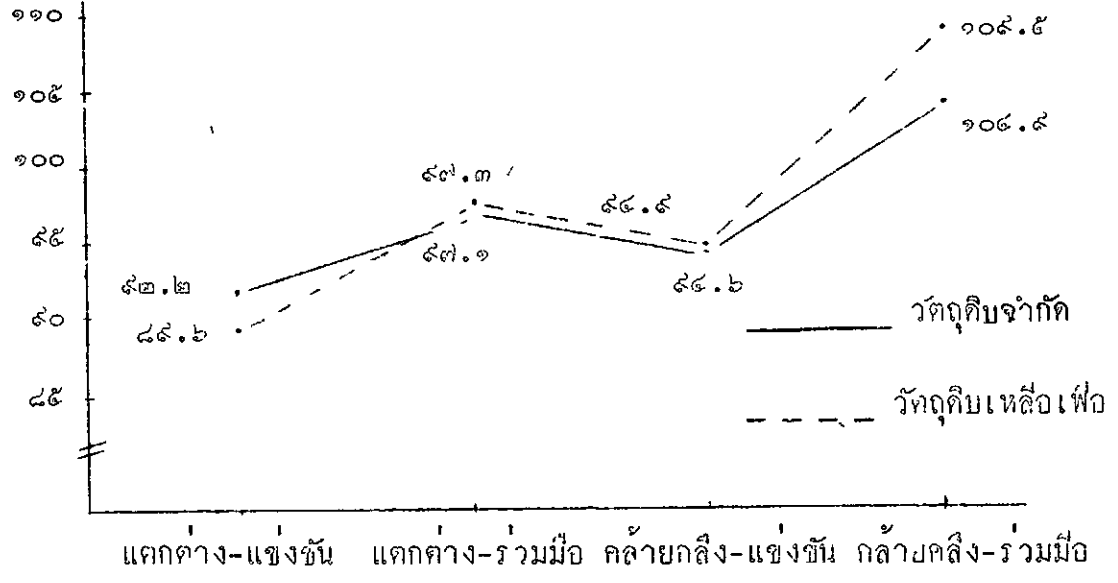
จากการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความชอบพบของกลุ่มคล้ายคลึง - แยกต่าง กับกลุ่มรวมมือ-แข่งขัน ที่อยู่ในสถานการณ์ที่มีวัดฤทธิงามเหลือเฟือ หรือที่มีวัดฤทธิงามจำกัด ( ดูตาราง ๔ ในภาคผนวก ค ) พบว่า กลุ่มที่บุคคลมีความคล้ายคลึงและรวมมือกันทำงานในขณะที่วัดฤทธิงามเหลือเฟือ มีความชอบพบผู้ร่วมงาน ( คะแนนเฉลี่ยความชอบพบ = ๑๐๙.๕ ) มากที่สุดแต่ไม่แตกต่างจากคะแนนความชอบพบของกลุ่มที่บุคคลมีความคล้ายคลึงและรวมมือกันทำงานในขณะที่วัดฤทธิงามจำกัด ( คะแนนเฉลี่ยความชอบพบ = ๑๐๘.๙ ) ซึ่งมีคะแนนความชอบพบสูงรองลงมา ( ดูภาพ ๔ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ. . . และคะแนน

### คะแนนเฉลี่ยความชอบพอ



ภาพ ๓ ค่าเฉลี่ยความชอบพอของกลุ่มรวมมือ - แข่งขันที่อยู่ในสถานการณที่วัดฤทธิยะเหนือเฟื้อ - จำกั๊ด ทางสถิติที่ระดับ .๐๕ ส่วนกลุ่มอื่นาทั้งหกกลุ่มนั้นไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญในระคับที่เชื่อมั่นได้ แตกกันคะแนนเฉลี่ยลดหลั่นกันลงไป โดยกลุ่มที่บุคคลที่มีความต้องการทำงานต่างกันและแข่งขันกันทำงาน ในขณะที่มีวัดฤทธิยะเหนือเฟื้อมีคะแนนความชอบพอค่าที่สุด ( คะแนนเฉลี่ยความชอบพอ = ๘๕.๖ ) ซึ่ง ทำให้สรุปได้ว่าผูถูกทดลองที่มีความคล้ายคลึงและรวมมือกันทำงานในขณะที่มีวัดฤทธิยะเหนือเฟื้อมีความชอบพามาก

### คะแนนเฉลี่ยความชอบพอ



ภาพ ๔ ค่าเฉลี่ยความชอบพอของกลุ่มคล้ายคลึง - แตกต่างกับรวมมือ - แข่งขัน ที่อยู่ในสถานการณที่วัดฤทธิยะเหนือเฟื้อ - จำกั๊ด

ผู้ร่วมงานมากที่สุด ซึ่งผลมีแนวโน้มสนับสนุนสมมติฐานที่ว่า " บุคคลที่มีความต้องการทำงานเหมือนกันและร่วมมือกันทำงานในขณะที่มีวัตถุประสงค์เพื่อ ชอบพอกันมากที่สุด " ส่วนผู้ถูกทดลองที่มีความต้องการทำงานต่างกันและแข่งขันกันทำงานในขณะที่มีวัตถุประสงค์เพื่อ มีความชอบพอผู้ร่วมงานน้อยที่สุด ซึ่งผลมีแนวโน้มไม่สนับสนุนสมมติฐานที่ว่า " บุคคลที่มีความต้องการทำงานต่างกันและแข่งขันกันทำงานในขณะที่มีวัตถุประสงค์จำกัด ชอบพอกันน้อยที่สุด "

เนื่องจากแบบทดสอบวัดความชอบพอบุคคลในการทดลองครั้งนี้สามารถแยกวิเคราะห์ได้ ๓ ด้านคือ ความชอบพอในฐานะเพื่อน ความชอบพอในฐานะเพื่อนร่วมงานและความชอบพอจากการประเมินค่า ดังนั้นผู้วิจัยจึงวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างความชอบพอทั้งสามด้านดังกล่าว และถ้าพบว่าความชอบพอทั้งสามด้านนี้มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญ ( $p < .05$ ) แล้วก็จะได้แยกวิเคราะห์ความแตกต่างของตัวแปรอิสระในแต่ละด้านต่อไป เพื่อให้เข้าใจว่าผลการทดลองลึกซึ้งยิ่งขึ้น

ตาราง ๒ ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างความชอบพอในฐานะเพื่อน ความชอบพอในฐานะเพื่อนร่วมงานและความชอบพอจากการประเมินค่า ( $N = 40$ )

ตัวแปร	เพื่อน	เพื่อนร่วมงาน	การประเมินค่า
ความชอบพอในฐานะเพื่อน	-	.๘๘๐ **	.๓๐๖ **
ความชอบพอในฐานะเพื่อนร่วมงาน	-	-	.๖๙๖ **
ความชอบพอทางการประเมินค่า	-	-	-

\*\*  $p < .05$  ( $r_{.05, 36} = .๖๘๓$ )

ผลจากตาราง ๒ แสดงว่าความชอบพอในฐานะเพื่อน ความชอบพอในฐานะเพื่อนร่วมงานและความชอบพอจากการประเมินค่า มีความสัมพันธ์กันทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $r = .๘๘๐$ ;  $r = .๓๐๖$ ;  $r = .๖๙๖$ ,  $p < .05$ ) หมายความว่าบุคคลที่ชอบพอกันในฐานะเพื่อน ย่อมมีความชอบพอกันในฐานะเพื่อนร่วมงานและประเมินค่าบุคคลนั้นสูงไปด้วยพร้อมๆกัน

เพื่อที่จะพิจารณาความชอบพอบุคคลโดยละเอียดแต่ละด้าน ผู้วิจัยจึงแยกวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความชอบพอในฐานะเพื่อน ในฐานะผู้ร่วมงานและการประเมินค่า

ผลปรากฏดังนี้

ตาราง ๓ การวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความชอบใจในฐานะเพื่อน

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ผลรวม	๗๕	๑๒๓๕.๑๘๙		
ระหว่างผู้ถูกทดลอง	๓๕	๑๒๗๘.๘๘๙		
คล้ายคลึง - แยกต่าง ( A )	๑	๖๖.๖๑๓	๖๖.๖๑๓	๒.๓๐๕
ร่วมมือ - แข่งขัน ( B )	๑	๑๖๕.๓๑๓	๑๖๕.๓๑๓	๘.๗๕๐ *
AB	๑	๖.๖๑๓	๖.๖๑๓	๐.๒๖๘
S/AB	๓๖	๑๐๙๐.๓๘๘	๓๐.๘๓๕	
ภายในผู้ถูกทดลอง	๔๐	๓๕๖.๕๐๐		
เหลือเฟือ - จำกัด ( C )	๑	๕.๕๑๖	๕.๕๑๖	๐.๒๑๗
AC	๑	๐.๑๑๖	๐.๑๑๖	๐.๐๑๖
BC	๑	๑๐.๕๑๖	๑๐.๕๑๖	๑.๑๗๗๖
ABC	๑	๑๘.๐๑๖	๑๘.๐๑๖	๑.๑๖๘
SC/ AB	๓๖	๓๖๑.๓๕๖	๑๐.๐๓๒	

\*  $p < .05$  (  $F_{.05} ( 1, 15 ) = ๓.๘๖$  )

ผลจากตาราง ๓ แสดงว่าความร่วมมือและการแข่งขัน มีอิทธิพลต่อความชอบพอกัน ในฐานะเพื่อนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ กล่าวคือผู้ถูกทดลองในกลุ่มร่วมมือมีความเป็นเพื่อนกับผู้ร่วมงาน มากกว่าผู้ถูกทดลองในกลุ่มแข่งขัน ( คะแนนเฉลี่ยความชอบพอกของกลุ่มร่วมมือ = ๒๓.๐๓ , คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มแยกต่าง = ๒๐.๖๕ )

