

A

สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ตยุมวิท 23 พระโขนง กรุงเทพฯ 11 โทร 3921676 3916068

อิทธิพลของการเป็นแบบอย่างต่อการพัฒนาจริยธรรม
ของเยาวชน

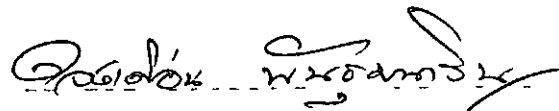
ปริญญานิพนธ์

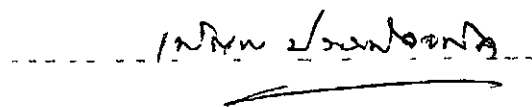
ของ

สุเชษฐ มาเหรัมย์

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษากามหลักผู้กร
ปริญญากการศึกษามหาบัณฑิต
กันยายน 2519

คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำวันนี้ได้พิจารณาปัญหานี้แล้ว
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
แขนงจิตวิทยาสังคม ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้.

 ประธาน

 กรรมการ

ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรง เกื้อเงิน พันธมนาวิน และ
อาจารย์เพ็ญแข ประวานปัจฉินัก เป็นอย่างสูงยิ่งที่ได้กรุณาให้คำแนะนำและให้ความช่วยเหลือ
ในการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ด้วยดีตลอดมาตั้งแต่เริ่มต้นจนกระทั่งสำเร็จตามวัตถุประสงค์
ทุกประการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ โครงการวิจัยมหภาค เรื่อง "จริยธรรมของ
เยาวชนไทย" และคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติได้กรุณาให้ทุนอุดหนุนแก่โครงการโดยส่วนรวม
ผู้วิจัยจึงขอขอบคุณไว้ ณ ที่นาคอย

ขอขอบคุณในความร่วมมือของ โรงเรียนพุมคงคา และโรงเรียนวัดศากุทอง
กรุงเทพมหานคร ที่ได้อนุญาตให้นักเรียนมาร่วมในการวิจัยครั้งนี้ ซึ่งนับว่าได้อำนวยความสะดวก
เป็นอย่างมาก

พร้อมกันนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณเพื่อน ๆ ทุกคนที่ได้ให้ความช่วยเหลือตลอดมา และ
ประการสำคัญผู้วิจัยจะลืมเสียมิได้ในความรักและความเมตตาของ "คุณพ่อ" "คุณแม่" ที่ได้
สนับสนุนและส่งเสริมทั้งกำลังใจทรัพย์ กำลังกาย และกำลังใจ ในการศึกษาของผู้วิจัยมาโดยตลอด
จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้.

ผู้เขียน มา เหมรัมย์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
1.1 คำนำ	1
1.2 เอกสารและการวิจัยที่เกี่ยวข้อง	2
1.3 ความมุ่งหมายของการวิจัย	13
1.4 ความสำคัญของการวิจัย	13
1.4.1 นิยามปฏิบัติการ	13
1.4.2 แบบแผนการทดลอง	15
1.4.3 สมมติฐานในการทดลอง	15
2 วิธีการทดลอง	17
2.1 อุปกรณ์ทดลอง	17
2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง	17
2.3 วิธีดำเนินการและคำชี้แจงในการทดลอง	19
3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	25
3.1 การตรวจสอบการวัดระหว่างกับตัวแปรอิสระ	25
3.2 การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	27
4 สรุป อภิปรายผล และขอเสนอแนะ	56
4.1 สรุปและอภิปรายผลการทดลอง	56
4.2 ขอเสนอแนะ	63
4.3 บรรณานุกรม	65
4.4 ภาคผนวก	68

บัญชีการวาง

การวาง		หน้า
1	จำนวนผู้ตอบคำถามเกี่ยวกับการรับรู้ตัวแบบ ลักษณะของตัวแบบ และอารมณ์ของตัวแบบที่รายงานตรงและไม่ตรงกับสภาวะการทดลองและที่ตอบว่า "ไม่ทราบ"	26
2	แสดงการวิเคราะห์ความแตกต่างของจำนวนผู้โงะกะแนในการเล่นเกมในกลุ่มที่มีระดับจริยธรรมสูงและต่ำ	28
3	แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โงะกะแนในการเล่นเกมในกลุ่มที่ไ้เห็นตัวแบบและไม่ได้เห็นตัวแบบ	29
4	แสดง ความแตกต่างของจำนวนผู้โงะกะแนในการเล่นเกมในกลุ่มที่ไ้เห็นคัมภีร์ประเภทอภัยภูวนและประเภทละอายใจตนเอง	30
5	แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โงะกะแนในการเล่นเกมในกลุ่มที่ไ้เห็นตัวแบบแสดงความเสียใจและตัวแบบแสดงความกตัญญู	31
6	แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โงะกะแนในการเล่นเกมของผู้ทดลองที่มีระดับจริยธรรมต่างกัน ที่ไ้เห็นตัวแบบและไม่ได้เห็นตัวแบบ	32
7	แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โงะกะแนในการเล่นเกมในกลุ่มที่มีระดับจริยธรรมและไ้เห็นตัวแบบต่างกัน	33
8	แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โงะกะแนในการเล่นเกมในกลุ่มที่มีระดับจริยธรรมต่างกันและไ้เห็นตัวแบบแสดงอารมณ์ต่างกัน	35
9	แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โงะกะแนในการเล่นเกมในกลุ่มที่ไ้เห็นตัวแบบที่มีลักษณะและอารมณ์ต่างกัน	36
10	แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โงะกะแนในการเล่นเกมในกลุ่มที่มีระดับจริยธรรม ลักษณะของตัวแบบ และอารมณ์ของตัวแบบต่างกัน	37

11	แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โง่กะแผนในการเล่น เกมในกลุ่มที่มีความวิตกกังวลต่างกัน	39
12	แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โง่กะแผนในการเล่น เกมในกลุ่มที่มีความวิตกกังวลต่างกัน	40
13	แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โง่กะแผนในการเล่น เกมในกลุ่มที่มีความวิตกกังวลต่างกัน	42
14	แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โง่กะแผนในการเล่น เกมในกลุ่มที่เห็นลักษณะของตัวแบบและมีความวิตกกังวลต่างกัน	43
15	แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โง่กะแผนในการเล่น เกมในกลุ่มที่ได้เห็นอารมณ์ของตัวแบบและมีความวิตกกังวลต่างกัน	44
16	แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โง่กะแผนในการเล่น เกมในกลุ่มที่เห็นคุณค่าของรางวัลต่างกัน	45
17	แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โง่กะแผนในการเล่น เกมในกลุ่มที่มีความวิตกกังวลต่างกัน	46
18	แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โง่กะแผนในการเล่น เกมในกลุ่มที่มีความวิตกกังวลต่างกัน	47
19	แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โง่กะแผนในการเล่น เกมในกลุ่มที่เห็นลักษณะของตัวแบบและเห็นคุณค่าของรางวัลต่างกัน	48
20	แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โง่กะแผนในการเล่น เกมในกลุ่มที่เห็นอารมณ์ของตัวแบบและเห็นคุณค่าของรางวัลต่างกัน	49
21	แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โง่กะแผนในการเล่น เกมในกลุ่มที่มีความวิตกกังวลและเห็นคุณค่าของรางวัลต่างกัน	50

22	การวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความวิตกกังวลในขณะเล่นเกม ของบุคคลสองที่มีระดับจริยธรรมสูงและต่ำ เมื่อได้เห็นตัวแบบประเภท อับอายผู้อื่นและประเภทละอายใจตนเอง แสดงความดีใจและเสียใจ	52
23	การวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนการเห็นคุณค่าของรางวัลของบุคคล สองที่มีระดับจริยธรรมสูงและต่ำ เมื่อได้เห็นตัวแบบประเภทอับอายผู้อื่น และประเภทละอายใจตนเอง แสดงความดีใจและเสียใจ	53
24	แสดงการสัมพันธ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร 4 ประเภท	54

กล่าว *'

* สังคมในปัจจุบันนี้ วิทยาการก้าวหน้าวิทยาการอันทันสมัยทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี อันเป็นผลผลิตจากความคิดของนักวิทยาศาสตร์สาขาต่าง ๆ มนุษย์สามารถเดินทางรอบโลกได้โดยใช้เวลาไม่นานนัก สามารถคุยกับคนที่อยู่กันคนละซีกโลกได้โดยไม่ต้องเสียเวลาไปมาหาสู่กัน สามารถชกคนเรธาตุและน้ำมันที่อยู่ใต้พื้นโลกขึ้นมาใช้ประโยชน์อย่างมหาศาล สามารถบันทึกภาพลงบนฟิล์มหรือบันทึกได้ตามต้องการ ตลอดจนความเจริญก้าวหน้าอื่น ๆ อีกมากมายเหลือคณานับ แต่ขณะเดียวกันความเจริญก้าวหน้าเหล่านี้ก็ก่อให้เกิดการทำลายสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ อาทิเช่น ภาวะความบริสุทธิ์ อากาศเสียและเป็นพิษ นอกจากนี้ยังมียุคของการคำนึงชีวิตของมนุษย์อีกด้วย กล่าวคือทำให้มนุษย์แสวงหาเพียงแต่ความเจริญทางวัตถุโดยไม่คำนึงถึงความเจริญทางจิตใจ จะเห็นได้ว่ามนุษย์ในปัจจุบันนี้มีความเจริญทางวัตถุ และทางจิตใจไม่สมดุลกัน ซึ่งเป็นภาวะทางสังคมที่ออกเบอรน (Ogburn) นักสังคมวิทยาอเมริกันกล่าวว่า ก่อให้เกิดความล่าช้าทางสังคม (Social Lag) และภาวะเช่นนี้ก็เกิดขึ้นแล้วในสังคมตะวันตก ตั้งแต่มีการปฏิวัติทางอุตสาหกรรม (Lapierre, 1965) ในภาวะทางสังคมเช่นนี้ มนุษย์คำนึงเน้นแต่ทางวัตถุ เห็นความสำคัญของวัตถุยิ่งกว่าจิตใจ ก่อให้เกิดความเห็นแก่ตัว ขาดความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ขาดความเมตตากรุณา ก่อให้เกิดความอิจฉาริษยาระหว่างกัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นปัญหาทางจิตใจที่มนุษย์มักไม่คำนึงถึง ทำให้เกิดผลเสียหายอย่างใหญ่หลวงนานัปการแก่สังคมมนุษย์โดยทั่วไป ด้วยเหตุนี้นักพฤติกรรมศาสตร์ นักการศาสนา และนักวิชาการสาขาอื่น ๆ รวมทั้งบุคคลโดยทั่วไปจึงเริ่มให้ความสนใจต่อการส่งเสริมการพัฒนาทางจิตใจของมนุษย์ในสังคมของคนอย่างจริงจัง *

✦ เอกสารและการวิจัยที่เกี่ยวข้อง ✦

ความหมายของจริยธรรมและทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรม

จริยธรรมตามความหมายโดยทั่วไปแล้ว หมายถึงการที่บุคคลมีความเห็นอกเห็นใจกัน มีความเชื่อใจไว้วางใจกัน มีความเมตตากรุณาช่วยเหลือเกื้อกูลที่ตกทุกข์ได้ยาก เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตัว มีระเบียบวินัย มีความซื่อสัตย์ ไม่คดโกงเห็นแก่ได้ ซึ่งรวมความแล้วหมายถึงการมีความรู้สึกผิดชอบ (Conscience) ไกรนเดอร์ (Grinder, 1962) กล่าวว่า ความรู้สึกผิดชอบของบุคคลนั้นสามารถศึกษาจากการแสดงออกทางพฤติกรรมของเขาได้ดังนี้