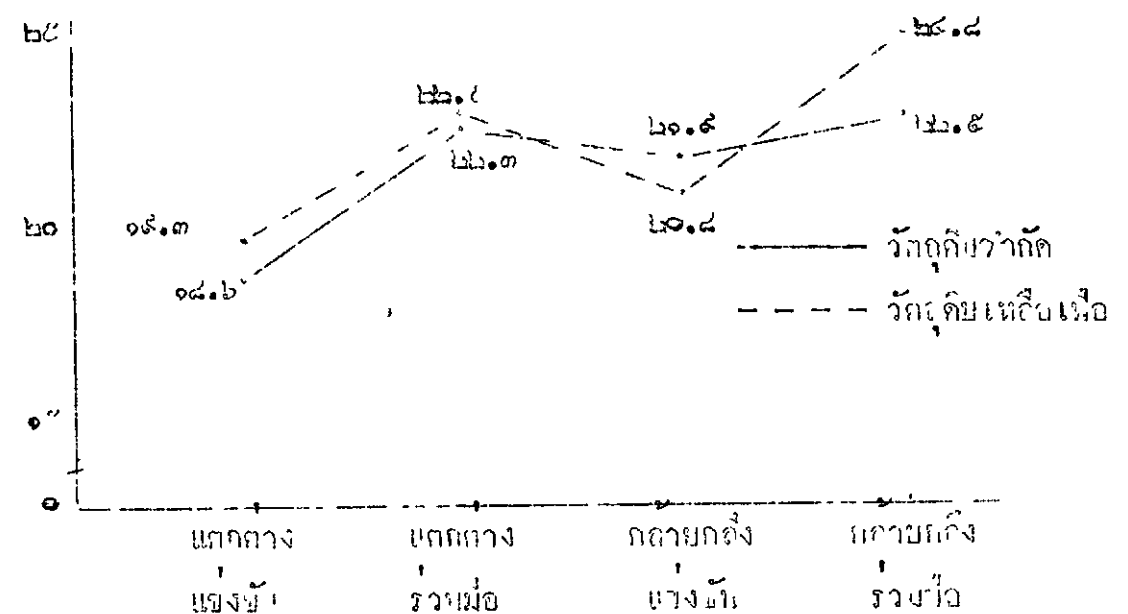
ส่วนความคล้ายคลึงและความแตกต่างมีแนวโน้มว่าจะมีอิทธิพลต่อความชอบพอกัน ในฐานะเพื่อนแตกต่างกัน ( คะแนนเฉลี่ยความชอบพอกของกลุ่มคล้ายคลึง = ๒๒.๕๐, ค่าเฉลี่ยของกลุ่มแยกต่าง = ๒๐.๖๘ ) คือผู้ถูกทดลองในกลุ่มคล้ายคลึงมีแนวโน้มที่จะมีความเป็นเพื่อนกับผู้ร่วมงานมากกว่าผู้ถูกทดลองในกลุ่มแยกต่าง



เพื่อให้ได้ทราบรายละเอียดของความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความชอบอยู่ในฐานะเพื่อน จากกลุ่มทดลองที่ปีศาจแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำค่าความชอบอยู่ในฐานะเพื่อนมาวิเคราะห์ ด้วยวิธีการของคีย์เคม. โดยเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มทดลองต่างๆเป็นรายคู่

จากการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความชอบอยู่ในฐานะเพื่อนของกลุ่มตัวอย่างถึง - แยกต่าง กับรวมมือ - แข่งขันที่อยู่ในสถานการณ์ที่มีวัตุคติเป็นเพื่อนหรือที่มีวัตุคติว่ากั๊ก พบว่าบุคคล ในกลุ่มประเภทวางใจต่าง ๆ การการณ (e, f, g, h) มีความชอบเหมือนกันทุกกลุ่ม ในกลุ่มแข่งขัน - แยกต่าง คีย์ในสถานการณ์วัตุคติมากกว่าแยกคนคนเดียวหรือเดี่ยว (a, b) อย่างมีนัยสำคัญต่างกั๊กที่ระดับ .๐๕ (ดูภาค ๕ และตาราง ๕ ในภาคผนวก ก) จึงพอสรุปได้ว่าคีย์จะสนับสนุนสมมติฐานแต่ให้คีย์ความกั๊ก

คะแนนเฉลี่ยความชอบเป็นเพื่อน



ภา ๕ ค่าเฉลี่ยค่า ความชอบอยู่ในฐานะเพื่อนของกลุ่มตัวอย่างถึง - แยกต่างกับวางใจ - แข่งขัน ที่อยู่ในสถานการณ์ที่มีวัตุคติเหมือนเพื่อน -- วัตุคติขงว่ากั๊ก

ในการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของคีย์แปร วิเคราะห์ถึงหลายแง่มุมของความชอบอยู่ในฐานะเพื่อน ร่วมงาน ผลการการณ ๕ แสดงว่าความรวมมือและการแข่งขันมีนัยสำคัญต่อความชอบเหมือนกัน ในฐานะเพื่อนร่วมงานแยกต่างกั๊กอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ กล่าวคือผู้ทดลองกลุ่มรวมมือ

ตาราง ๔ การวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความชอบพอในฐานะเพื่อนร่วมงาน

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ผลรวม	๗๕	๑๔๓๓.๓๕		
ระหว่างผู้ถูกทดลอง	๓๕	๑๐๒๓.๘๕		
คล้ายคลึง - แยกต่าง ( A )	๑	๒๒.๖๗	๒๒.๖๗	๓.๓๓
ร่วมมือ - แข่งขัน ( B )	๑	๑๘๓.๐๑	๑๘๓.๐๑	๕.๑๒ <sup>+</sup> *
AB	๑	๕๕.๖๗	๕๕.๖๗	๕.๗๓ <sup>*</sup>
S/AB	๓๒	๗๑๕.๖๕	๑๕.๕๕	
ภายในผู้ถูกทดลอง	๔๐	๓๗๓.๕๐		
เหลือเพื่อ - จำกัด ( C )	๑	๑.๕๑	๑.๕๑	๐.๑๕
AC	๑	๐.๐๗	๐.๐๗	๐.๐๐๑
BC	๑	๑๕.๓๑	๑๕.๓๑	๑.๕๕
ABC	๑	๑.๐๑	๑.๐๑	๐.๑๐
SC/ AB	๓๒	๓๕๘.๖๕	๕.๕๕	

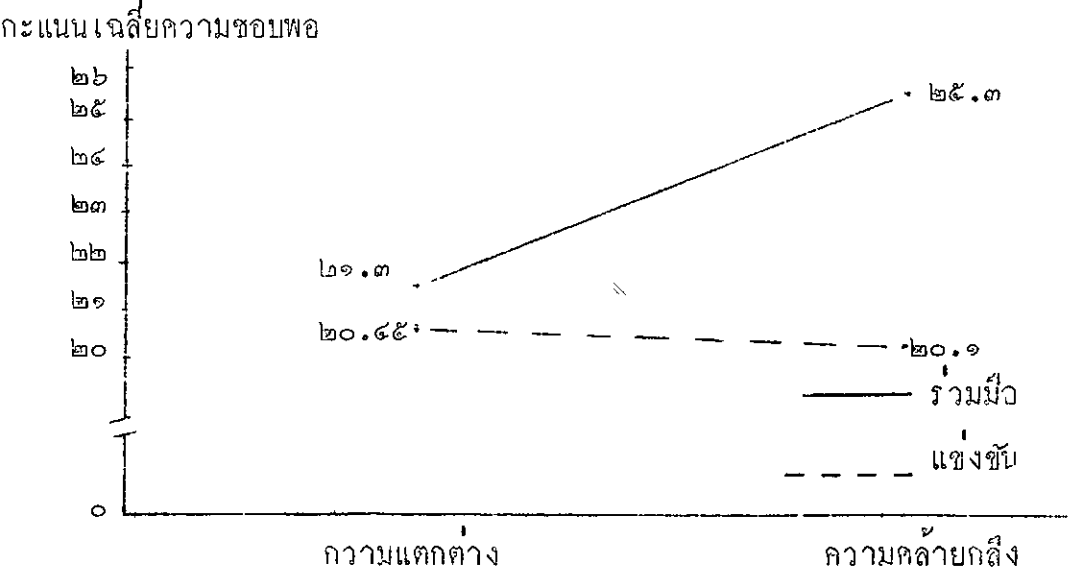
\*p < .๐๕, \*\*p < .๐๑

รายงานว่ามีความรู้สึกเป็นเพื่อนร่วมงานกับผู้ร่วมงาน มากกว่าผู้ถูกทดลองในกลุ่มแข่งขัน ( คะแนนเฉลี่ยความชอบพอในฐานะเป็นเพื่อนร่วมงานของกลุ่มร่วมมือ = ๒๓.๓๐, คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มแข่งขัน = ๒๐.๒๔ ) ส่วนความคล้ายคลึงและความแตกต่างมีแนวโน้มว่าจะมีอิทธิพลต่อความชอบพอกันในฐานะเพื่อนร่วมงานแตกต่างกัน ( คะแนนเฉลี่ยความชอบพอในฐานะเพื่อนร่วมงานของกลุ่มคล้ายคลึง = ๒๒.๓๐, คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มแตกต่าง = ๒๐.๔๕ ) กล่าวคือผู้ถูกทดลองในกลุ่มคล้ายคลึงมีแนวโน้มที่จะรายงานว่ามีความรู้สึกเป็นเพื่อนร่วมงานกับผู้สมรู้ มากกว่าผู้ถูกทดลองในกลุ่มแตกต่าง