1. การที่บุคคลมีการตอบสนองภายในต่อความรู้สึกผิด นั่นคือการที่บุคคลกำหนดตัวเอง การพิจารณาโทษตนเอง หรือเกิดความรู้สึกเสียใจว่าตนได้กระทำความผิดหนึ่งสิ่งใดผิดพลาดไป
2. พฤติกรรมที่พยายามปลดปล่อยความรู้สึกผิด เช่น การสารภาพว่าตนได้กระทำความผิดไปแล้ว ตลอดจนความพยายามที่จะให้ตนเองถูกลงโทษเพื่อเป็นการชดเชยกับการกระทำความผิด
3. การทนทานความรู้สึกผิด เช่น การมีปฏิกิริยาโต้ตอบการกระทำผิดนั้น ๆ ตลอดจนการกระทำตรงกันข้ามกับใจจริง เป็นต้น
4. การต้านทานการยั่วยักให้กระทำความผิด (Resistance to temptation) ซึ่ง ไกรนเดอร์ (Grinder, 1961) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การยั่วยัก (Temptation) หมายถึงการที่บุคคลตกอยู่ในภาวะชักเย่อเพราะกฎเกณฑ์ทางสังคมขัดขวางมิให้บุคคลบรรลุจุดประสงค์ของตน

นักจิตวิทยาหลายท่านได้ให้ความสนใจกับทฤษฎีทางค่านี้นี้ เช่น เพียเจต์ (Piaget) ได้ศึกษาการคิดค้นจริยธรรมของเด็ก ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญยิ่งในการวิจัยทางจริยธรรมในเวลาต่อมา โดยเฉพาะทฤษฎีพัฒนาการทางการรู้ (Cognitive Development) ของเขา ทำให้ทราบว่า ความคิดและสติปัญญาของบุคคลมีการเจริญตามลำดับขั้นของการพัฒนา เพียเจต์ได้ใช้อายุของบุคคลเป็นเกณฑ์ในการแบ่งลำดับขั้นเหล่านั้น ดังนั้นผู้ที่มีความรู้ทางจริยธรรม (Moral maturity) ก็ได้แก่บุคคลที่สามารถใช้เหตุผลได้เกี่ยวกับตนเอง ซึ่งบุคคลส่วนมากจะมีความสามารถดังกล่าวเมื่ออายุประมาณ 12 ปี เป็นต้นไป (Kurtines and Greif, 1974)

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาทางจริยธรรมของบุคคลตามแนวทางของ โกลเบอร์ก (Kohlberg) ซึ่งเป็นนักจิตวิทยาสังคมอเมริกัน ผู้ได้พิจารณาการพัฒนาทางจริยธรรมในแง่ของการที่บุคคลลดความเห็นแก่ตนเองลงมาเป็นเห็นแก่ผู้อื่น หรือเห็นแก่ส่วนรวมมากขึ้น โดยไม่กำหนดว่าบุคคลนั้นจะมีพฤติกรรมเช่นไร ไม่ว่าจะมีพฤติกรรมทางกานท์หรือกานเลว แต่เป็น การศึกษาเหตุผลที่เขามีการแสดงพฤติกรรมเช่นนั้น โกลเบอร์ก (Kohlberg, 1973) ได้จำแนกชั้นจริยธรรมออกเป็น 6 ชั้น ตามลำดับดังนี้

ชั้นที่ 1 โฉน้กัลดัดการถูกกลงโทษ (Obedience and Punishment Orientation)

ชั้นที่ 2 โฉน้กัลดการแสวงหารางวัล (Naively egoistic Orientation)

ชั้นที่ 3 โฉน้กัลดการกระทำสิ่งที่ดีคนอื่นเห็นว่าดี (Good - boy Orientation)

ชั้นที่ 4 โฉน้กัลดการกระทำตามหน้าที่ (Authority and social order maintaining orientation)

ชั้นที่ 5 โฉน้กัลดการเคารพตนเองหรือการกระทำตามสัญญา (Contractual legalistic orientation)

ชั้นที่ 6 โฉน้กัลดคุณกคคาสกาล (Conscience or principle orientation)

จากชั้นจริยธรรมต่าง ๆ ดังกล่าว สามารถรวมเข้าประเภทละสองชั้นได้เป็น 3 ประเภท ใหญ่ ๆ คือ

1. ระดับกอนนฏกเลว (Preconventional Level) เป็นระดับกจริยธรรมที่ต่ำที่สุด การตัดสินใจทางจริยธรรมระดับน้กกุลจะใช้เกณฑ์ภายนอก ส่วนแรงจูงใจในการตัดสินใจจริยธรรม คือการกลัวและหลบหลีกไม่ให้ตัวเองถูกกลงโทษ หรือการตั้งความหวังว่าตนเองจะได้รับรางวัลตอบแทน ในการตัดสินใจกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใด จะเห็นได้ว่าในระดับน้กกุลจะใช้ผลที่ตนได้รับเป็นเกณฑ์ในการ ประเมินจริยธรรม กล่าวคือ ถ้าตนโดนลงโทษก็แสดงว่าการกระทำของ ตนนั้นไม่ดี แต่ตนเองได้รับ รางวัลก็แสดงว่าตนกระทำดี จริยธรรมของเด็กอายุประมาณ 10 ปี ส่วนมากจะอยู่ในระดับนี้

2. ระดับตามกฎเกณฑ์ (Conventional Level) เป็นระดับจริยธรรมที่สูงขึ้นมา เด็กวัยรุ่นหรืออายุประมาณ 16 ปี ส่วนมากจะใช้การตัดสินใจจริยธรรมในระดับนี้บ่อยครั้ง ซึ่งจะอาศัยหลักความเหมาะสมของบทบาทของตน (Proper roles) ในกลุ่ม บุคคลจะปฏิบัติตามบทบาททางสังคม การพหุหมายและให้ความสำคัญแก่กลุ่มเพื่อนในระดับนี้บุคคลยังต้องถูกควบคุมจากบุคคลอื่นในการที่จะกระทำความคิดและละเว้นการกระทำ แต่ก็มีโอกาสและขาดการควบคุมความประพฤติอย่างเข้มงวดรัดกุมแล้ว บุคคลในระดับนี้จะพยายามหลีกเลี่ยง จึงอาจมีการกลโกง ขาดความรับผิดชอบ หรือขาดการปฏิบัติตามกฎระเบียบไปมาก

3. ระดับเหนือกฎเกณฑ์ (Postconventional Level) เป็นระดับจริยธรรมที่สูงที่สุด การตัดสินใจจริยธรรมจะเกี่ยวข้องกับมาตรฐานของสังคม เป็นการนำตัวเองให้สอดคล้องตามมาตรฐานสากล ความถูกต้อง การตัดสินใจจริยธรรมในระดับนี้ใช้หลักของเหตุผล (Rational Principles) บุคคลในระดับนี้จะมีหลักประจำใจและปฏิบัติไปตามความเชื่อมั่นของตนโดยไม่จำเป็นที่จะต้องมีผู้อื่นมาควบคุมหรือควบคุม การปฏิบัติตามอุดมคติและหลักสากลนี้เป็นจริยธรรมขั้นสูงสุดซึ่งจะปรากฏในบุคคลที่เป็นผู้ใหญ่

จะเห็นได้ว่าการพัฒนาจริยธรรมตั้งแต่เด็กสู่มาช่วงนี้ ในขั้นต้น บุคคลจะมีความเห็นแก่ตัวมากแล้วค่อย ๆ ลดลง จนกระทั่งไม่เห็นแก่ตัวเลยในระดับสูงสุด ซึ่งบุคคลทั่วไปจะมีการพัฒนาถึงระดับสูงสุดได้ค่อนข้างยาก จึงอาจคาดได้ว่าคนที่บุคคลจะกระทำความคิดละเว้นความชั่วนั้น สำหรับผู้ที่มิมีจริยธรรมระดับต่ำสุด ย่อมขึ้นอยู่กับความควบคุมลงโทษอย่างใกล้ชิด ถ้าปราศจากการควบคุมภายนอกแล้วบุคคลเหล่านี้จะขาดความยับยั้งและไม่สามารถจะทนต่อสิ่งชั่วร้ายให้กระทำผิดระเบียบได้เท่ากับบุคคลที่มีจริยธรรมในขั้นสูงกว่า ส่วนบุคคลที่มีจริยธรรมในระดับเหนือกฎเกณฑ์ย่อมจะต้องพึ่งการสอดส่องควบคุมจากสังคมในการที่จะปฏิบัติในสิ่งที่ตนเห็นว่าเหมาะสมว่าควรตามมาตรฐานสากล อย่างไรก็ตามการพัฒนาถึงกล่าวจะเป็นไปตามธรรมชาติ โดยการที่บุคคลเกิดการเรียนรู้ทางสังคม การได้เห็นแบบอย่างพฤติกรรมที่ดีในสังคมจะทำให้บุคคลเกิดการเลียนแบบพฤติกรรมนั้น ๆ ได้ แต่ทั้งนี้ก็ต้องขึ้นอยู่กับสภาพการต่าง ๆ ในสังคมด้วย สังคมที่ส่งเสริมให้บุคคลเห็นแก่ตัว แข่งขันชิงดีชิงเด่น ก็ย่อมจะหาแบบอย่างพฤติกรรมทางจริยธรรมที่ดีได้ยาก นักจิตวิทยาสังคมโคธเรนันถึงถึงความสำคัญในเรื่องนี้จึงได้มีการวิจัยโดยใช้ตัวแปรต่าง ๆ เพื่อจะสร้างสภาพแวดล้อมและประสบการณ์

ให้เหมาะสมในการส่งเสริมให้บุคคลมีการพัฒนาทางจริยธรรมให้สูงขึ้น ก็จะได้อะไรดังต่อไปนี้

วิธีการส่งเสริมจริยธรรม

สังคมใดก็ตามถ้าบุคคลในสังคมมีความเห็นอกเห็นใจกันช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีความรู้สึกผูกพันซึ่งกันและกัน การกระทำของทุกคนหมายถึงการมีจริยธรรมในระดับสูง ย่อมจะทำให้สังคมนี้ดำรงอยู่ได้ด้วยความสันติสุข หมายความว่า ยิ่งทาง ๆ ความวุ่นวายต่าง ๆ ก็คงจะลดน้อยลงไป สภาพเช่นนี้ย่อมเป็นที่ปรารถนาของทุก ๆ คนในสังคม ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งที่จะหาวิธีการที่มีประสิทธิภาพในอันที่จะส่งเสริมให้เยาวชนไทยมีการพัฒนาจริยธรรมในระดับที่สูงที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ จากการประมวลผลการศึกษาวิจัยในเรื่องนี้ทำให้พอที่จะทราบได้ว่า มีวิธีการอยู่หลายวิธีที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมจริยธรรม เช่น การฝึกซ้อมแสดงบทบาท การให้คำขวัญแบบเพื่อให้เกิดการเลียนแบบ เป็นต้น

1. การแสดงบทบาท

การแสดงบทบาทคือการฝึกให้บุคคลได้กระทำพฤติกรรมที่เหมาะสมกับกาลเทศะและเหตุผล โดยที่การกระทำนี้เป็นสิ่งที่แปลกและใหม่สำหรับบุคคลนั้น ส่วนสถานการณ์ที่สร้างขึ้นนั้นเป็นสถานการณ์ที่บุคคลเคยประสบมาก่อน ฉะนั้นวิธีการฝึกซ้อมแสดงบทบาทคือการก่อให้เกิดพฤติกรรมใหม่ที่เหมาะสมกว่าในบุคคลฝึก เพื่อที่พฤติกรรมนี้จะไปทดแทนพฤติกรรมเดิมซึ่งอาจไม่เหมาะสม