เนื่องจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างความคล้ายคลึง - ความแตกต่างและความร่วมมือ - การแข่งขัน มีอิทธิพลต่อความชอบพอในฐานะเพื่อนร่วมงานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ ผู้วิจัยจึงนำคะแนนความชอบพอกัน ในฐานะเพื่อนร่วมงานของกลุ่มทดลอง

ทั้ง ๔ กลุ่มมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการของคันเดบ โดยการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มทดลอง ทั้ง ๔ กลุ่มเป็นรายคู่ เพื่อให้ทราบรายละเอียดของความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความชอบพอ ในฐานะเพื่อนร่วมงานที่ยิ่งขึ้น

จากการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความชอบพอในฐานะเพื่อนร่วมงานของกลุ่มคล้ายคลึง กับกลุ่มแตกต่างที่มีการทำงานแบบร่วมมือกันหรือแข่งขันกัน ( ดูตาราง ๒ ในภาคผนวก ก ) พบว่ากลุ่มที่บุคคลมีความคล้ายคลึงและร่วมมือกันทำงาน มีความรู้สึกเป็นเพื่อนร่วมงาน ( คะแนนเฉลี่ยความชอบพอในฐานะเพื่อนร่วมงาน = ๒๕.๓ ) มากที่สุดแตกต่างจากคะแนนความชอบพอ ในฐานะเพื่อนร่วมงานของกลุ่มอื่น ๆ อีกสามกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ ส่วนกลุ่มอื่นๆ ทั้งสามกลุ่มนั้นไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ แต่ก็มีความแตกต่างกันลงไป โดยกลุ่มที่บุคคลมีความคล้ายคลึงและแข่งขันกันทำงานมีคะแนนความชอบพอในฐานะเพื่อนร่วมงานต่ำที่สุด ( คะแนนเฉลี่ยความชอบพอในฐานะเพื่อนร่วมงาน = ๒๐.๑, ดูภาพ ๒ ) ซึ่งทำให้สรุปได้ว่าผู้ถูกทดลองที่มีความต้องการคล้ายคลึงกันและร่วมมือกันทำงาน รายงานว่ามีความรู้สึกเป็นเพื่อนร่วมงานกับผู้สมรู้มากที่สุด ส่วนผู้ถูกทดลองที่มีความต้องการคล้ายคลึงกันและแข่งขันกันทำงาน รายงานว่ามีความรู้สึกเป็นเพื่อนร่วมงานกับผู้สมรู้น้อยที่สุด และผลการทดลองส่วนแรกสนับสนุนสมมติฐานที่ ๔ อย่างเชื่อมั่นได้ ส่วนผลการทดลองตอนหลังมีแนวโน้มไปสนับสนุนสมมติฐานเกี่ยวกับนี้



ภาพ ๒ ค่าเฉลี่ยความชอบพอในฐานะเพื่อนร่วมงานของกลุ่มคล้ายคลึง - ต่างต่าง ที่มีสถานการณ์การทำงานแบบร่วมมือ - แข่งขัน

สำหรับ การ วิเคราะห์ ความแปรปรวน ของคะแนน ความชอบ จากการ ประเมิน ค่า  
ปรากฏผลว่า ไม่มีความแปร และ ผลปฏิสัมพันธ์ ของตัวแปรใดแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้น  
ผู้วิจัยจึงไม่นำมากล่าวในที่นี้

๒. การวิเคราะห์ความพอใจที่มีต่อการเล่นเกม

จากแบบสอบถามเพื่อตรวจสอบการวิเคราะห์เกี่ยวกับตัวแปรอิสระ ผู้วิจัยถามความพอใจ  
ของผู้ถูกทดลองที่มีต่อการ เล่นเกมทั้งสองครั้งด้วย จึงนำมาแยกวิเคราะห์หาความแตกต่าง ๒ กรณี  
โดยใช้ Chi - Square คือ

ตาราง ๕ หาความแตกต่างระหว่างความพอใจการเล่น เกมครั้งแรกและความพอใจ  
การเล่น เกมครั้งที่สอง

	ผลการทดลอง	ผลการคาดหวัง
จำนวนคนที่พอใจเล่นเกมครั้งแรก	๘	๒๐
จำนวนคนที่พอใจเล่นเกมครั้งที่สอง	๓๑	๒๐

$$\chi^2 ( 1df, N = 100 ) = 30.25$$

ผลจากตาราง ๕ คำนวณว่า Chi Square ได้ ๓๐.๒๕ และมี นัยสำคัญทางสถิติ  
ที่ระดับ .๐๐๑ แสดงว่าบุคคลพอใจการเล่น เกมครั้งที่สอง มากกว่าครั้งแรกในระดับที่เชื่อมั่นได้จริง

ตาราง ๖ หาความแตกต่างระหว่างความพอใจการเล่น เกมในขณะที่มีวัตถุประสงค์เพื่อและ  
ในขณะที่มีวัตถุประสงค์จำกัด

	ผลการทดลอง	ผลการคาดหวัง
จำนวนคนที่พอใจวัตถุประสงค์จำกัด	๑๖	๒๐
จำนวนคนที่พอใจวัตถุประสงค์เพื่อ	๒๔	๒๐

ผลจากตาราง ๖ คำนวณว่า Chi - Square ได้ ๑.๒๐ และไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ  
(  $\chi^2_{1, 100} = 3.84$  ) แสดงว่าบุคคลมีแนวโน้มที่จะพอใจการเล่น เกมในขณะที่มีวัตถุประสงค์เพื่อ  
มากกว่าในขณะที่มีวัตถุประสงค์จำกัด แต่ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับที่เชื่อมั่นได้

บทที่ ๔

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

สรุปและอภิปรายผล

สรุปผลการทดลองตามสมมติฐานได้ดังนี้

๑. อิทธิพลของความคล้ายคลึง - ความแตกต่างที่มีผลต่อความชอบพอของบุคคล  
 การทดลองครั้งนี้พบว่า ผู้ถูกทดลองชอบคนที่คล้ายคลึงกับตนเองมากกว่าคนที่แตกต่างจากตนเองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งผลนี้สนับสนุนสมมติฐานที่ว่า " บุคคลที่มีความคล้ายคลึงกันในความต้องการทำงานชอบพอกันมากกว่าบุคคลที่แตกต่างกันในความต้องการทำงาน " และผลการทดลองนี้สอดคล้องกับผลการศึกษาของไบร์และเนลสัน ( Byrne & Nelson, 1965 ) ที่ว่ายิ่งกำหนดให้นิสัยเข้าใจว่าตนกับคนแปลกหน้ามีความคล้ายคลึงกันมากเท่าใด นิสิตจะยิ่งชอบคนแปลกหน้าที่กำหนดให้มากขึ้นเท่านั้น หรือสอดคล้องกับผลการทดลองของไบร์และวอร์เชล ( Byrne & Worchel , 1966 ) ที่ว่าบุคคลมีแนวโน้มที่จะชอบคนที่ มีทัศนคติ บุคลิกภาพและลักษณะอื่นๆที่คล้ายคลึงกับตนเอง มากกว่าคนที่ มีทัศนคติ บุคลิกภาพ และลักษณะอื่นๆที่แตกต่างจากตนไป ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าเมื่อบุคคลทั้งคนไทยและต่างชาติ เข้าใจว่าคนอื่นคล้ายคลึงกับตนก็จะเปรียบเทียบการกระทำของตนกับบุคคลนั้นเพื่อประเมินค่าตนเอง และถ้าพอใจตนเองก็จะพอใจคนนั้นด้วย จึงทำให้มีความชอบพอกันนั้น ส่วนในกรณี ที่บุคคลเข้าใจว่าคนอื่นแตกต่างจากตนและถ้าใจมีมาตรฐานเปรียบเทียบอย่างแน่นอน บุคคลย่อมจะเกิดเข้าข้างตนเองว่าตนดีกว่าคนๆนั้น และอาจเกิดความไม่ชอบพอกันนั้นขึ้นได้

➤ นิยามปฏิบัติการ ของความคล้ายคลึง - ความแตกต่างของบุคคลในการทดลองนี้  
 มีลักษณะที่อาจจะนำทฤษฎีการเสริมแรง ( Reinforcement Theory ) มาอธิบาย การเกิดความชอบพอได้กล่าวคือ การที่ผู้ถูกทดลองเลือกว่าต้องการจะเล่นเกมโดยวิธีร่วมมือ หรือแข่งขันกับผู้สมรู้ และผู้สมรู้ก็เลือกวิธีเล่นแบบเดียวกับผู้ถูกทดลอง ทำให้เกิดสภาวะคล้ายคลึงระหว่างผู้ถูกทดลองกับผู้สมรู้ขึ้น การที่ผู้สมรู้เลือกวิธีเล่นแบบเดียวกับผู้ถูกทดลอง เป็นการให้รางวัลเสริมหรือสนับสนุนว่าการตัดสินใจเลือกของผู้ถูกทดลองในสถานการณ์นี้ถูกต้องเหมาะสมแล้ว ซึ่งทำให้ผู้ถูกทดลองพอใจและความพอใจนี้ก็จะแผ่ขยายครอบคลุมไปถึงตัวผู้สมรู้ด้วย

๒. อิทธิพลของความร่วมมือ - การแข่งขันที่มีผลต่อความชอบพอของบุคคล

การทดลองครั้งนี้พบว่า (ผู้ถูกทดลองชอบคนที่ร่วมมือทำงานกับตน มากกว่าคนที่แข่งขันกับตนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ) ซึ่งผลนี้สนับสนุนสมมติฐานที่ว่า " บุคคลที่ร่วมมือกันทำงาน ชอบพอกันมากกว่าคนที่แข่งขันกันทำงาน " และผลการทดลองนี้สอดคล้องกับผลการศึกษาของ โครมแบก ( Crombag , 1966 ) ที่พบว่าสมาชิกของกลุ่มร่วมมือชอบพอสมาชิกด้วยกัน มากกว่าสมาชิกของกลุ่มแข่งขัน / ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าทั้งบุคคลไทยและต่างชาติเมื่อทำงาน ร่วมมือกันก็จะได้รับผลประโยชน์หรือบรรลุลูกบุญหม้ายร่วมกันและรู้สึกว่าจะต่างได้ให้ประโยชน์ หรือช่วยเหลือกัน เกิดความพึงพอใจตนเองและรู้สึกคุ้นเคยใกล้ชิดกันยิ่งขึ้น จึงมีความชอบพอกัน มากกว่าบุคคลที่แข่งขันกัน / ซึ่งจะต้องมีขบ โศกคนหนึ่งหรือฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งได้รับผลประโยชน์ ในขณะที่ อีกคนหนึ่งหรืออีกฝ่ายหนึ่งต้องเสียผลประโยชน์นั้นไป ทำให้เกิดความข้องคับใจและความไม่พอใจ ซึ่งกันและกัน จึงมีความชอบพอกันน้อยกว่า

๓. อิทธิพลของปริมาณวัตถุ癖ที่เหลือเฟือ - จำกัดที่มีผลต่อความชอบพอของบุคคล

(การทดลองครั้งนี้แม้จะพบว่าผู้ถูกทดลองที่ทำงานในขณะที่มีวัตถุ癖เหลือเฟือ เพื่อ มีแนวโน้มที่จะชอบพอกันมากกว่าบุคคลที่ทำงานในขณะที่มีวัตถุ癖จำกัดอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ก็ตาม) แต่ผลนี้ก็มีแนวโน้มสนับสนุนสมมติฐานที่ว่า " บุคคลที่อยู่ในสถานการณวัตถุ癖เหลือเฟือ ชอบพอกันมากกว่าบุคคลที่อยู่ในสถานการณวัตถุ癖จำกัด " ผลการทดลองนี้สอดคล้องกับผลการศึกษา ของสินหา ( Sinha , 1968 ) ที่พบว่าในขณะที่มีวัตถุ癖เหลือเฟือ บุคคลมีทัศนคติในทางที่ดี มากกว่าขณะที่มีวัตถุ癖จำกัด , ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าเมื่อบุคคลมีวัตถุ癖เกินความต้องการ ของตนเองก็จะเห็นความสำคัญของวัตถุ癖นั้นน้อยลงและสามารถค้นหาหรือนำมาเป็นของตนเองได้ง่าย จึงไม่ต้องมีการแย่งชิงและขัดขวางกันและกัน ทำให้บุคคลอยู่ร่วมกันได้อย่างสุขสบายและมี ความชอบพอกันมากกว่าในขณะที่มีวัตถุ癖ในปริมาณที่จำกัดหรือขาดแคลนไม่พอกับความต้องการ ของทุกคนจึงมีการแย่งชิง ขัดขวางกันเพื่อให้วัตถุ癖เหล่านั้นเป็นของตนเองโดยไม่คำนึงถึง คนอื่นที่ต้องพบกับความผิดหวัง ทำให้แต่ละคนไม่พอใจและมีความชอบพอกันน้อยลง

เมื่อพิจารณาสถานการณที่มีวัตถุ癖เหลือเฟือเปรียบเทียบกับสถานการณวัตถุ癖จำกัด จะเห็นว่าในสถานการณวัตถุ癖เหลือเฟือนั้นไม่ก่อกวนจะมีอิทธิพลเกี่ยวข้องโดยตรงกับการเพิ่ม หรือลดความชอบพอกันของบุคคล อาจจะต้องขึ้นอยู่กับสาเหตุอื่นที่แทรกเข้ามามีผล เช่น ความคล้ายคลึง - ความแตกต่าง หรือความร่วมมือ - การแข่งขัน เป็นต้น แต่สถานการณ

วัตถุประสงค์นั้น ถ้าความขาดแคลนนี้กระทบกระเทือนบุคคลโดยตรงก็จะมีคนขึ้นมาแย้งซึ่ง  
ของที่เขาต้องการ ไป จะทำให้บุคคลเกิดความข้องคับใจได้ เป็นเหตุให้เกิดความรู้สึกไม่ชอบพอ  
ผู้มาจัดชว้างจุดประสงค์ของคน จนอาจทำให้บุคคลนั้นแสดงกิริยาก้าวร้าวต่อคนที่มาจัดชว้างไว้

เมื่อพิจารณาสถานการณ์ที่วัตถุประสงค์ในการทดลองนี้พบว่าผู้ถูกทดลองไม่ได้รับความ  
เกื้อหนุนโดยตรงเพราะไม่มีการแย่งชิงสิ่งซึ่งผู้ถูกทดลองต้องการ ที่เป็นดังนี้เพราะผู้ถูกทดลอง  
มิได้เกิดความต้องการ วัตถุประสงค์ที่ขาดแคลนอย่างรุนแรงจริงจึง การจัดกระทำกับสถานการณ์ วัตถุประสงค์  
จำกัดจึงยังไม่เข้มข้นพอที่จะทำให้ผู้ถูกทดลองเกิดความรู้สึกในทางนิเสธต่อผู้สมรู้ได้อย่างรุนแรง  
ตามที่คาดหมายไว้

c. อิทธิพลของความคล้ายคลึง - ความแตกต่างและความร่วมมือ - การแข่งขัน

ที่มีผลต่อความชอบพอของบุคคล

การทดลองครั้งนี้พบว่าผู้ถูกทดลองที่คล้ายคลึงและรู้สึกว่าการร่วมมือทำงาน  
กับผู้สมรู้มีความชอบพอผู้สมรู้มากที่สุดแตกต่างจากผู้ถูกทดลองประเภทอื่นๆอีก ๓ ประเภท  
( กลุ่มบุคคลที่คล้ายคลึงกันและแข่งขันกันทำงาน, กลุ่มบุคคลที่แตกต่างและร่วมมือกันทำงาน  
และกลุ่มบุคคลที่แตกต่างและแข่งขันกันทำงาน ซึ่งทั้งสามกลุ่มนี้ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ )  
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และมีแนวโน้มว่ากลุ่มบุคคลที่แตกต่างกันและแข่งขันกันทำงานมี  
ความชอบพอกันน้อยที่สุด ) แต่การวัดความชอบพอในฐานะเพื่อนร่วมงานมีแนวโน้มว่า  
กลุ่มบุคคลที่คล้ายคลึงกันและแข่งขันกันทำงานมีความชอบพอกันน้อยที่สุด ) และผลนี้มีแนวโน้ม  
สนับสนุนสมมติฐานที่ว่า " บุคคลที่มีความต้องการทำงานเหมือนกันและร่วมมือกันทำงาน  
ชอบพอกันมากที่สุด ส่วนบุคคลที่มีความต้องการทำงานแตกต่างกันและแข่งขันกันทำงาน  
ชอบพอกันน้อยที่สุด " ซึ่งยังไม่มีใครศึกษาผลการปฏิสัมพันธ์ของตัวแปรทั้งสองนี้มาก่อนเลย

สิ่งที่น่าสนใจในการทดลองนี้อีกอย่างหนึ่งก็คือมีผู้ถูกทดลองประมาณ ๙๕ % ของผู้ถูกทดลอง  
ทั้งหมดแสดงความจำนงว่าต้องการจะเล่นเกมแบบร่วมมือกับผู้สมรู้แทนที่จะแข่งขันกับผู้สมรู้  
ซึ่งก็สอดคล้องกับลักษณะของคนไทยทั่วไปที่เปี่ยมใจไม่สัมพันธ์มากกว่าลักษณะของคนแถบยุโรป  
หรืออเมริกาซึ่งจะมีแรงจูงใจไม่สัมพันธ์มากกว่า ฉะนั้นจึงอาจพิจารณาตามข้อเท็จจริง  
ในการทดลองนี้ได้ว่าในกรณีนี้ผู้สมรู้ทำตนให้คล้ายคลึงกับผู้ถูกทดลองซึ่งหมายถึงว่า ผู้สมรู้  
จะต้องเลือกเล่นเกมแบบร่วมมือเพื่อความผู้ถูกทดลองเป็นส่วนมากและเมื่อจับสลากได้เล่นเกมร่วมมือ  
ก็จะทำให้ผู้ถูกทดลองรู้สึกว่าเป็นการสมเจตนาของทั้งตนเองและผู้ร่วมงาน การได้เล่น

แบบร่วมมือในกรณีนี้จึงเป็นแรงเสริมสองชั้นแก่ผู้ถูกทดลอง แต่ไขกรณีอื่นๆ เช่น กล้ายกลิ้ง - แข่งขัน หรือแตกต่าง - ร่วมมือ หรือแตกต่าง - แข่งขันนั้น จะทำให้ผู้ถูกทดลอง ได้รับแรงเสริมน้อยลงตามลำดับ ( กังคาราง ๗ )

ตาราง ๗ แสดงลำดับเหตุการณ์และการเสริมแรงแก่ผู้ถูกทดลองส่วนมาก ( ๗๕ % )

ผู้ถูกทดลอง เลือก	ผู้สมรู้ เลือก	สถานการณ์ แบบ	การเสริมแรง ครั้งที่ ๑	เล่นแบบ	การเสริมแรง ครั้งที่ ๒	ปริมาณ การเสริมแรง
ร่วมมือ	ร่วมมือ	กล้ายกลิ้ง	ได้	ร่วมมือ	ได้	๒
				แข่งขัน	ไม่ได้	๑
ร่วมมือ	แข่งขัน	แตกต่าง	ไม่ได้	ร่วมมือ	ได้	๑
				แข่งขัน	ไม่ได้	๐