ส่วนในการวิจัยเชิงทดลองเพื่อหาวิธีที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมจริยธรรมนั้น วิธีการแสดงบทบาทคือการที่กำหนดให้เด็กทดลองแสดงพฤติกรรมในสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกับความเป็นจริง ซึ่งทำให้เด็กทดลองมีโอกาสดำเนินเปลี่ยนแปลงทั้งความคิดและการกระทำพร้อม ๆ กันไป ฉะนั้นการแสดงบทบาทจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่ใช้ได้ผลในการส่งเสริมให้บุคคลมีการพัฒนาจริยธรรม เช่นการวิจัยของทุเรียล (Turle, 1966) ซึ่งได้ศึกษาการพัฒนาจริยธรรมของเด็กชายที่กำลังเรียนอยู่ในชั้น 7 อายุระหว่าง 12 ปี - 13 ปี 7 เดือน จำนวน 44 คน ในชั้นแรกได้วัดระดับจริยธรรมของเด็กเหล่านั้นโดยใช้แบบสัมภาษณ์การตัดสินจริยธรรมของโกดเบอร์ก หลังจากนั้นได้จัดให้เด็กเหล่านี้ได้รับประสบการณ์ต่าง ๆ กัน โดยให้เด็กในกลุ่มหนึ่งได้แสดงบทบาทที่มีเหตุผลทางจริยธรรมต่ำกว่าตนเอง 1 ขั้น (-1 Treatment) อีกกลุ่มหนึ่งแสดงบทบาททางจริยธรรมสูงกว่าตนเอง 1 ขั้น (+1 Treatment) และอีกกลุ่มหนึ่งสูงกว่าตนเอง 2 ขั้น (+2 Treatment) หลังจากนั้นผู้ทดลองได้วัดระดับ

จริยธรรมของลูกทดลองอีกครั้งหนึ่ง ผลการทดลองปรากฏว่าลูกทดลองที่ใดแสดงบทบาทที่มีเหตุผลทางจริยธรรมสูงกว่าตนเอง 1 ชั้น มีการพัฒนาจริยธรรมมากที่สุด ส่วนที่ใดแสดงบทบาทที่มีเหตุผลทางจริยธรรมสูงกว่าตนเอง 2 ชั้น มีการพัฒนาจริยธรรมน้อยที่สุด

นอกจากนี้ เทรย์และกรอสส์ (Trey and Gross, 1973) ได้ศึกษาการพัฒนาจริยธรรมทำนองเดียวกันกับทรีบี โดยศึกษานักเรียนชายที่กำลังเรียนอยู่ชั้น 7 อายุระหว่าง 12 ปี ถึง 14 ปี 8 เดือน จำนวน 76 คน โดยแบ่งการทดลองออกเป็น 3 ชั้น ชั้นแรกเป็นการวัดระดับจริยธรรมของลูกทดลองโดยใช้แบบสัมภาษณ์การตัดสินจริยธรรมของโกดเบอร์ก ซึ่งประกอบด้วยเรื่องที่เป็นสถานการณ์ขัดแย้งกัน เมื่อลูกทดลองตอบคำถามเรื่องเหล่านั้นแล้ว ก็นำคำตอบนั้นมาพิจารณาว่ามีการพัฒนาจริยธรรมในระดับใด หลังจากนั้นก็เป็นชั้นทดลอง ซึ่งลูกทดลองถูกมอบหมายให้แสดงบทบาทเป็นผู้มีปัญห และไปขอคำแนะนำจากเพื่อน 2 คน ซึ่งแสดงโดยผู้สลับบทบาทการทดลอง ผู้สมัครทั้งสองได้แนะนำให้ผู้ถูกทดลองกระทำที่แตกต่างกัน โดยใช้เหตุผลทางจริยธรรมสูงกว่าระดับจริยธรรมของลูกทดลอง 1 ชั้น เหมือน ๆ กับ ส่วนชั้นสุดท้ายเป็นการวัดระดับจริยธรรมของลูกทดลองอีกครั้งหนึ่ง เพื่อความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ผลการทดลองปรากฏว่าลูกทดลองที่มีจริยธรรมในระดับก่อนกฎเกณฑ์ (Preconventional Level) มีการพัฒนาจริยธรรมมากกว่าลูกทดลองที่มีระดับการพัฒนาทางจริยธรรมที่สูงกว่า คือในระดับตามกฎเกณฑ์ (Conventional Level)

การวิจัยที่กล่าวไปได้นั้น เป็นการป้อนข้อมูลบทบาทแล้วส่งเสริมให้ยอมรับมีการพัฒนาจริยธรรม และปรากฏว่าการพยายามชักจูงให้ยอมรับเปลี่ยนแปลงระดับจริยธรรมให้สูงขึ้นกว่าเดิมเพียงชั้นเดียวให้ผลลัพธ์สูง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการฝึกไปบุคคลมีจริยธรรมสูงกว่าเดิมเพียงชั้นเดียวเป็นสิ่งที่ผู้รับการฝึกเข้าใจได้อย่างแจ่มแจ้งและสามารถที่จะรับเวลาการกระทำนั้นมาเป็นของทนได้ง่าย เพราะเป็นการพัฒนาตามลำดับขั้นจน ส่วนการฝึกแสดงบทบาทข้ามขั้นนั้น นอกจากผู้ถูกฝึกจะเข้าใจได้ยากแล้ว ยังเป็นการส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาจริยธรรมที่ข้ามขั้น ซึ่งนักทฤษฎีกล่าวว่า เป็นสิ่งที่ยากที่จะเกิดขึ้นได้ เพราะไม่เน้นไปตามธรรมชาติ

2. การจัดทำแบบและการเขียนแบบ

จากทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา (Bandura, 1973) กล่าวว่าพฤติกรรมแปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นในบุคคลซึ่งไม่เคยปฏิบัติเช่นนั้นมาก่อนเลย บางครั้งไม่สามารถอธิบายได้โดย

อาศัยทฤษฎีการเรียนรู้ เพื่อมาอธิบายได้ว่า พฤติกรรมดังกล่าวเป็นขบวนการเรียนรู้ที่เกิดจากการ
 ใกล้เคียงแบบอย่างและอิทธิพลของรางวัลที่เกี่ยวกับการแสดงพฤติกรรมนั้น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่ว่า
 การเป็นตัวแทน (Modeling) และการเสริมแรง (Reinforcement) เป็นเทคนิคที่สำคัญใน
 ขบวนการสังคมนิยม (Socialization) ในการสร้างพฤติกรรมที่ต้องการให้เกิดขึ้นในวัยเด็ก
 (Mudlarsky, Bryan, and Brickman, 1973) จึงเห็นว่าการวิจัยเชิงทดลอง มีจริยธรรมสูงเกินกว่า
 ทำได้โดยใช้เทคนิคทั้งสอง โดยทำการหาโอกาสให้บุคคลได้เห็นตัวแทนที่แสดงควาามีจริยธรรมในระดับ
 สูง และการให้รางวัลแก่ตัวแทนเพื่อเป็นการกระตุ้นให้บุคคลเรียนแบบพฤติกรรมของตัวแทน เช่น
 เมื่อบุคคลกระทำความดีแล้วได้รับรางวัลตอบแทนหรือได้รับคำยกย่องก็จะเป็นตัวแทนให้บุคคลอื่น ๆ ที่
 ใกล้เคียงพบเห็นเกิดความประทับใจ อยากกระทำเช่นนั้นบ้าง เมื่อมีโอกาส หรือการทำให้บุคคลเกิด
 ความมั่นใจในการกระทำหวังว่าเมื่อตนกระทำความดีแล้วจะได้รับรางวัลตอบแทนการกระทำของตน
 นั้น เพราะมนุษย์ต่างก็มีสัญชาตญาณแห่งความเมตตาต่อกันทุกคน เมื่อกระทำดีใจลงไปแล้ว
 ต่างก็คาดหวังว่าผลการกระทำนั้น ๆ จะส่งผลในทางดีต่อตนเอง

เกี่ยวกับเรื่องนี้ ฮิกส์ (Hicks, 1965) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเลียนแบบที่เกิดจากการ
 ใกล้เคียงตัวแทนก้าวร้าว (Aggressive Models) โดยการให้เด็กเห็นตัวแทนจากภาพยนตร์ เขาได้
 ศึกษาเด็กอายุ 41 - 76 เดือน จำนวน 60 คน เป็นเพศชาย 30 คน และเพศหญิง 30 คน
 โดยแบ่งเด็กเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละ 12 คน ในแต่ละกลุ่มจัดให้มีเด็กชายและหญิงจำนวนเท่า ๆ กัน
 โดยให้กลุ่มที่หนึ่งได้เห็นตัวแทนที่เป็นผู้ใหญ่ชาย กลุ่มที่สองได้เห็นตัวแทนที่เป็นผู้ใหญ่หญิง กลุ่มที่สาม
 ได้เห็นตัวแทนที่เป็นเด็กชายวัยเดียวกับตน กลุ่มที่สี่ได้เห็นตัวแทนที่เป็นเด็กหญิงวัยเดียวกับตน และ
 กลุ่มสุดท้ายคือกลุ่มควบคุม ซึ่งมีไม่พบทดลอง ผู้ถูกทดลองครึ่งหนึ่งได้เห็นตัวแทนเพศเดียวกับตน
 อีกครึ่งหนึ่งได้เห็นตัวแทนต่างเพศกับตน ผลการทดลองปรากฏว่าเด็กจะเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวมาก
 ที่สุดเมื่อได้เห็นตัวแทนที่เป็นเด็กชายวัยเดียวกับตน และเกิดพฤติกรรมก้าวร้าว น้อยที่สุดเมื่อได้เห็น
 ตัวแทนที่เป็นผู้ใหญ่ชาย

มิดลาร์สกี และคณะ (Mudlarsky, Bryan, and Brickman, 1973) ได้ศึกษามลของ
 ตัวแบบและรางวัลต่อการฝึกฝนให้เกิดพฤติกรรมเอื้อเฟื้อ (Altruistic Behavior) โดยศึกษา
 เด็กหญิงชั้น 6 จำนวน 72 คน ให้เห็นตัวแทน 3 ชนิด ได้แก่ ตัวแบบที่เอื้อเฟื้อ ตัวแบบที่เป็นกลาง

และตัวแบบที่ละโนภา ผู้วิจัยได้สร้างสถานการณ์ให้เด็กทดลองเล่นเกม อย่างหนึ่ง เมื่อเล่นจนจะได้รางวัลเป็นสิ่งของซึ่งมีค่าเท่ากับเงิน 4 เซนต์ (เงินสหรัฐอเมริกา) หลายชิ้น พฤติกรรมเชื้อเพื่อวัดได้จากการที่เด็กเหล่านี้นับได้เห็นพฤติกรรม เชื้อเพื่อของความขบมากอนแล้ว เมื่อเด็กมีพฤติกรรมเชื้อเพื่อความต้องการ ผู้ทดลองก็จะให้รางวัลเป็นกาพย์กยของ ผลการทดลองปรากฏว่าตัวแบบและรางวัลที่เป็นคำพูดชมเชยมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อการปลุกฝังให้เด็กเกิดพฤติกรรมเชื้อเพื่อ

ดอร์และเฟย์ (Dorr and Fey, 1974) ได้ศึกษาเด็กอายุ 5 - 11 ปี เป็นเด็กชาย 50 คน และเด็กหญิง 49 คน ในขั้นตอนการทดลอง (Pretest) ได้ให้เด็กทดลองตัดสินจรรยาบรรณในเรื่องเล่า 2 เรื่องเป็นคู่ ๆ ไป เพื่อต้องการทราบว่าเด็กจะมีการตัดสินแบบคำนึงถึงเหตุผล (Subjective) หรือไม่คำนึงถึงเหตุผล (Objective) สำหรับในขั้นทดลองได้แบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม คือกลุ่มที่มีตัวแบบเป็นผู้ใหญ่ กลุ่มที่มีตัวแบบเป็นเด็กวัยเดียวกับตน และกลุ่มที่ไม่มีตัวแบบ ผู้ทดลองแสดงตัวแบบให้เห็นโดยใช้โทรทัศน์วงจรปิด ในระหว่างการทดลองเขาจัดให้เด็กที่ตัดสินจรรยาบรรณแบบไม่คำนึงถึงเหตุผลได้เห็นตัวแบบที่ตัดสินแบบคำนึงถึงเหตุผล ส่วนเด็กที่ตัดสินแบบคำนึงถึงเหตุผลได้เห็นตัวแบบที่ตัดสินแบบไม่คำนึงถึงเหตุผล ส่วนในขั้นสุดท้าย (Post Test) ใช้วิธีดำเนินการแบบเกี่ยวกับขั้นตอนการทดลอง เพื่อดูความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการทดลองนี้สรุปได้ว่าตัวแบบที่เป็นผู้ใหญ่มีอิทธิพลมากกว่าตัวแบบที่เป็นเด็กวัยเดียวกัน ทั้งกลุ่มที่ตัดสินจรรยาบรรณแบบคำนึงถึงเหตุผลและไม่คำนึงถึงเหตุผล