การพิจารณาเหตุการณ์ดังนี้จึงทำให้เข้าใจได้อย่างแจ่มแจ้งว่าทำไมผู้ถูกทดลองในกลุ่มกล้ายกลิ้ง - ร่วมมือ จึงมีความชอบพอร่วมงานมากที่สุด ผลเช่นนี้อาจไม่เกิดขึ้นกับคนในวัฒนธรรมอื่นๆ เช่น คนอเมริกัน ซึ่งส่วนมากอาจเลือกเล่นเกมแบบแข่งขันแทนที่จะเลือกแบบร่วมมือดังกล่าว เพราะว่าคนอเมริกันจะมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์มากกว่าแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ และในกรณีของชาวอเมริกันทฤษฎีการเสริมแรงจะทำนายว่า บุคคลในกลุ่มประเภทกล้ายกลิ้ง - แข่งขัน ( ผู้ถูกทดลองเลือกเล่นเกมแบบแข่งขัน ผู้สมรู้เลือกเล่นเกมแบบแข่งขันด้วยและจับสลากได้เล่นเกมแบบแข่งขัน ) จะชอบพอร่วมงานมากที่สุด และคำทำนายนี้ก็สามารถนำมาใช้กับคนไทยที่มีลักษณะชอบแข่งขันมากกว่าชอบร่วมมือได้เช่นกัน เพียงแต่ว่าคนไทยประเภทนี้อาจหาได้ยากกว่าคนที่ชอบแข่งขันในวัฒนธรรมอื่นๆ เท่านั้น จึงอาจสรุปได้ว่าทัศนคติต่อการเล่นเกมแบบร่วมมือและแบบแข่งขันของบุคคลอาจเป็นตัวแปรอิสระที่สำคัญอีกตัวหนึ่ง ในการทดลองทางค่านี้นี้

๕. อิทธิพลของความคล้ายคลึง - ความแตกต่างและสถานการณ์วัตถุประสงค์เพื่อ - จำกั  
ที่มีผลต่อความชอบพอร่วมกัน

การทดลองครั้งนี้พบว่ากลุ่มบุคคลที่คล้ายคลึงกันและทำงานอยู่ในสถานการณ์ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อ มีแนวโน้มที่จะชอบพอกันมากที่สุด ( แต่มีความชอบพอมิแตกต่างจาก

กลุ่มบุคคลที่คล้ายคลึงและทำงานอยู่ในสถานการณที่มีวัตถุประสงค์จำกัด ) แตกต่างจากกลุ่มที่บุคคลแตกต่างกันและทำงานอยู่ในสถานการณที่มีวัตถุประสงค์เหลือเฟือเพื่อซึ่งมีแนวโน้มที่จะมีความชอบพอกันน้อยที่สุด ( แต่มีความชอบพอน้อยไม่แตกต่างจากกลุ่มที่บุคคลแตกต่างกันและทำงานอยู่ในสถานการณที่มีวัตถุประสงค์จำกัด ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ผลการทดลองส่วนนี้แสดงให้เห็นว่าสถานการณวัตถุประสงค์เหลือเฟือเพื่อไม่มีอิทธิพลในทางนิเสธหรือนิเสธต่อความชอบพอกันของบุคคลบุคคลในสถานการณเช่นนี้จะมีความชอบหรือไม่ชอบกัน ย่อมขึ้นอยู่กับตัวแปรอิสระอื่นๆ ในที่นี้คือความคล้ายคลึง - ความแตกต่างของบุคคลนั่นเอง กล่าวคือบุคคลที่คล้ายคลึงกันจะเกิดความชอบพอกันมากกว่าบุคคลที่แตกต่างกันในกรณีที่มีวัตถุประสงค์เหลือเฟือ ผลส่วนนี้จึงสนับสนุนข้อคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของสถานการณวัตถุประสงค์เหลือเฟือ - จำกัดที่กล่าวมาแล้วในข้อ ๓ ของบทนี้

ผลการทดลองส่วนนี้ไม่สนับสนุนสมมติฐานที่ว่า " บุคคลที่มีความต้องการทำงานเหมือนกันและทำงานในขณะที่มีวัตถุประสงค์เหลือเฟือเพื่อชอบพอกันมากที่สุด ส่วนบุคคลที่มีความต้องการทำงานแตกต่างกันและทำงานในขณะที่มีวัตถุประสงค์จำกัดชอบพอกันน้อยที่สุด " แต่มีแนวโน้มที่จะสนับสนุนกำหนดานายส่วนแรกของสมมติฐานนี้

#### ๖. อิทธิพลของความร่วมมือ - การแข่งขันและสถานการณวัตถุประสงค์เหลือเฟือเพื่อ - จำกัดที่มีผลต่อความชอบพอกันของบุคคล

ผลการทดลองครั้งนี้พบว่าผู้ถูกทดลองเล่นเกมแบบร่วมมือในขณะที่มีวัตถุประสงค์เหลือเฟือเพื่อชอบพอกันมากกว่าบุคคลที่แข่งขันกันทำงาน ในขณะที่มีวัตถุประสงค์เหลือเฟือเพื่ออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และกลุ่มทั้งสองนี้ก็มีแนวโน้มที่จะมีความชอบพอกันมากที่สุดและน้อยที่สุดตามลำดับ ซึ่งผลการทดลองในตอนแรกมีแนวโน้มสนับสนุนสมมติฐานที่ว่า " บุคคลที่ร่วมมือกันทำงานในขณะที่มีวัตถุประสงค์เหลือเฟือเพื่อชอบพอกันมากที่สุด " แต่ไม่สอดคล้องกับผลการทดลองของสินหา ( Sinha , 1968 ) ที่พบว่าขณะที่มีวัตถุประสงค์เหลือเฟือ กลุ่มแข่งขันทำงานได้ผลดีและมีความชอบพอกันมากกว่ากลุ่มร่วมมือ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าการทดลองของสินหา ให้นักศึกษาร่วมมือหรือแข่งขันกันจริงๆครั้งละ ๓ คน และบอกผลงานของกลุ่มให้นักศรทราบด้วย จึงทำให้นักศรเกิดความพึงพอใจและไม่พอใจ และมีปริมาณความชอบพอกันแตกต่างกันตามผลงานนั้น ซึ่งแตกต่างกับการทดลองนี้ที่แยกทดลองกับผู้ถูกทดลองทีละคนและไม่บอกผลงานให้ผู้ถูกทดลองทราบด้วย

ส่วนผลการทดลองในตอนหลังมีแนวโน้มไม่สนับสนุนสมมติฐานที่ว่า " บุคคลที่แข่งขันกันทำงานในขณะที่มีวัตถุประสงค์จำกัดชอบพอกันน้อยที่สุด " และไม่สอดคล้องกับคำกล่าวของมิลส์

( Mills อ้างจาก Sinha, 1968 ) ที่ว่าขณะที่มีวัตถุประสงค์เพื่อ การแข่งขันจะเป็นไปอย่าง ยุติธรรม แต่ถ้าวัดดูขีดขาดแคลนการแข่งขันจะมีการใช้เล่ห์เหลี่ยมและทำลายล้างฝ่ายตรงข้าม ซึ่งทำให้มีความชอบพอกันน้อยที่สุดและตรงกับ การ คาคคะเนของผู้วิจัยในการทดลองนี้ว่า สถานการณ์วัตถุประสงค์จำกัด บุคคลย่อมจะมีความเกลียดชังและก้าวร้าวกันซึ่งรุนแรงกว่าความรู้สึกละโม้ชอบพอกันไปในทางพิเศษมาก

อย่างไรก็ตามผลส่วนนี้สนับสนุนความนึกเห็นที่ว่า ในสถานการณ์วัตถุประสงค์เพื่อเน้น ตัวแปรแทรกซ้อนย่อมจะมีอิทธิพลต่อความชอบพอกันของบุคคลมาก ตัวแปรแทรกซ้อนในส่วนนี้ คือความร่วมมือ - การแข่งขัน

๗. อิทธิพลของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างความคล้ายคลึง - ความแตกต่าง, ความร่วมมือ - การแข่งขันและสถานการณ์วัตถุประสงค์เพื่อ - จำกัด ที่มีผลต่อความชอบพอกันของบุคคล

ผลการทดลองครั้งนี้พบว่ากลุ่มบุคคลที่คล้ายคลึงและร่วมมือกันทำงาน ในขณะที่มี วัตถุประสงค์เพื่อ มีความชอบพอกันมากที่สุด ( ไม่แตกต่างจากกลุ่มบุคคลที่คล้ายคลึงและร่วมมือกันทำงานในขณะที่มีวัตถุประสงค์จำกัด ) แตกต่างจากกลุ่มอื่นๆ ทั้ง ๒ กลุ่ม ( ทั้ง ๒กลุ่มไม่แตกต่างกับแค่วัดความชอบพอกันในฐานะเพื่อนต่างกันเป็นบางกลุ่ม ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติและมีแนวโน้มว่า กลุ่มบุคคลที่แตกต่างกันและแข่งขันกันทำงานในขณะที่มีวัตถุประสงค์เพื่อ มีความชอบพอกันน้อยที่สุด ( แต่วัดความชอบพอกันในฐานะเพื่อนมีแนวโน้มว่า กลุ่มบุคคลที่แตกต่างและแข่งขันกันทำงานในขณะที่มีวัตถุประสงค์จำกัดชอบพอกันน้อยที่สุด ) ซึ่งผลการทดลองส่วนแรกมีแนวโน้มสนับสนุนสมมติฐานข้อสุดท้ายของการทดลองนี้

จากผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนต่างๆ ความร่วมมือ - การแข่งขันเป็นตัวแปรอิสระที่มีอิทธิพลต่อความชอบพอกันของบุคคลอย่างสม่ำเสมอและรุนแรงกว่าตัวแปรอื่นๆ อีก ๒ ตัว คือความคล้ายคลึง - ความแตกต่างและสถานการณ์วัตถุประสงค์จำกัด - เพื่อ ซึ่งสังเกตได้จากกราฟได้ว่า กลุ่มที่มีตัวแปรร่วมมือรวมอยู่ด้วยบุคคลจะมีความชอบพอกันในระดับสูง และกลุ่มที่มีตัวแปรแข่งขันรวมอยู่บุคคลจะมีความชอบพอกันในระดับต่ำ เป็นต้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า ลักษณะความร่วมมือและการแข่งขันเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพของคนไทยที่พบกันอยู่ในชีวิตประจำวันและมีแนวโน้มว่าความสัมพันธ์ของคนไทยคำนึงถึงผลประโยชน์ เป็นสำคัญ

## ข้อเสนอแนะ

๑. ควรจัดกระทำให้เกิดสถานการณ์วัตถุประสงค์อย่างรุนแรงจริงจังกว่ในการทดลองนี้ เพื่อศึกษาอิทธิพลที่มีต่อความชอบพอบของบุคคล
๒. ควรศึกษาว่าบุคคลที่มีลักษณะต่างๆกันจะมีความชอบพอบบุคคลอื่นในสถานการณ์ใดบ้างน้อยเพียงไร เช่น ศึกษาทัศนคติของผู้ถูกทดลองที่มีต่อการทำงานแบบร่วมมือและแข่งขันเสียก่อนแล้วจึงนำมาทดลอง และควรใช้ผู้ถูกทดลองต่างกลุ่มกัน เพื่อนำผลการทดลองมาเปรียบเทียบกันต่อไป
๓. ในกาวิจัยเรื่องนี้ควร จะทดลองให้ผู้ถูกทดลองได้ ร่วมกลุ่มกันทำงานจริงๆ เพื่อผู้ถูกทดลองจะรู้สึกว่ตนเองอยู่ในสถานการณ์ที่เป็นจริงตามธรรมชาติยิ่งขึ้น
๔. ควรนำตัวแปรซึ่งเป็นสภาพแวดล้อมอื่นๆ เช่น ขนาดต่างๆกันของกลุ่ม การให้แรงเสริม เป็นต้น มาศึกษาว่ามีอิทธิพลต่อความชอบพอบของบุคคลอย่างไร

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- Berkowitz, L. Advances in experimental social psychology, Vol 4.  
New York : Academic Press, 1969, 386 pp.
- / Byrne, D., & Nelson, D. Attraction as a linear function of proportion of positive reinforcements. Journal of Personality and Social Psychology, 1965, 1, 659 - 663.
- Crombag H.F. Cooperation and Competition in Means interdependent triads : A replication, Journal of Personality and Social Psychology, 1966, 4, 692 - 695.
- Deutsch, M. An experimental study of the effects of cooperation and competition upon group process. Human Relations, 1949, 2, 199 - 231.
- Duncan, D. B. Multiple range and multiple F - test. Biometrics, 1955, 11, 11, 1 - 42.
- / Festinger, L. Informal social communication. Psychology Review, 1950, 57, 271 - 282. ( in Shaw, M.E. & Costanzo, P.R. Theories of social psychology, McCraw - Hill Book Company, 1970, 414 pp. )
- Harvey, H.J., & Kelly, R.D. Effects of attitude - similarity and success - failure upon attitude toward other person. Journal of social Psychology 1973, 90, 105 - 114.
- Heider, F. The psychology of Interpersonal Relations, New York, John Wiley & Sons, INC., 1958, 322 pp.
- Jellison, J.M., & Mills, J. Effect of similarity and fortune of the other on attraction. Journal of Personality and Social Psychology, 1969, 5, 459 - 462.
- Mills, C.W. White collar, New York : Galaxy, 1956. ( in Sinha, B.P. The n - ach / n - Cooperation under Limited / unlimited, Journal of experimental Social Psychology, 1968, 4, 233 - 246.
- Myers, J.L. Fundamentals of experimental design, Allyn and bacon, Boston, 1971, 189 -198.

- Newcomb, T.M. The acquaintance process. New York : Holt, Rinehart & Winston, 1961. ( in Freedman, J.L., Carlsmith, J.M., & Sears, D.O. Social Psychology, Englewood Cliffs, New Jersey : Prentice - Hall, Inc, 1970.
- Raven, B.H., & Eachus, H.T. Cooperation and Competition in means - interdependence triads, Journal of Abnormal and Social Psychology, 1963, 67, 307 - 316
- Sinha, B.P. The n - ach / n - Cooperation under Limited / unlimited, Journal of experimental Social Psychology, 1968, 4, 233 - 246 .
- Ward, C.D. Laboratory Manual in Experimental Social Psychology, Holt, Rinehart & Winston , INC, New York, 1970, 464 pp., 165 - 197 p.

ภาคผนวก

แบบสอบถาม

คำชี้แจง

โปรดขีด ✓ ลงในช่องมาตราหน้าทุกข้อๆละหนึ่ง เครื่องหมาย ควรถือว่าการตัดสินใจครั้งแรกถูกต้องที่สุด และจะเก็บคำตอบของท่านไว้เป็นความลับ

ตัวอย่าง

ถ้าท่านคิดว่า นางสาว ข. เป็นคน " พுகมาก " ให้ขีด ✓ ลงในช่องปลายสุดที่เขียนว่า " พุกมาก " เช่น

พุกมาก ✓ \_\_\_\_\_ ไม่พุกเลย

ถ้าท่านคิดว่า นางสาว ข. เป็นคน " ไม่พุกเลย " ให้ขีด ✓ ลงในช่องปลายสุดอีกด้านหนึ่ง คือ

พุกมาก \_\_\_\_\_ ✓ ไม่พุกเลย

แต่ถ้าท่านคิดว่า นางสาว ข. เป็นคน " พุกปานกลาง " ให้ขีด ✓ ลงในช่องกึ่งกลาง เช่น

พุกมาก \_\_\_\_\_ ✓ \_\_\_\_\_ ไม่พุกเลย

ในกรณีที่ท่านคิดว่า นางสาว ข. เป็นคน " ค่อนข้างพุกมาก " หรือ " ค่อนข้างไม่พุกเลย " ให้ขีด ✓ ลงในช่องที่เบี่ยงเบนไปทางปลายด้านใดด้านหนึ่งตามแต่กรณี

ขอบคุณที่ให้คำตอบจากใจจริง  
ฤกษ์ชัย คุณูปการ

ตอนที่ ๑

๑. ท่านชอบนางสาว ข. เพียงใด  
ไม่ชอบเลย \_\_\_\_\_ ชอบมาก \_\_\_\_\_
๒. ถ้านางสาว ข. ขอความช่วยเหลือเพียงเล็กน้อย ท่านยินดีช่วยเธอเพียงเงิน  
ยี่สิบห้าบาท \_\_\_\_\_ ไม่ยินดีช่วยเลย \_\_\_\_\_
๓. ถ้านางสาว ข. ได้รับความสะเทือนใจ ท่านจะเห็นใจเธอเพียงใด  
เห็นใจมาก \_\_\_\_\_ ไม่เห็นใจเลย \_\_\_\_\_
๔. ถ้าท่านไปทัศนจาร ท่านจะชวนนางสาว ข. ไปเป็นเพื่อนหรือไม่  
ไม่ชวนเลย \_\_\_\_\_ ชวนแน่นอน \_\_\_\_\_
๕. ในขณะที่เล่นเกมส นางสาว ข. มีประโยชน์ต่อท่านเพียงใด  
ไม่มีประโยชน์เลย \_\_\_\_\_ มีประโยชน์มาก \_\_\_\_\_
๖. ในขณะที่เล่นเกมส นางสาว ข. ชักขวางความสำเร็จของท่านเพียงใด  
ชักขวางอย่างยิ่ง \_\_\_\_\_ ไม่ชักขวางเลย \_\_\_\_\_
๗. ในขณะที่เล่นเกมส นางสาว ข. ทำให้ท่านวิตกกังวลมากน้อยเพียงใด  
วิตกมาก \_\_\_\_\_ ไม่วิตกเลย \_\_\_\_\_
๘. ถ้าท่านเป็นหัวหน้ากลุ่ม ท่านจะเลือกนางสาว ข. เป็นสมาชิกหรือไม่  
ไม่เลือกเลย \_\_\_\_\_ เลือกแน่นอน \_\_\_\_\_
๙. โปรดบรรยายคุณลักษณะแต่ละชนิดของ นางสาว ข. ด้วยการใช้  
ลงในช่องที่เหมาะสมกับความรู้สึกของท่าน

น่าเชื่อถือ \_\_\_\_\_ เหลวไหล \_\_\_\_\_

ถี่ \_\_\_\_\_ เลว \_\_\_\_\_

สกปรก \_\_\_\_\_ สะอาด \_\_\_\_\_

โง่ \_\_\_\_\_ ฉลาด \_\_\_\_\_

เมตตา \_\_\_\_\_ โหดร้าย \_\_\_\_\_

ถือตัว \_\_\_\_\_ เป็นกันเอง \_\_\_\_\_

คูโกง \_\_\_\_\_ ยุติธรรม \_\_\_\_\_

ราเวียง \_\_\_\_\_ ซึมเซา \_\_\_\_\_

ขยัน \_\_\_\_\_ เกียจคร้าน \_\_\_\_\_

นาคบหา \_\_\_\_\_ นานลึกลับ \_\_\_\_\_

โปรดขีด ✓ ลงในช่องหน้าตัวอักษรที่เหมาะสมกับความรู้สึกของท่านเพียงคำตอบเดียว

๑. นางสาว ข. เลือกทำงานลักษณะใด

\_\_\_\_\_ ก. ร่วมมือ

\_\_\_\_\_ ข. แข่งขัน

\_\_\_\_\_ ค. ไม่ทราบ

๒. การเลือกเล่นเกมส์ของท่านกับนางสาว ข. มีลักษณะอย่างไร

\_\_\_\_\_ ก. เหมือนกัน

\_\_\_\_\_ ข. ต่างกัน

\_\_\_\_\_ ค. ไม่ทราบ

๓. ในการเล่นเกมส์ ท่านมีบทบาทเกี่ยวข้องกับนางสาว ข. อย่างไร

\_\_\_\_\_ ก. ข้าพเจ้าแข่งขันเพื่อเอาชนะนางสาว ข.