แมคแมนิส (Mcmanis, 1974) ได้ศึกษาอิทธิพลของตัวแบบและรางวัลที่มีต่อการตัดสินจรรยาบรรณของเด็ก โดยศึกษาเด็กในระดับอนุบาลและเด็กในชั้นประถมปีที่ 1 จำนวน 18 คน โดยให้เด็กเหล่านี้ตัดสินจรรยาบรรณจากการฟังเรื่องเล่าเป็นคู่ 2 เรื่อง ซึ่งเด็กเล็ก ๆ เหล่านี้จะสามารถในการตัดสินความผิดของผู้อื่นโดยดูที่ปริมาณความเสียหายอย่างเกี่ยว โดยไม่คำนึงถึงเหตุผล จึงให้กระทำ ในขั้นการทดลองเขาแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ได้เห็นตัวแบบที่เป็นผู้ใหญ่ กลุ่มที่ได้เห็นตัวแบบที่เป็นเด็กวัยเดียวกับตน และกลุ่มที่ไม่มีตัวแบบ สำหรับกลุ่มทดลองจะได้เห็นตัวแบบซึ่งตัดสินจรรยาบรรณโดยพิจารณาเหตุที่มุ่งใจให้กระทำ และได้เห็นตัวแบบจะได้รับการรางวัล เมื่อมีการตัดสินเช่นนั้น ต่อจากนั้นก็จะให้เด็กทดลองตัดสินเรื่องดังกล่าว ถ้าผู้ทดลองตัดสินแบบคำนึงถึงเหตุที่มุ่งใจให้กระทำซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงตัวแบบนั้น ก็จะได้รับการรางวัล แลว่าตัดสินแบบไม่คำนึงถึงเหตุที่มุ่งใจให้กระทำก็ไม่ได้รับการรางวัล หลังจากนั้น ก็เป็นการศึกษาความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจาก

การทดลอง จากการทดลองนี้สรุปได้ว่า ตัวแบบทั้งสองประเภทและรางวัลมีผลในการฝึกให้เด็กมีการตัดสินใจจริยธรรมแบบคำนึงถึงเหตุที่จูงใจให้กระทำเพิ่มมากขึ้น

จึงสรุปได้ว่า การให้ตัวแบบมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมให้เด็กเปลี่ยนแปลงความคิดเห็นทางจริยธรรมให้ใกล้เคียงกับตัวแบบมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะตัวแบบที่เป็นผู้ใหญ่กว่าผู้เรียนแบบมีประสิทธิภาพสูงในการชักจูงใจให้เด็กเลียนแบบพฤติกรรมในทางที่ดีได้มากกว่าตัวแบบที่เป็นเด็กวัยเดียวกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเด็กมีความเชื่อว่า การกระทำของผู้ใหญ่มิชอบถูกต้องเหมาะสมกว่าการกระทำของเด็ก การกระทำของผู้ใหญ่จึงเหมาะที่จะเอาเป็นแบบอย่างมากกว่าการกระทำของเด็กเช่นเดียวกัน นอกจากนี้เรา ยังมียุทธวิธีของการเลียนแบบ กล่าวคือการสังเกตเห็นตัวแบบได้รับรางวัลหรือการที่ผู้เลียนแบบเองได้รับรางวัลเพื่อแสดงพฤติกรรมเลียนแบบนั้น นับเป็นเครื่องกระตุ้นให้เด็กเลียนแบบมากยิ่งขึ้น

การวิเคราะห์สาเหตุของการต้านทานการชั่วร้าย

โลกิถามาเชื่อว่า ความสามารถในการต้านทานการชั่วร้ายเป็นลักษณะหนึ่งของการมีจริยธรรมในระดับสูง และเกี่ยวข้องกับความรู้สึกผิดชอบ ดังนั้นการส่งเสริมให้บุคคลมีความสามารถในการต้านทานการชั่วร้ายจึงเป็นการยกระดับจริยธรรมของบุคคลให้สูงขึ้น นักจิตวิทยาหลายท่านได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้และได้ผลการวิจัยในลักษณะต่าง ๆ กันดังนี้

รีเบลสกี และคณะ (Rebelsky, Allinsmith, Grander, 1963)

ได้ศึกษาการสารภาพความผิดของเด็ก (Confession) และความล้มเหลวของการสารภาพความผิดที่เป็นการต้านทานการชั่วร้าย (Resistance to temptation) โดยทดลองกับเด็กอายุ 11 ปี จำนวน 138 คน เป็นเด็กชาย 69 คน และเด็กหญิง 69 คน โดยให้เด็กเหล่านี้ได้รับฟังเรื่องเกี่ยวกับการกระทำความผิดของบุคคลที่ตนนิยมยกย่องซึ่งกระทำต่อบุคคลอื่นเกี่ยวกับแม่และพ่อผู้ใหญ่ หลังจากนั้นให้เด็กบอกเล่าเกี่ยวกับความผิดและความรู้สึกของบุคคลในเรื่องที่ตนได้รับฟัง รวมทั้งการบอกเล่าว่าอะไรเกิดขึ้น และจะทำอย่างไรต่อไป ซึ่งเป็นวิธีการศึกษาการสารภาพความผิดของเด็ก ผู้ทดลองได้รับฟังเรื่องทำนองนี้เพียง 4 เรื่อง ในระยะสองสัปดาห์ก่อนการทดสอบการชั่วร้าย (Temptation test) และรับฟังอีก 4 เรื่องทันทีที่เสร็จสิ้นการทดสอบการชั่วร้าย สำหรับการทดสอบ

นี้กระทำโดยการให้เด็กเล่นเกม ชนิดหนึ่งที่ละคน โดยยิงปืนไม้ถูกเป้าที่กำลังเคลื่อนที่ ซึ่ง
 ไกรน์เดอร์อธิบายว่าเป็นวิธีการที่จะใช้ศึกษาพฤติกรรมการกำหนดการย้ายได้เป็นอย่างดี
 (Grander, 1961) เกมนี้ใช้วิธีการเล่นโดยให้เด็กนั่งห่างจากเป้า 7 ฟุต แล้วยิงปืนไปยังเป้า
 ถ้าปืนถูกก็จะมีวงไฟสว่างขึ้นหนึ่งไข เป็นสัญลักษณ์บอกคะแนน ในการยิงแต่ละครั้งจะได้คะแนน
 0 - 5 คะแนน ผู้ทดลองบอกให้เด็กทราบว่า ถ้าได้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดจะได้รับรางวัล
 เป็นเหรียญตราติดหน้าอก แต่ผู้ทดลองได้จัดเครื่องมือการเล่นให้เด็กได้คะแนนต่ำ ซึ่งเด็กจะต้อง
 โกงคะแนนให้โง่มากกว่าคะแนนที่ตนได้จริง ๆ จึงจะได้รับรางวัล ดังนั้นผู้ทดลองจึงทราบว่าเด็ก
 มีการกำหนดการย้ายหรือไม่โดยดูจากคะแนนของเด็กว่ามีการโกงคะแนนหรือไม่ มากน้อยแค่ไหน
 ผลการทดลองปรากฏว่าเด็กหญิงจะใช้การสำรวจสภาพแวดล้อมมากกว่าเด็กชาย และเด็กที่ไม่โกง
 คะแนนในการเล่นเกม หรือเด็กที่มีการกำหนดการย้ายจะใช้การสำรวจสภาพแวดล้อมมากกว่าเด็กที่โกง
 คะแนนในการเล่น

เบอร์ตันและคณะ (Burton, Allansmith, Maccoby, 1966)

ได้ศึกษาองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกำหนดการย้าย โดยศึกษาเด็กอายุ 4 ปี จำนวน
 112 คน ทั้งเพศชายและเพศหญิง โดยให้เด็กเล่นเกม โยนลูกแก้วเข้าเป้าที่ละคน ในขณะที่เด็ก
 เล่นเกม ผู้ทดลองจะอยู่ในเชิงการจะจ้องมองเห็นได้ชัดเกี่ยวกับสื่อสิ่งใดที่เด็กโกงในการเล่น
 หรือไม่ ผลการทดลองปรากฏว่าเด็กหญิงเป็นส่วนใหญ่ ที่ทางเพศกับตนเป็นคู่คำในการเล่นเกม
 และมีความถี่ในการโกงให้ฟัง เด็กจะมีการโกงน้อยหรือเล่นตามกติกา แต่หากผู้ทดลองเป็น
 ผู้ใหญ่เพศเดียวกับตน เด็กจะโกงมากหรือไม่ก็เล่นตามกติกา นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ศึกษาถึงเรื่อง
 การเอาใจใส่ของผู้ทดลองที่มีต่อเด็กซึ่งพบผลเฉพาะในเด็กชายเท่านั้น กล่าวคือ ถ้าผู้ทดลองเอา
 ใจใส่ต่อเด็กไปเรื่อย ๆ สร้างความอบอุ่นและเป็นกันเองกับเด็ก พบว่าเด็กจะเล่นตามกติกาหรือมีการ
 โกงน้อยกว่าเมื่อผู้ทดลองหยุดที่จะให้การเอาใจใส่เด็กลงทันที หรือมีความเย็นชาไม่เป็นกันเองกับเด็ก
 ผลการทดลองนี้ไกรน์เดอร์ (Grander, 1962) เสนอว่าสอดคล้องกับการศึกษาของ ไฮเน็ค
 (Heinick, 1953) ซึ่งพบว่า การตอบสนองต่อความรู้สึกของเด็กชายมีความสัมพันธ์ในทางบวก
 กับการได้รับความอบอุ่นจากมารดา

จากการรวบรวมผลการวิจัยเกี่ยวกับ เรื่องการส่งเสริมจริยธรรมที่กล่าวมาแล้วจึงเห็นได้ว่าการแสดงบทบาท การใช้ตัวแบบและการเลียนแบบ รวมทั้งการส่งเสริมการกำหนดการยับยั้ง ก็เป็นวิธีการที่ใช้ในการส่งเสริมให้บุคคลมีการพัฒนาทางจริยธรรม ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่เป็นการวิจัยที่กระทำในต่างประเทศ ส่วนในประเทศไทย นักวิจัยทางสังคมศาสตร์เพิ่งเริ่มตระหนักถึงความสำคัญของเรื่องจึงยังไม่ค่อยมีการวิจัยอย่างกว้างขวางเท่าที่ควร ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาถึงความสำคัญของตัวแบบและการเลียนแบบ ที่จะส่งเสริมการพัฒนาจริยธรรมในเยาวชนไทยได้มากน้อยเพียงใด โดยจัดให้ผู้ถูกทดลองได้เห็นตัวแบบในลักษณะดังต่อไปนี้

1. ตัวแบบที่แสดงให้เห็นว่าตนไม่กระทำผิดเพราะเกรงว่าผู้อื่นจะทราบ ซึ่งทำให้เกิดความอับอายและทำให้ผู้อื่นกล่าวหาว่าเป็นคนไม่ดี (Shame Models) ซึ่งจะเห็นได้ว่าตัวแบบเช่นนี้แสดงถึงความเป็นบุคคลที่มีการพัฒนาทางจริยธรรมในระดับตามกฎเกณฑ์ (Conventional Level) เท่านั้น เพราะการตัดสินจริยธรรมหรือการที่ตนไม่กระทำผิดขึ้นอยู่กับบุคคลอื่นหรืออำนาจบังคับจากภายนอก

2. ตัวแบบที่แสดงให้เห็นว่าตนไม่กระทำผิดเพราะเกิดความละอายใจตนเอง (Guilt Models) ซึ่งเป็นตัวแบบที่มีการพัฒนาทางจริยธรรมในระดับเหนือกฎเกณฑ์ (Postconventional Level) เพราะการตัดสินจริยธรรมแบบนี้ไม่อาศัยอำนาจจากภายนอก แต่อาศัยหลักของเหตุผลและความถูกต้องตามมาตรฐานของสังคมส่วนใหญ่หรือความชอบธรรมสากล

จากที่ได้กล่าวมาแล้วนี้จะเห็นได้ว่า ตัวแบบที่แตกต่างกันนี้จะทำให้บุคคลมีการเลียนแบบไม่เหมือนกัน บุคคลอาจเลียนแบบตัวแบบลักษณะหนึ่ง แต่อาจไม่เลียนแบบตัวแบบอีกลักษณะหนึ่ง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความแตกต่างของบุคคลด้วย ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาว่าบุคคลที่มีระดับการพิจารณาจริยธรรมต่างกันจะมีการเลียนแบบแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร โดยจะศึกษาเกี่ยวกับผู้ซึ่งมีอายุประมาณ 13 - 14 ปี ซึ่งถือว่าเป็นวัยที่มีจริยธรรมในระดับตามกฎเกณฑ์และระดับเหนือกฎเกณฑ์ ส่วนมาก แล้วแต่บุคคล ตัวแบบที่แสดงความเป็นแบบอย่างจะเป็นผู้แสดงจริยธรรมในระดับใดก็ขึ้นอยู่กับระดับจริยธรรมของผู้รับกลุ่มหนึ่ง ส่วนตัวแบบที่แสดงความละอายใจตนเองนั้นแสดงจริยธรรมในระดับที่เท่ากับจริยธรรมของผู้รับอีกกลุ่มหนึ่ง จากผลการวิจัยเรื่องการใช้ตัวแบบมาที่กล่าวมาแล้วในขณะนี้ ทำให้คาดได้ว่าวัยรุ่นในการทดลองนี้จะเลียนแบบตัวแบบที่แสดงความละอายใจ

ตนเองจากกว่า 1,000 แบบตัวแบบที่นำมาใช้ นอกจากนี้ยังมีการศึกษาว่าตัวแบบทั้งสองลักษณะ ที่กล่าวมาข้างต้นจะมีอิทธิพลต่อการที่จะทำให้บุคคลที่มีความแตกต่างกันในระบับจริยธรรมเกิดการเปลี่ยนแปลงในลักษณะใด ในขณะที่เกี่ยวกับผู้วิจัยยังจัดให้ตัวแบบมีการแสดงออกทางอารมณ์แตกต่างกันด้วยเพื่อศึกษาอิทธิพลของผลของการทำดีที่มีต่อเด็ก

✓ จากผลการวิจัยของฮอร์สไตน์และคณะ (Hornstein, Fisch, and Holmes, 1972) เกี่ยวกับอิทธิพลของตัวแบบทางสังคมที่มีต่อพฤติกรรมการช่วยเหลือ นักวิจัยคณะนี้ได้ศึกษาผู้คนที่เดินไปมาในเมืองแมนฮัตตัน สหรัฐอเมริกา โดยผู้วิจัยได้วางกระเป๋าสตางค์เงินไว้ตามที่ต่าง ๆ เมื่อมีผู้ไปแตะกระเป๋าก็จะเห็นจากหมายฉบับหนึ่งสอดอยู่ในกระเป๋าสตางค์ หมายความว่าผู้คนที่ทำกระเป๋าสตางค์เงินไว้ไม่ไกลเป็นเจ้าของกระเป๋าสตางค์ แต่เป็นผู้กำลังนำกระเป๋าสตางค์เงินไปส่งคืนให้เจ้าของตามสถานที่ในนามบัตรของเจ้าของกระเป๋าสตางค์ ดังนั้นผู้ที่เขียนเจตหมายและกำลังนำกระเป๋าสตางค์เงินไปส่งคืนให้เจ้าของจึงเป็นตัวแบบให้พบเห็นเกิดการเลียนแบบ สำหรับใจความในเจตหมายบางฉบับตัวแบบแสดงอารมณ์ทางบวก คือมีความยินดีและตั้งใจที่จะช่วยเหลือผู้อื่น บางฉบับตัวแบบแสดงอารมณ์ทางลบ คือรู้สึกรำคาญและยุ่งยากต่อการนำกระเป๋าสตางค์เงินไปส่งคืน บางฉบับก็แสดงอารมณ์เป็นกลาง นอกจากนี้เขายังได้ระบุนำไว้ในเจตหมายบางฉบับว่าตัวแบบเป็นคนที่เคยคบหาพบเห็น บางฉบับตัวแบบเป็นคนที่ห่างไกลจากการศึกษาครั้งนี้คณะผู้วิจัยพบว่า ในกรณีที่ตัวแบบเป็นคนที่เคยคบหาพบเห็น การที่ตัวแบบแสดงอารมณ์ทางบวกมีผลให้เกิดการเลียนแบบมากกว่าการที่ตัวแบบแสดงอารมณ์ทางลบ แต่หาตัวแบบเป็นคนที่ห่างไกล ไม่มีความเกี่ยวข้องระหว่างการแสดงอารมณ์ทางบวกและทางลบ ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้จัดกระทำให้ตัวแบบแสดงออกทางอารมณ์ ได้แก่ การแสดงความรู้สึกดีใจและเสียใจให้ผู้ถูกทดลองเห็น ทั้งนี้เพื่อที่จะทราบว่าสภาพทางอารมณ์ของบุคคลที่เป็นตัวแบบอันเป็นผลจากการกระทำของเรา จะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางจริยธรรมอย่างไรบ้าง และจากผลการวิจัยที่กล่าวมานี้ ทำให้คาดได้ว่า ถ้าตัวแบบแสดงความรู้สึกดีใจในการกระทำของตนย่อมจะทำให้เกิดการเลียนแบบได้มากกว่าเมื่อตัวแบบแสดงความรู้สึกเสียใจที่ตนกระทำดี

* ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความเข้าใจ และลักษณะของตัวแบบที่มคอการพัฒนาริขธรรม
2. เพื่อศึกษาว่า บุคคลที่มีระดับการพัฒนาริขธรรมต่างกันจะเกิดการเปลี่ยนแปลงในลักษณะใด
3. เพื่อศึกษาว่า สภาพทางอารมณ์ของตัวแบบอันเป็นผลจากการทำดีจะเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงหรือไม่
4. เพื่อเป็นพื้นฐานในการค้นคว้าทดลองทางด้านต่อไป

ความสำคัญของการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้จะทำให้ทราบว่า มอองกะระกอบอะไรบ้างที่จะส่งเสริมหรือยับยั้งการพัฒนาริขธรรมในเยาวชนไทย
2. การวิจัยครั้งนี้จะเป็นแนวทางให้ผู้ที่สนใจ ที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูเด็ก ใค้แก่พ่อแม่ ครู หรือผู้ปกครอง ทราบว่าการเป็นทัวแบบและการให้รางวัลแก่เด็ก ควรจะทาในลักษณะใดจึงจะมีผลได้แก่มีการพัฒนาริขธรรมมากที่สุด
3. การวิจัยครั้งนี้จะทำให้ทราบแนวทางในการศึกษาระดับการพัฒนาริขธรรม

นิยามปฏิบัติการ

ตัวแปรอิสระ

1. ระดับจริยธรรม เป็นลักษณะทางจิตใจของผู้ถูกทดลองซึ่งเกี่ยวกับเหตุผลในการเลือกกระทำในสถานการณ์ที่ความกบงการส่วนตัวเข้ามามีกับกฎเกณฑ์ทางสังคมและห กที่จริยธรรมอันดีงามระดับจริยธรรมของบุคคลวัดได้ โดยการให้แบบสอบถามวัดระดับจริยธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ในการวิจัยครั้งนี้ใช้ระดับจริยธรรมเพียง 2 ระดับคือ

1.1 ระดับต่ำ หมายถึงระดับจริยธรรมของผู้ถูกทดลองที่ต่ำกว่าเกณฑ์จากแบบสอบถามวัดระดับจริยธรรมต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง จริยธรรมระดับนี้ตรงกับระดับ ตามาญเกณฑ์ (Convolutional Level) ในทฤษฎีพัฒนาจริยธรรมของโคลเบอร์ก

1.2 ระดับสูง หมายถึงระดับจริยธรรมของผู้ที่ทดลองที่ไถ่คะแนนจากแบบสอบถาม
วัดระดับจริยธรรมสูงกว่าคะแนนเฉลี่ย จริยธรรมระดับนี้ตรงกับระดับเหนือกฎเกณฑ์ (Postconventional
Level) ในทฤษฎีพัฒนาจริยธรรมของโคลเบอร์ก

2. ลักษณะของตัวแบบ แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ

2.1 ตัวแบบระแวงอายผู้อื่น (Shame Model) หมายถึงบุคคลที่ถูกกำหนด
ให้เป็นตัวแบบและบอกกับผู้อื่นทดลองว่าเขาไม่ไถ่คะแนนในการเล่นเกม เพราะเกรงว่าผู้อื่น
จะจับได้และจะตำหนิว่าเขาเป็นคนไม่ดี ทำให้เขาเกิดความอาย

2.2 ตัวแบบระแวงอายใจตนเอง (Guilt Model) หมายถึงบุคคลที่ถูก
กำหนดให้เป็นตัวแบบและบอกกับผู้อื่นทดลองว่าเขาไม่ไถ่คะแนนในการเล่นเกม เพราะเขารู้สึกว่า
การกระทำเขานั้นเป็นการกระทำที่ไม่ดี ไม่ถูกต้องและไม่ยุติธรรม

3. การทดลองตัวแบบหลังจากการนี้แบ่งการทดลอง แบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ

3.1 การแสดงความรู้สึก หมายถึง การที่ตัวแบบทั้งสองประเภทบอกแก่ผู้อื่นทดลอง
ว่า เขารู้สึกเสียใจจากที่เขาไม่ไถ่คะแนนในการเล่นเกม และมีการแสดงกิริยาอาการว่า ร้องไห้
คร่ำครวญ ๆ กันไปในขณะที่กำลังพูด

3.2 การแสดงความเสียใจ หมายถึง การที่ตัวแบบทั้งสองประเภทบอกแก่ผู้อื่น
ทดลองว่า เขารู้สึกเสียใจจากที่เขาไม่ไถ่คะแนนในการเล่นเกม และมีการแสดงกิริยาอาการเศร้าซึม
พรวดพราด ๆ กันไปในขณะที่กำลังพูด

ตัวแปรตาม

1. พฤติกรรมการไถ่ หมายถึงการที่ผู้ถูกทดลองไถ่คะแนนในการเล่นเกม หรือแจ้งคะแนน
ในการเล่นเกมไม่ตรงกับที่แท้จริง ๆ ซึ่งผู้ทดลองจะทราบว่าผู้ถูกทดลองมีพฤติกรรมไถ่หรือไม่
ด้วยการกำหนดคะแนนที่ไถ่ และการเล่นเกม สำหรับผู้ทดลองแต่ละคนไว้ล่วงหน้า โดยที่ผู้ทดลอง
ไม่มีโอกาสจะทราบความจริงอันนี้ หลังจากที่ได้เล่นเกม แล้วผู้ทดลองรายงานคะแนนในเกม
สูงกว่าที่กำหนดไว้ในเครื่องมือไฟฟ้าอัตโนมัติที่ทดลองเกม ผู้ทดลองก็จะทราบไถ่ทันทีว่าผู้ทดลอง
ไถ่คะแนน