\_\_\_\_\_ ข. ข้าพเจ้าร่วมมือกับนางสาว ข. เพื่อเอาชนะเกณฑ์มาตรฐาน

\_\_\_\_\_ ค. ไม่ทราบ

๔. ท่านคิดว่าปริมาณชิ้นส่วนที่ท่านได้รับ มีลักษณะอย่างไร

\_\_\_\_\_ ก. มีบางส่วนถูกแบ่งไปให้นางสาว ข.

\_\_\_\_\_ ข. ข้าพเจ้าได้รับชิ้นส่วนครบทุกชิ้น

\_\_\_\_\_ ค. ไม่ทราบ

๕. ท่านพอใจการเล่นเกมส์ครั้งที่สองมากกว่าครั้งแรกหรือไม่

พอใจมากกว่า \_\_\_\_\_ พอใจน้อยกว่า \_\_\_\_\_

ตารางคะแนนกิบทั้งหมดที่ได้จากแบบทดสอบวัดความชอบพอ แยกตามแบบแผนการทดลอง

ความกล้าคลั่ง								
	ความร่วมมือ				การแข่งขัน			
	เพื่อน	ร่วมงาน	คู่แข่งพิท	รวม	เพื่อน	ร่วมงาน	คู่แข่งพิท	รวม
วัดกิบ เหลือเพื่อ	๒๕	๒๔	๕๕	๑๐๔	๒๒	๑๕	๔๗	๘๔
	๒๔	๒๗	๖๓	๑๑๔	๒๘	๒๒	๕๐	๑๐๐
	๒๓	๒๓	๕๕	๑๐๑	๒๓	๒๔	๔๗	๙๔
	๒๕	๒๗	๕๕	๑๐๗	๑๕	๒๐	๕๕	๙๐
	๒๘	๒๔	๔๘	๑๐๐	๒๒	๒๒	๔๖	๙๐
	๒๓	๒๗	๖๓	๑๑๓	๑๕	๑๘	๕๐	๘๓
	๒๒	๒๘	๕๒	๑๐๒	๒๐	๑๓	๔๘	๘๑
	๒๒	๒๑	๕๒	๙๕	๒๒	๒๓	๖๑	๑๐๖
	๒๘	๒๘	๖๕	๑๒๑	๒๗	๑๗	๖๐	๑๐๔
	๒๘	๒๘	๗๐	๑๒๖	๑๐	๑๖	๗๐	๙๖
รวม	๒๘๘	๒๕๗	๕๕๐	๑๐๕๕	๒๐๘	๑๕๕	๕๕๗	๘๒๐
วัดกิบ จำกัด	๒๒	๒๕	๕๘	๑๐๕	๒๐	๑๗	๔๘	๘๕
	๑๕	๒๕	๖๑	๑๐๕	๒๔	๑๗	๕๘	๙๙
	๒๓	๒๕	๕๓	๑๐๑	๒๒	๒๕	๔๖	๙๓
	๒๓	๒๘	๖๒	๑๑๓	๒๑	๑๖	๕๕	๙๒
	๑๘	๒๑	๕๕	๙๔	๒๑	๒๒	๔๔	๘๗
	๒๗	๒๕	๕๒	๑๐๑	๒๘	๒๘	๖๑	๑๑๗
	๒๑	๒๓	๕๖	๑๐๐	๒๓	๑๗	๖๑	๑๐๑
	๒๘	๒๒	๖๔	๑๑๔	๒๕	๒๓	๖๓	๑๑๑
	๒๒	๒๘	๗๐	๑๒๐	๑๖	๒๒	๓๓	๗๑
	๒๒	๒๗	๕๒	๑๐๑	๒๘	๒๘	๖๑	๑๑๗
รวม	๒๒๕	๒๕๕	๕๗๕	๑๐๘๕	๒๑๕	๒๐๘	๕๑๕	๘๓๘

ความแตกต่าง

	ความร่วมมือ				การแข่งขัน			
	เงิน	รวมงาน	คุณภาพ	รวม	เงิน	รวมงาน	คุณภาพ	รวม
วัตถุประสงค์ เหลือเฟือ	๑๙	๒๒	๕๒	๙๓	๒๘	๑๖	๕๒	๙๖
	๒๔	๒๒	๖๔	๑๑๐	๑๐	๗	๕๐	๕๗
	๑๘	๑๙	๔๙	๘๖	๑๐	๑๖	๕๘	๘๔
	๑๘	๒๒	๕๒	๙๒	๒๑	๑๙	๕๖	๙๖
	๒๕	๑๕	๕๐	๙๐	๑๙	๒๕	๕๘	๑๐๓
	๒๘	๒๕	๕๘	๑๑๑	๑๗	๒๔	๕๒	๘๓
	๒๓	๒๑	๖๑	๑๐๕	๑๙	๒๑	๕๕	๙๕
	๒๖	๒๒	๕๑	๙๙	๒๕	๑๙	๕๖	๙๐
	๒๘	๒๘	๕๘	๑๑๔	๒๔	๒๘	๕๑	๑๒๒
๑๖	๑๙	๓๘	๗๓	๒๐	๒๕	๕๗	๙๒	
รวม	๒๒๕	๒๑๕	๕๓๓	๙๗๓	๑๙๓	๒๐๐	๕๐๓	๘๙๖
วัตถุประสงค์ จำกัด	๑๙	๒๒	๕๘	๙๙	๒๖	๑๙	๕๗	๙๒
	๒๕	๒๒	๕๑	๙๘	๑๖	๑๓	๖๑	๙๐
	๒๐	๑๙	๕๗	๙๖	๑๐	๑๖	๕๘	๘๔
	๑๗	๒๐	๕๐	๘๗	๒๐	๑๙	๕๕	๙๓
	๒๕	๒๔	๕๘	๑๐๗	๒๐	๒๔	๕๓	๙๗
	๒๘	๒๒	๖๓	๑๑๓	๑๙	๒๑	๕๑	๙๑
	๒๓	๒๐	๖๐	๑๐๓	๑๗	๒๓	๕๘	๙๘
	๒๑	๒๑	๕๐	๙๒	๑๓	๑๙	๕๓	๗๕
	๒๘	๒๒	๕๘	๑๐๘	๒๒	๒๘	๕๑	๑๑๐
๑๗	๑๙	๔๒	๗๘	๒๓	๒๗	๕๒	๑๐๗	
รวม	๒๒๓	๒๑๑	๕๓๗	๙๗๑	๑๘๖	๒๐๙	๕๒๗	๙๒๒

ตารางวิเคราะห์ห้อยุม

ตาราง ๑ ทดสอบหาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความชอบพื่อในกุ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่าง  
 ความคล้ายคลึง - ความแตกต่าง และความรวมมือ - การแข่งขัน เป็นรายค  
 โดยใช้ Duncan ' s New Multiple Range Tests

ลำดับที่	๑	๒	๓	๔	ค่า R
ค่ากุ่มทดลอง	a	b	c	d	
คะแนนเฉลี่ย	๕๐.๕๐	๕๔.๗๕	๕๗.๒๐	๑๐๗.๒๐	
a ๕๐.๕๐	-	๓.๘๕	๖.๓๐	๑๖.๓๐*	R <sub>2</sub> = ๕.๕๗
b ๕๔.๗๕	-	-	๒.๔๕	๑๒.๔๕*	R <sub>3</sub> = ๑๐.๐๗
c ๕๗.๒๐	-	-	-	๑๐.๐๐*	R <sub>4</sub> = ๑๐.๘๐

\* p < .05                      a                      b                      c                      d

- หมายเหตุ
- a = กุ่มทดลองที่แตกต่างและแข่งขันกันทำงาน
  - b = กุ่มทดลองที่คล้ายคลึงและแข่งขันกันทำงาน
  - c = กุ่มทดลองที่แตกต่างและรวมมือกันทำงาน
  - d = กุ่มทดลองที่คล้ายคลึงและรวมมือกันทำงาน

ตาราง ๒ ทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความชอบพื่อในกลุ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่าง  
ความคล้ายคลึง - ความแตกต่าง และสถานการณ์พิมพ์ตุ๊กตัมเหลืองเพื่อและสถานการณ์  
พิมพ์ตุ๊กตัมจ้ำกัก เป็นรายคู่

ค่าเฉลี่ย สำหรับกลุ่มทดลอง คะแนนเฉลี่ย	๑ a ๕๓.๕๕	๒ b ๕๔.๖๕	๓ c ๕๕.๗๕	๔ d ๖๐.๒๐	ค่า R
a ๕๓.๕๕	-	๑.๒๐	๖.๓๐*	๘.๗๕*	$R_2 = ๕.๒๖$
b ๕๔.๖๕	-	-	๕.๑๐	๗.๕๕**	$R_3 = ๕.๕๔$
c ๕๕.๗๕	-	-	-	๒.๔๐	$R_4 = ๕.๗๒$