2. ความวิตกกังวล หมายถึง การที่ผู้ถูกทดลองเกิดความกังวลใจในขณะที่มาเล่นเกมในห้องปฏิบัติการ ซึ่งทราบได้จากการใช้แบบสอบถามความวิตกกังวลเฉพาะในสถานการณ์นี้ คะแนนที่ได้จากแบบสอบถามบอกได้ทราบว่า ผู้ถูกทดลองที่ได้คะแนนมากมีความวิตกกังวลมากกว่าผู้ถูกทดลองที่ได้คะแนนน้อย

3. คุณภาพของรางวัล หมายถึง การที่ผู้ถูกทดลองมีความอยากได้รับรางวัล ซึ่งทราบได้จากการใช้แบบสอบถามคุณภาพของรางวัลเฉพาะในสถานการณ์นี้ คะแนนที่ได้จากแบบสอบถามบอกได้ทราบว่า ผู้ถูกทดลองที่ได้คะแนนมากเห็นคุณค่าของรางวัลมากกว่าผู้ถูกทดลองที่ได้คะแนนน้อย

แบบแผนการทดลอง

	ตัวแบบวัยผุ่		ตัวแบบละเอียดใจตนเอง		ได้ตัวแบบ
	เสียใจ	ก็ใจ	เสียใจ	ก็ใจ	
ระดับต่ำ	30 คน	30 คน	30 คน	30 คน	30 คน
ระดับจริยธรรม					
ระดับสูง	30 คน	30 คน	30 คน	30 คน	30 คน

สมมติฐานในการทดลอง

จากการรวบรวมทฤษฎีและผลการวิจัยานที่ใกล้เคียงมาแล้ว ทำให้ได้รากฐานในการตั้งสมมติฐาน ดังต่อไปนี้

1. บุคคลที่มีระดับจริยธรรมต่ำมีพฤติกรรมโกงมากกว่าบุคคลที่มีระดับจริยธรรมสูง
2. บุคคลที่ไม่ได้เห็นตัวแบบมีพฤติกรรมโกงมากกว่าบุคคลที่ได้เห็นตัวแบบ
3. บุคคลที่ได้เห็นตัวแบบแสดงความเสียใจมีพฤติกรรมโกงมากกว่าบุคคลที่ได้เห็นตัวแบบแสดงความพอใจ

4. ในสภาวะที่บุคคลใดเห็นทัวแบบ ผู้ที่มีระดับจริยธรรมสูงและได้ให้ทัวแบบประเภท
 ดะดาโยใจงานเองมีเหตุการณ์รบบการ โกงน้อยที่สุด ส่วนผู้ที่มีระดับจริยธรรมต่ำและได้เห็นทัวแบบประเภท
 อับดาโยใจมีพฤติกรรมการ โกงมากที่สุด

5. ผู้ที่มีระดับจริยธรรมสูงและได้เห็นแนวโน้มประเภทถวายความเห็นเองแสดงการมีใจในการกระทำขององค์กรธุรกิจรวมการโกงน้อยที่สุด ส่วนผู้ที่มีระดับจริยธรรมต่ำและได้เห็นแนวโน้มประเภทฉ้อโกงหรือแสดงความรู้สึกเสียใจเป็นธุรกิจรวมการโกงมากที่สุด.

บทที่ 2

วิธีการทดลอง

ผู้ถูกทดลอง

ผู้ถูกทดลองทั้งหมดเป็นนักเรียนชาย อายุระหว่าง 12 - 17 ปี โดยมีอายุเฉลี่ย 14 ปี 8 เดือน เป็นผู้ที่กำลังเรียนในระดับชั้น ม.ศ.1 และ ม.ศ.2 จากโรงเรียนพุทธองศา และ โรงเรียนวัดธาตุทอง จำนวน 300 คน ผู้ถูกทดลองเหล่านี้ส่วนใหญ่เป็นบุตรข้าราชการ ซึ่งมีฐานะทางเศรษฐกิจปานกลาง และส่วนมากเป็นเด็กที่เกิดในกรุงเทพฯ และอาศัยอยู่กับพ่อแม่ตลอดมา ผู้ถูกทดลองเหล่านี้ถูกสุ่มเข้าสภาวะการทดลอง สภาวะละ 50 คน แต่ละสภาวะมีทั้งผู้ที่มีระดับจริยธรรมต่ำและสูง

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

ก. แบบสอบถาม ไคแก *

1. แบบสอบถามวัดระดับจริยธรรม

เป็นแบบสอบถามประเภทให้เลือกคำตอบ ซึ่งผู้ทดลองได้ใช้คำถามที่เป็นสถานการณ์ขัดแย้งกันและกำหนดให้กระทำพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งผู้ทดลองต้องการทราบคือเหตุผลที่ใช้ในการกระทำพฤติกรรมเช่นนั้น โดยมีคำตอบให้เลือก 6 ข้อ คำตอบแต่ละข้อแสดงถึงเหตุผลทางจริยธรรมขั้นใดขั้นหนึ่งใน 6 ขั้นตามทฤษฎีพัฒนาจริยธรรมของโคลเบอร์ก (Kohlberg) สำหรับการให้คะแนน ผู้ทดลองได้กำหนดให้ข้อใดที่เป็นเหตุผลทางจริยธรรมในขั้นที่ 1 ก็ให้ค่าเท่ากับ 1 คะแนน เป็นต้นจนถึงข้อใดที่เป็นเหตุผลทางจริยธรรมในขั้นที่ 6 ก็ให้ค่าเท่ากับ 6 คะแนน ดังนั้นคำถามแต่ละข้อ ผู้ถูกทดลองจะให้คะแนนในช่วง 1 - 6 คะแนน ผู้ถูกทดลองจะต้องเลือกข้อใดข้อหนึ่งใน 6 ข้อที่คิดว่าตรงกับความคิดของตนมากที่สุด คำถามในแบบสอบถามมีทั้งหมด 10 ข้อ แบบวัดระดับจริยธรรมนี้ใช้ในการวัดถึงระดับทางจริยธรรมของผู้ถูก

ทดลองก่อนที่จะเข้าร่วมในการทดลองนี้ แบบวัดระดับจริยธรรมนี้มีความเชื่อมั่นในเกณฑ์ที่น่าพอใจ ($r_{tt} = .77$) คูร่ายละเอียดในภาคผนวก ค. หน้า 89 ในกรณีที่ต้องแยกผู้ถูกทดลองตามระดับจริยธรรมออกเป็น 2 พวกคือ พวกที่มีระดับจริยธรรมต่ำและสูง โภชน์ค่าเฉลี่ยของกลุ่มรวมคือ 39.86 เป็นค่าในการแบ่งแยก

2. แบบสอบถามวัดคุณภาพของรางวัล

เป็นแบบสอบถามประเภทมาตราส่วนประมาณค่าเกี่ยวกับการเห็นคุณค่าของรางวัลซึ่งผู้ถูกทดลองได้รับหลังจากการเล่นแล้ว แบบสอบถามนี้มีทั้งหมด 5 ข้อ แต่ละข้อมีค่าตอบให้เลือกรวม 4 ข้อ ใจแก่จริงที่สุด ก่อนข้างจริง ไม่ค่อยจริง และไม่จริงเลย ซึ่งค่าเฉลี่ยแต่ละข้อทั้งกล่าวนี้มีมาราส่วนย่อยให้เลือกรวม 2 มาตราส่วน คือ ก และ ข โดยมีความหมายดังนี้

ก หมายถึง ผู้ถูกทดลองมั่นใจในการเลือกคำตอบนั้นมาก

ข หมายถึง ผู้ถูกทดลองมั่นใจในการเลือกคำตอบนั้นน้อย

จึงในคำถามแต่ละข้อจึงมี 8 มาตราส่วน สำหรับข้อคำถามที่เป็นทางบวก
 ปีกะแนบเท่ากับ 11 10 8 7 5 4 2 1 ตามลำดับ ส่วนข้อคำถามที่เป็นทางลบ
 กระแนบเท่ากับ 1 2 4 5 7 8 10 11 ตามลำดับ

3. แบบสอบถามวัดความวิตกกังวลในการเล่น

เป็นแบบสอบถามประเภทมาตราส่วนประมาณค่าเกี่ยวกับความวิตกกังวลในขณะที่ผู้ถูกทดลองเล่นเกม แบบสอบถามนี้มีจำนวน 5 ข้อ ปีลักษณะคำตอบจะหารให้คะแนนเช่นเดียวกับแบบสอบถามวัดคุณภาพของรางวัล

4. แบบสอบถามวัดการจักรกระทำกับตัวแปรอิสระ

เป็นแบบสอบถามประเภทให้เลือกคำตอบ การที่ผู้ถูกทดลองเลือกคำตอบใดแสดงว่าผู้ถูกทดลองตระหนักถึงสภาวะในการทดลองซึ่งตนเห็นประสมมาากน้อยเพียงไร โดยถามตามตัวแปรอิสระที่จักรกระทำดังนี้

4.1 ผู้ถูกทดลองอยู่ในสภาวะที่มีตัวแบบ หรือควบคุม

4.2 ผู้ถูกทดลองอยู่ในสภาวะที่มีตัวแบบอ้อมอายุผู้อื่น หรือละอายใจตนเอง

4.3 ผู้ถูกทดลองอยู่ในสภาวะที่ตัวแบบดีใจหรือเสียใจ

ข. อุปกรณ์ในการเล่นเกม

เป็นกล่องไม้ทรงสี่เหลี่ยมมีข้าง ภายในกล่องมีวงจรไฟฟ้าควบคุมการปิดเปิดของหลอดไฟแสดงคะแนนโดยอัตโนมัติที่หน้าปัดของเครื่อง เพื่อแสดงคะแนนการเล่นเกมของผู้เล่นแต่ละครั้ง โดยผู้เล่นจะเล่นเกม เสียงไซเรนหยุด ลูกบอลไฟให้ไหลไปตามรางภายในกล่องแล้วไฟคะแนนจะขึ้นทุกรอบรวม 10 รอบ (ดูภาพในภาคผนวก ง. หน้า ๑1)

วิธีดำเนินการและคำชี้แจงในการทดลอง

การทดลองได้ดำเนินการไปตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ให้ผู้ถูกทดลองทั้งหมดตอบคำถามในแบบสอบถามวัดระดับจริยธรรมและแบบสอบถามอื่น ๆ ที่โรงเรียนของตนครอบงำ แล้วจึงหยอกล้อมาร่วมในการทดลองในห้องปฏิบัติการที่สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
2. จัดจากผู้ถูกทดลองเข้ากลุ่มทดลองหรือกลุ่มควบคุมกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งใน 5 กลุ่ม ได้แก่
 - 2.1 กลุ่มที่เห็นทัวแบบบออายุผู้อื่นและแสดงกาวบคิใจ
 - 2.2 กลุ่มที่เห็นทัวแบบบออายุผู้อื่นและแสดงกาวบเสียใจ
 - 2.3 กลุ่มที่เห็นทัวแบบบออายุใจตนเองและแสดงกาวบคิใจ
 - 2.4 กลุ่มที่เห็นทัวแบบบออายุใจตนเองและแสดงกาวบเสียใจ
 - 2.5 กลุ่มควบคุม
3. นำผู้ถูกทดลองครั้งละ 5 คน นำยังห้องที่กเพื่อรอการทดลองระหว่างที่รอ ผู้ทดลองได้แจ้งจุดมุ่งหมายของการเชิญนักเรียนมาเล่นเกม กำหนดหมายเลขประจำตัวนักเรียนและอธิบายวิธีการเล่นเกม ตลอดจนเงื่อนไขต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

การแจ้งจุดมุ่งหมายของการเชิญนักเรียนมาเล่นเกม

"สวัสดีกับนักเรียนทุกคน ที่ได้เชิญนักเรียนมาวันนี้เนื่องจากคณะอาจารย์และนิสิตในสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์แห่งนี้อาจร่วมกันจัดสร้าง เครื่องเล่นเกมชนิด

ใหม่ขึ้นเพื่อใช้ในการศึกษาวิจัยต่อไป แต่ขณะนี้คงการจะพิสูจน์ว่าถูกต้องช่วย
 ทาง ๆ จะคอมพิวเตอร์เล่นเกม ชนิดนี้เพียงใดหรือไม่ และควรมีการปรับปรุง
 อย่างเป็นจริงจะเป็นที่พอใจ จึงได้เชิญนักเรียนและนิสิตนักศึกษาที่อยู่ในบริเวณ
 ใกล้เคียงมาลองเล่นดู และจะขอคำติชมเรื่องการเล่นเกม หลังจากนั้นก็นักเรียน
 ใกล้เคียงเล่นเกมเสร็จแล้ว

การกำหนดหมายเลขประจำตัวนักเรียน

"ก่อนอื่นผมจะกำหนดหมายเลขประจำตัวนักเรียนเสียก่อนโดยจะกำหนด
 หมายเลขเลขเก้าตัวนักเรียนนี้ ใครที่หนึ่งเก้าอืหมายเลขอะไรก็ให้จำ
 หมายเลขตัวเองไว้"

(ที่ฝึกเก้าอืแต่ละตัวมีหมายเลข 1 2 3 4 5 ตามลำดับ)

การอธิบายวิธีเล่นเกม

"ก่อนที่นักเรียนจะไปเล่นเกม ผมซึ่งทำหน้าที่เป็นกรรมการจะอธิบายวิธี
 การเล่นเกมอย่างย่อ ๆ เสียก่อน เกมนี้ชื่อเรียกว่า " เกมลูกกอล์ฟ
 แสงโสด" เกมนี้เล่นง่ายมาก นักเรียนเพียงแต่เอาลูกกอล์ฟหย่อนลง
 ในร่องทางขั้วมือแล้วให้มันไถไปเองตามแรงโน้มถ่วง ลูกกอล์ฟจะวิ่งเข้า
 ไปถึงไฟฟ้าหลายลูกภายในเครื่อง ผมไปเอาเหล่านี้เป็นอุปกรณ์ซึ่งมีค่ามาก
 แยกต่าง ๆ กัน ถ้านักเรียนโหลลูกกอล์ฟของนักเรียนจะนำเหรียญที่
 มีค่ามาก แยกต่างโหลลูกกอล์ฟที่นักเรียนมีค่าน้อย ฉะนั้นนักเรียน
 ต้องระวังลูกกอล์ฟให้มากจนผมไปให้ว่าคงกล่าวให้มากที่สุดจนกระทั่งมันหล่น
 ออกจากรางมาก หลังจากนั้นก็นักเรียนก็ยกมือชี้แจงทางขวามือ ไฟแสดง
 กระแสก็จะสว่างขึ้นนักเรียนก็จะทราบว่าโหลจะผ่านเข้าโหลแล้วก็ให้
 มันตกไว้ในกระถางที่ผมเตรียมไว้ให้แล้วในโหลเล่นเกม ให้นักเรียนเล่น

เซ่น 10 ครั้ง แล้วรวบคะแนนทั้งหมดเข้าด้วยกัน แล้วนำคะแนนรวมที่ได้
มาบอกให้หมดทราบ"

เงื่อนไขการให้รางวัล

"ในการเล่นเกมครั้งนี้ เป็นการแข่งขันกับคู่แข่งของนักเรียนซึ่ง เป็นนักเรียน
โรงเรียนอื่น โดยมีกติกาว่านักเรียนจะต้องได้คะแนนเกิน 100 คะแนน
ขึ้นไปจึงจะมีสิทธิได้รับรางวัล ถ้าหากนักเรียนได้ต่ำกว่า 100 คะแนน
รางวัลที่นักเรียนควรจะได้ก็จะตกเป็นของคู่แข่ง สำหรับคู่แข่งของนักเรียน
ซึ่งเขาได้เล่นมาแล้ว ปรากฏว่าเขาได้คะแนนเกิน 100 คะแนนทุกคน ซึ่ง
ผมจะบอกให้นักเรียนทราบดังนี้

คู่แข่งของนักเรียนคนที่ 1 ได้	105	คะแนน
คู่แข่งของนักเรียนคนที่ 2 ได้	111	คะแนน
คู่แข่งของนักเรียนคนที่ 3 ได้	107	คะแนน
คู่แข่งของนักเรียนคนที่ 4 ได้	115	คะแนน
คู่แข่งของนักเรียนคนที่ 5 ได้	109	คะแนน

ดังนั้นนักเรียนต้องเล่นได้เกิน 100 คะแนน นักเรียนจึงจะได้รับรางวัล
ถ้าหากนักเรียนได้ต่ำกว่า 100 คะแนน นักเรียนก็ไม่ได้รับรางวัล แต่รางวัล
นี้จะตกเป็นของคู่แข่ง หมายความว่าคู่แข่งของนักเรียนจะได้รับรางวัล 2 ชิ้น
ในขณะที่นักเรียนไม่ได้รับรางวัลอะไรเลย ก่อนที่นักเรียนจะไปเล่นเกม
จริง ๆ ผมจะให้นักเรียนไปดูเครื่องเล่นเกมเสียก่อน และผมจะสาธิตวิธี
การเล่นให้ดูด้วย"

หลังจากนั้นผู้ทดลองก็นำผู้ถูกทดลองทั้ง 5 คนไปยังห้องเล่นเกม ขณะที่ยานห้องเล่นเกม
ห้องที่หนึ่ง ผู้ถูกทดลองได้เห็นตัวแมวกำลังเล่นเกมอยู่ ผู้ทดลองก็จะทักทายกับตัวแมวก่อน

"ยังเล่นไม่เสร็จอีกหรือครับ"

ผู้ทดลอง กับออกกับผู้ถูกทดลองว่า

"ก็นี่เขาเป็นนิตินี่ ผมได้เชิญเขามาเล่นเกมในภาย เขากำลังเล่นอยู่ เราไปดูอีกห้องหนึ่งดีกว่า"

ผู้ทดลองก็นำผู้ถูกทดลองไปยังห้องเล่นเกมที่ห้อง แล้วอธิบายส่วนประกอบต่าง ๆ ของ เครื่องเล่นเกม พร้อมทั้งสาธิตวิธีการเล่นเกม หลังจากนั้นก็นำผู้ถูกทดลองกลับไปยังห้องพักเพื่อ รอการทดลองอีกครั้งหนึ่งแล้วผู้ทดลองก็ไปพบกับผู้ถูกทดลองว่า

"นักเรียนรอมอยู่ที่นี่สักครู่นี้ ผมจะไปตรวจดูความเรียบร้อยของ เครื่องเล่นเกม และไปบอกให้พี่กันนั้นเข้าออกไปเสียก่อน แล้วผมจะมาบอกให้ ก็รีบไปเล่นเกม "

การจัดกระทำกับตัวแปรอิสระได้แก่ ตัวแบบ และอารมณ์ของตัวแบบ

ขณะที่ผู้ทดลองออกไปจากห้องพัก ผู้ที่แสดง เป็นตัวแบบก็เข้าบ้านในห้องพัก โดยกล่าวว่า เข้าไปหยิบแผนที่เขาวางไว้มอบเข้าไปเล่นเกม และใกล้จะหักทลายกับผู้ถูกทดลองที่นั่งอยู่ในห้องนั้น ภายหลังจากประเภทใดประเภทหนึ่งในห้าประเภท ตามลักษณะบทบาทของตัวแบบดังนี้

ก. ตัวแบบประเภทอภัยผู้ดูแลและแสดงความดีใจ

"น้อง ๆ มาเล่นเกม ที่พี่ขยหรือกรับ พี่ได้ไปเล่นมาแล้วสนุกดี แต่รู้สึก วายากเหมือนกันที่จะให้ใครจะแนบเยอะ ๆ ความจริงขณะที่เล่นเรามีโอกาส ที่จะเียงกะแมงได้ เพราะเราออกกะแนบเท่าไรก็ได้ไม่มีโกรธ แต่พี่ไม่ได้เียงหรอก เพราะเกรงว่ากรรมการจะทราบ จะทำให้พี่ถูกตำหนิว่าเป็นคน ไม่เป็นเพื่อนกับผู้อื่น แต่พี่รู้สึกดีใจมากที่พี่เียงกะแนบ แนวจะไม่โกรธ รับรางวัลความ"

ขณะเดียวกันตัวแบบก็แสดงกิริยาอาการว่าเรารังแรงใจในสิ่งที่เขาพูดกับผู้ถูกทดลอง

ข. ทัวแบบประเภทอายใจตนเอง และแสดงความเสียใจ

พูดเช่นเดียวกับทัวแบบประเภท ก. แต่เปลี่ยนการแสดงอารมณ์เป็นเสียใจ โดย

เป็นพูดว่า

"...แต่ที่รู้สึกเสียใจมากที่ไปโกงคะแนน ทำให้พี่พลารางวัลไปอย่าง
น่าเสียกาย"

ขณะเดียวกันทัวแบบก็แสดงกิริยาอาการเศร้าซึมในขณะที่เขาพูดกับผู้อื่นตลอด

ค. ทัวแบบประเภทอายใจตนเอง และแสดงความเสียใจ

"น้อง ๆ มาเล่นเกมกันด้วยหรือกับ พี่ได้ไปเล่นมาแล้วก็สนุกดี แต่รู้สึกว่ายากเหมือนกันที่จะให้โกงคะแนนเยอะ ๆ ความจริงขณะนี้เล่นเรามีโอกาสที่จะโกงคะแนนก็ได้ เพราะเราบอกคะแนนเท่าไรก็ได้ไม่มีใครรู้ แต่พี่ไม่ได้โกงหรอก เพราะพี่รู้สึกว่าโกงคะแนนเป็นการกระทำที่ไม่ดี ไม่ถูกต้อง และเป็นการเอาเปรียบผู้อื่นเกินไป แต่ที่รู้สึกเสียใจมาก ที่พี่ไปโกงคะแนน เมาจะไม่ค่อยรางวัลก็ตาม"

ขณะเดียวกันทัวแบบก็แสดงกิริยาอาการร่าเริงแจ่มใสในขณะที่เขาพูดกับผู้อื่นตลอด

ง. ทัวแบบประเภทอายใจตนเอง และแสดงความเสียใจ

พูดเช่นเดียวกับทัวแบบประเภท ก. แต่เปลี่ยนการแสดงอารมณ์เป็นเสียใจ

โดยเป็นพูดว่า

"...แต่ที่รู้สึกเสียใจมากที่พี่ไปโกงคะแนน ทำให้พี่พลารางวัลไปอย่าง
น่าเสียกาย"

ขณะเดียวกันทัวแบบก็แสดงกิริยาอาการเศร้าซึมในขณะที่เขาพูดกับผู้อื่นตลอด

จ. กลยุทธ์ควบคุม

"น้อง ๆ มาเล่นเกม ที่นี้ด้วยหรือครับ ที่ได้ไปเล่นมาแล้วสนุกก็ แต่รู้สึก
ว่ายากเหมือนกันที่จะให้โกะกะแนแนเยอะ ๆ ความจริงขณะที่เล่นเราก็มีโอกาส
ที่จะโกะกะแนมากได้ เพราะเราบอกกะแนเท่าไรก็ได้ไม่ปรี๊ด"

หลังจากตัวแบบถูกเสร็จแล้ว ก็จะออกไปจากห้องโดยทำท่าว่าจะรีบไปเรียน! สักครูหนึ่ง
ผู้ทดลองก็จะกลับเข้ามา