\*  $p < .05$

a                      b                      c                      d

#### หมายเหตุ

- a = กลุ่มผู้ถูกทดลองที่แตกต่างกันและทำงานในขณะที่พิมพ์ตุ๊กตัมเหลืองเพื่อ
- b = กลุ่มผู้ถูกทดลองที่แตกต่างกันและทำงานในขณะที่พิมพ์ตุ๊กตัมจ้ำกัก
- c = กลุ่มผู้ถูกทดลองที่คล้ายคลึงกันและทำงานในขณะที่พิมพ์ตุ๊กตัมจ้ำกัก
- d = กลุ่มผู้ถูกทดลองที่คล้ายคลึงกันและทำงานในขณะที่พิมพ์ตุ๊กตัมเหลืองเพื่อ

ตาราง ๓ ทดสอบหาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความชอบพื่อในกลุ่มผู้ดื่มพันธ์ระหว่าง  
 ความรวมมือ - การแข่งขัน และสถานการที่มีวัตถุประสงค์เพื่อและสถานการที่มีวัตถุประสงค์จำกัด  
 เป็นรายคู่

ลำดับที่	ลำดับกลุ่มทดลอง	คะแนนเฉลี่ย	๑	๒	๓	๔	ค่า R
			a	b	c	d	
0			๕๒.๒๕	๕๓.๕๐	๑๐๑.๐	๑๐๓.๕๐	
a	๕๒.๒๕		-	๑.๑๕	๔.๗๕ *	๑๑.๑๕ *	R <sub>2</sub> = ๕.๒๖
b	๕๓.๕๐		-	-	๗.๒๐ *	๑๐.๐๐ *	R <sub>3</sub> = ๕.๕๘
c	๑๐๑.๐๐		-	-	-	๒.๕๐	R <sub>4</sub> = ๕.๗๒

\*  $p < .05$

a                      b

c                      d

#### หมายเหตุ

- a = กลุ่มทดลองที่แข่งขันกันในขณะที่มีวัตถุประสงค์เพื่อ
- b = กลุ่มทดลองที่แข่งขันกันในขณะที่มีวัตถุประสงค์จำกัด
- c = กลุ่มทดลองที่รวมมือกันในขณะที่มีวัตถุประสงค์จำกัด
- d = กลุ่มทดลองที่รวมมือกันในขณะที่มีวัตถุประสงค์เพื่อ

ตาราง ๔ ทดสอบหาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความชอบพอนในกลุ่มปฏิสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระทั้งหมดเป็นรายคู่

ลำดับที่ ลำดับกลุ่มทดลอง คะแนนเฉลี่ย	๑ a ๘๘.๖	๒ b ๘๒.๒	๓ c ๘๘.๖	๔ d ๘๘.๘	๕ e ๘๗.๑	๖ f ๘๗.๓	๗ g ๑๐๘.๘	๘ h ๑๐๘.๕	ค่า R
a ๘๘.๖	-	๒.๖	๕.๐	๕.๓	๗.๕	๗.๗	๑๕.๕ *	๑๘.๘ *	R <sub>2</sub> = ๗.๘๗
b ๘๒.๒	-	-	๒.๘	๒.๗	๔.๘	๕.๑	๑๒.๗ *	๑๗.๓ *	R <sub>3</sub> = ๗.๘๓
c ๘๘.๖	-	-	-	๐.๓	๒.๕	๒.๗	๑๐.๓ *	๑๔.๘ *	R <sub>4</sub> = ๘.๐๘
d ๘๘.๘	-	-	-	-	๒.๒	๒.๘	๑๐.๐ *	๑๘.๖ *	R <sub>5</sub> = ๘.๒๗
e ๘๗.๑	-	-	-	-	-	๐.๒	๗.๘ *	๑๒.๘ *	R <sub>6</sub> = ๘.๘๒
f ๘๗.๓	-	-	-	-	-	-	๗.๖	๑๒.๒ *	R <sub>7</sub> = ๘.๕๓
g ๑๐๘.๘	-	-	-	-	-	-	-	๘.๖	R <sub>8</sub> = ๘.๖๓

\* p < .05

หมายเหตุ

- a = กลุ่มผู้ถูกทดลองที่แตกต่างและแข่งขันกันทำงาน ในขณะที่มีวัตถุจับเหลือเพื่อ
- b = กลุ่มผู้ถูกทดลองที่แตกต่างและแข่งขันกันทำงาน ในขณะที่มีวัตถุจับจำกัด
- c = กลุ่มผู้ถูกทดลองที่คล้ายคลึงและแข่งขันกันทำงาน ในขณะที่มีวัตถุจับจำกัด
- d = กลุ่มผู้ถูกทดลองที่คล้ายคลึงและแข่งขันกันทำงาน ในขณะที่มีวัตถุจับเหลือเพื่อ
- e = กลุ่มผู้ถูกทดลองที่แตกต่างและร่วมมือกันทำงาน ในขณะที่มีวัตถุจับจำกัด
- f = กลุ่มผู้ถูกทดลองที่แตกต่างและร่วมมือกันทำงาน ในขณะที่มีวัตถุจับเหลือเพื่อ
- g = กลุ่มผู้ถูกทดลองที่คล้ายคลึงและร่วมมือกันทำงาน ในขณะที่มีวัตถุจับจำกัด
- h = กลุ่มผู้ถูกทดลองที่คล้ายคลึงและร่วมมือกันทำงาน ในขณะที่มีวัตถุจับเหลือเพื่อ

ตาราง ๕ ทดสอบหาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความชอบพอในฐานะเพื่อนในกลุ่ม เป็นรายคู่

ลำดับที่ ลำดับกลุ่มทดลอง คะแนนเฉลี่ย	๑ a ๑๘.๖	๒ b ๑๘.๓	๓ c ๒๐.๘	๔ d ๒๑.๘	๕ e ๒๒.๓	๖ f ๒๒.๕	๗ g ๒๑.๕	๘ h ๒๔.๘	R
a ๑๘.๖	-	๐.๓	๒.๒	๓.๓*	๓.๗*	๓.๙*	๓.๙*	๖.๒*	$R_2 = ๒.๒๗$
b ๑๘.๕	-	-	๑.๕	๒.๖	๓.๐*	๓.๒*	๓.๒*	๕.๕*	$R_3 = ๒.๘๑$
c ๒๐.๘	-	-	-	๑.๑	๑.๕	๑.๗	๑.๗	๔.๐*	$R_4 = ๒.๙๐$
d ๒๑.๘	-	-	-	-	๐.๕	๐.๖	๐.๖	๒.๙*	$R_5 = ๒.๙๗$
e ๒๒.๓	-	-	-	-	-	๐.๒	๐.๒	๒.๕	$R_6 = ๓.๐๒$
f ๒๒.๕	-	-	-	-	-	-	-	๒.๓	$R_7 = ๓.๐๖$
g ๒๒.๕	-	-	-	-	-	-	-	๒.๓	$R_8 = ๓.๐๘$

\*  $p < .05$

a b c d e f g h

หมายเหตุ

- a = กลุ่มผู้ถูกทดลองที่แตกต่างและแข่งขันกันทำงาน ในขณะที่มีวัตถุประสงค์จำกัด
- b = กลุ่มผู้ถูกทดลองที่แตกต่างและแข่งขันกันทำงาน ในขณะที่มีวัตถุประสงค์เหลือเฟือ
- c = กลุ่มผู้ถูกทดลองที่คล้ายคลึงและแข่งขันกันทำงาน ในขณะที่มีวัตถุประสงค์เหลือเฟือ
- d = กลุ่มผู้ถูกทดลองที่คล้ายคลึงและแข่งขันกันทำงาน ในขณะที่มีวัตถุประสงค์จำกัด
- e = กลุ่มผู้ถูกทดลองที่แตกต่างและร่วมมือกันทำงาน ในขณะที่มีวัตถุประสงค์จำกัด
- f = กลุ่มผู้ถูกทดลองที่แตกต่างและร่วมมือกันทำงาน ในขณะที่มีวัตถุประสงค์เหลือเฟือ
- g = กลุ่มผู้ถูกทดลองที่คล้ายคลึงและร่วมมือกันทำงาน ในขณะที่มีวัตถุประสงค์จำกัด
- h = กลุ่มผู้ถูกทดลองที่คล้ายคลึงและร่วมมือกันทำงาน ในขณะที่มีวัตถุประสงค์เหลือเฟือ

ตาราง ๖ ทดสอบหาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความชอบพื่อในฐานะเพื่อนร่วมงาน  
เฉพาะกลุ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างความคล้ายคลึง - ความแตกต่าง และความร่วมมือ - การแข่งขัน  
เป็นรายคู่

ลำดับที่ ลำดับกลุ่มทดลอง คะแนนเฉลี่ย	๑ ๓ ๒๐.๑	๒ ๖ ๒๐.๕๕	๓ ๗ ๒๑.๓	๔ ๘ ๒๕.๓	ค่า R
a ๒๐.๑	-	๐.๓๕	๑.๒	๕.๒*	$R_2 = ๒.๘๓$
b ๒๐.๕๕	-	-	๐.๘๕	๔.๘๕*	$R_3 = ๒.๕๘$
c ๒๑.๓	-	-	-	๔.๐*	$R_4 = ๓.๐๗$

\*  $p < .05$

a                      b                      c                      d

หมายเหตุ

- a = กลุ่มถูกทดลองที่คล้ายคลึงและแข่งขันกันทำงาน  
b = กลุ่มถูกทดลองที่แตกต่างและแข่งขันกันทำงาน  
c = กลุ่มถูกทดลองที่แตกต่างและร่วมมือกันทำงาน  
d = กลุ่มถูกทดลองที่คล้ายคลึงและร่วมมือกันทำงาน