4. ผู้ทดลองนำผู้ถูกทดลองเข้าห้องเล่นเกม โดยชี้แจงกับผู้ถูกทดลองดังนี้

"ตอนนี้ให้นักเรียนไปเล่นเกมได้แล้ว ให้นักเรียนเข้าไปในห้องเล่นเกม
ซึ่งแบ่งออกเป็นห้ากลุ่ม แต่ละกลุ่มมีเครื่องเล่นเกม และกระดานบันทึก
คะแนน ให้นักเรียนเข้าไปดูหาละคน ทางบนทางเดินในคูหาของตัว
ห้ามรบกวนผู้อื่น หลังจากเล่นครบสิบครั้งแล้วก็รวมคะแนนที่ได้จากการ
เล่นเกม ทั้งหมดลงในกระดานบันทึกคะแนน แล้วมาบอกให้ผมทราบ
ผมจะไปนำรูดอยู่ในห้องกลาง"

5. เมื่อผู้ถูกทดลองเล่นเกมเสร็จแล้ว ผู้ทดลองก็จะแจกแบบสอบถามเพื่อวัดคุณค่าของ
รางวัล ความวิตกกังวลในขณะเล่นเกม และคำถามเพื่อตรวจสอบการจับกระทำกับตัวแปรอิสระ
เมื่อผู้ถูกทดลองตอบคำถามทุกประการแล้วก็เปลี่ยนเครื่องเล่นเกม ผู้ทดลองได้กล่าวขอบคุณ
ที่ได้ให้ความร่วมมือรวมทั้งขอรองให้เก็บเรื่องทั้งหมดไว้เป็นแนวทางปรับปรุงการทดลองจะ
เสร็จสิ้น

ในการทดลองที่ได้ใช้เวลาในการทดลองแต่ละกลุ่มเป็นเวลาประมาณ 45 นาที ผู้ทดลอง
ได้ใช้เวลา 1 สัปดาห์สำหรับการทดลองทดลอง (Pilot Study) และใช้เวลาอีก 1 เดือน
สำหรับการทดลองจริง ๆ.

↓

บทที่ 3

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การตรวจสอบการจักรกระทำกับตัวแปรอิสระ

การตรวจสอบการจักรกระทำกับตัวแปรอิสระนี้ เป็นการกระทำเพื่อหาหลักฐานที่จะสนับสนุนว่าการจักรกระทำหรือตัวแปรอิสระที่สร้างขึ้นมีผลกระทบกับผู้ที่ทดลองตามที่ผู้ทดลองต้องการหรือไม่ ในการทดลองครั้งนี้ได้มีการตรวจสอบการจักรกระทำ 3 ประเภทยกยกับ ได้แก่ การตรวจสอบการจักรกระทำเกี่ยวกับการรับรู้ตัวแบบ ลักษณะของตัวแบบ และอารมณ์ของตัวแบบ โดยให้ผู้ถูกทดลองตอบแบบสอบถามการจักรกระทำ (ดูภาคผนวก ก. หน้า 68) ภายหลังจากที่ทำการทดลองได้สิ้นสุดลงแล้ว การตรวจสอบการจักรกระทำทั้งสามประเภทข้างต้นได้ใช้วิธีการหาความถี่ของคำตอบ แล้วนำมาหาจอยควียวี่การไคลแควร์ (Chi square) อนึ่ง การหาคอยควียวี่การทางสถิติครั้งนี้ได้กระทำกับผู้ถูกทดลองเฉพาะที่อาศัยอยู่ในกลุ่มทดลองและผู้ตอบแบบสอบถามการจักรกระทำในเชิงการรับรู้ตัวแบบ ลักษณะของตัวแบบ และอารมณ์ของตัวแบบ เท่านั้น ส่วนผู้ถูกทดลองที่อาศัยอยู่ในกลุ่มควบคุมซึ่งมีอยู่ 60 คนจากกลุ่มตัวอย่าง 300 คนนี้ และผู้ถูกทดลองที่ได้เลือกตอบ "ไม่ทราบ" จากแบบสอบถาม ไม่มีส่วนรวมในการตรวจสอบการจักรกระทำครั้งนี้

ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบการจักรกระทำ ผู้ทดลองได้นำจำนวนผู้ที่ทดลองที่ตอบรับการจักรกระทำมาจาแนกเป็นฝ่ายงานตรงกับสภาวะการทดลองที่ได้ไว้ และผู้ที่ยังงานไม่ตรงกับสภาวะการทดลอง สำหรับจำนวนผู้ถูกทดลองทั้งสองประเภทนี้และผู้ถูกทดลองที่ตอบไม่ทราบ คิดเป็นร้อยละจากจำนวนผู้ถูกทดลองในแต่ละสภาวะการทดลองไว้ดังตาราง 1

สำหรับการหาคอยควียวี่การทางสถิติ ผลปรากฏว่าค่าจอยควียวี่การรับรู้ตัวแบบ ผู้ถูกทดลองที่รายงานตรงกับสภาวะการทดลองมีจำนวน 85 คน และรายงานไม่ตรงกับสภาวะการทดลองมีจำนวนเพียง 4 คน ซึ่งเป็นจำนวนที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด ($\chi^2 = 73.72$, $df = 1$, $p < .001$) แต่มีผู้ถูกทดลองส่วนใหญ่ (62.91 %) ที่ให้คำตอบว่า "ไม่ทราบ" ซึ่งไม่สามารถนำมากตีความหมายอย่างแท้จริงในเรื่องนี้ได้ ส่วนงานการรับรู้ลักษณะของตัวแบบ ผู้ทดลองที่รายงานตรงกับสภาวะการทดลอง

มีจำนวน 127 คน และรายงานไม่ตรงกับสภาวะการทดลองมีจำนวนเพียง 85 คน ซึ่งเป็นจำนวนที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด ($\chi^2 = 8.32, df = 1, p < .01$) การตรวจสอบการจัดกระทำอีกประเภทหนึ่ง ได้แก่ การรับรู้การรู้ของตัวแบบ ซึ่งปรากฏว่าผู้ถูกทดลองที่รายงานตรงกับสภาวะ

ตาราง 1 จำนวนผู้ตอบคำถามเกี่ยวกับการรับรู้ตัวแบบ ลักษณะของตัวแบบ และอารมณ์ของตัวแบบที่รายงานตรงและไม่ตรงกับสภาวะการทดลอง และที่ตอบว่า "ไม่ทราบ"

ประเภทการรับรู้	ตรงกับสภาวะการทดลอง	ไม่ตรงกับสภาวะการทดลอง	ตอบว่าไม่ทราบ	รวม
การรับรู้ตัวแบบว่าโกงหรือไม่โกงในการเล่น	85	4	151	240
คิดเป็นร้อยละ	35.42	1.67	62.91	100.00
การรับรู้ลักษณะของตัวแบบว่าเป็นประเภทอายุน้อยหรือจะอายุใจตนเอง	127	85	28	240
คิดเป็นร้อยละ	52.92	35.42	11.66	100.00
การรับรู้การกระทำของตัวแบบว่าเป็นประเภทที่ใจหรือเหินห่างจากการที่ไม่โกงในการเล่น	127	69	44	240
คิดเป็นร้อยละ	52.92	28.75	18.33	100.00

การทดลองปีจำนวน 127 คน และรายงานไม่ตรงกับสภาวะการทดลองมีจำนวนเพียง 69 คน ซึ่งเป็นจำนวนที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด ($\chi^2 = 17.16, df = 1, p < .001$) จากการตรวจสอบการจักษะทำการนี้ จะเห็นได้ว่า สำหรับผู้ที่ตอบรับว่าการจักษะทำนั้นทรมานใจตรงตามเหตุการณ์เป็นส่วนมาก เกือบจะไร้อาการ ยังมีผู้ถูกทดลองอีกจำนวนหนึ่งที่ไม่รับรู้การจักษะทำ จึงทำให้ยังสรุปความมั่นใจไม่ได้ว่า ผลการวิเคราะห์การจักษะทำการนี้ยืนยันว่าผู้ถูกทดลองในสภาวะต่าง ๆ รับรู้สภาวะการทดลองแตกต่างกันอย่างเชื่อถือได้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ ได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกตามประเภทของตัวแปรตาม ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

การวิเคราะห์พฤติกรรมเกมการโกงโดยวิธีการไคสแควร์ (Chi Square)

ตัวแปรตามที่ใช้ในการวิเคราะห์คือพฤติกรรมเกมการโกง ซึ่งเป็นพฤติกรรมของผู้ถูกทดลองที่วัดได้หลังจากการเล่น เกม พฤติกรรมที่ผู้ทดลองกำหนดให้เป็นการโกงหรือไม่โกงคะแนนในการเล่น เกม ได้แก่การที่ผู้ถูกทดลองบันทึกคะแนนในการเล่น ตรงกับคะแนนที่ปรากฏบนหน้าปัดของเครื่องเล่น เกมหรือไม่ ถ้าผู้ถูกทดลองบันทึกคะแนนตรงกับคะแนนที่ได้จริง ๆ ก็แสดงว่าไม่โกงในการเล่น เกม ถ้าบันทึกมากกว่าคะแนนที่ได้จริง ๆ ก็แสดงว่าโกงในการเล่น เกม ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้ทดลองได้จกบันทึกและเก็บจำนวนผู้ถูกทดลองที่โกงและไม่โกงคะแนน แล้วทดสอบค่าความแตกต่างโดยวิธีการไคสแควร์ โดยแบ่งตามลักษณะของตัวแปรอิสระดังต่อไปนี้

ระดับจริยธรรมกับพฤติกรรมเกมการโกง

ระดับจริยธรรมของผู้ถูกทดลองทั้งหมดถูกแบ่งออกเป็น 2 ระดับคือ ระดับจริยธรรมต่ำกับระดับจริยธรรมสูง จากการหาความถี่ของการโกงคะแนนในการเล่น เกมของผู้ถูกทดลองที่มีจริยธรรมต่ำและระดับแล้วนำมาทดสอบความแตกต่างด้วยวิธีการไคสแควร์ ได้ผลดังตาราง 2

ตาราง 2 แสดงการวิเคราะห์ความแตกต่างของจำนวนผู้โกงคะแนนในการเล่นเกม
ในกลุ่มที่มีระดับจริยธรรมสูงและต่ำ

	ระดับจริยธรรม	
	ต่ำ	สูง
จำนวนผู้โกง	62	63
ร้อยละ	44.29	39.38
จำนวนทั้งหมด	140	160

จากตาราง 2 จำนวนผู้ถูกทดลองเมื่อเทียบเป็นร้อยละ จะเห็นว่าผู้ที่มีระดับจริยธรรมต่ำ
โกงในการเล่นเกมมากกว่าผู้ที่มีระดับจริยธรรมสูง ซึ่งเป็นไปตามความคาดหมายของการวิจัยนี้
แต่อย่างไรก็ตาม การวิเคราะห์ข้อมูลไม่พบว่าจำนวนพฤติกรรมโกงการโกงคะแนนของผู้ถูกทดลองทั้ง
สองกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ($\chi^2 = 0.008, df = 1$) จึงสรุปได้ว่าผู้ที่มีระดับ
จริยธรรมแตกต่างกันไม่ได้มีพฤติกรรมการโกงแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด

การมีตัวแบบและลักษณะของตัวแบบกับพฤติกรรมการโกง

ก. การมีตัวแบบ

ในการทดลองครั้งนี้ ผู้ทดลองได้ให้ผู้ถูกทดลองกลุ่มหนึ่งเห็นตัวแบบ อีกกลุ่มหนึ่ง
ไม่ได้เห็นตัวแบบ จากการหาความถี่ของการโกงคะแนนในการเล่นเกมของผู้ถูกทดลองทั้งสองกลุ่ม
แล้วนำพาทดสอบความแตกต่างด้วยวิธีการไคสแควร์ ได้ผลดังตาราง 3

ตาราง 3 แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โงะแนมในการเล่นเกมในกลุ่มที่ได้เห็น
ตัวแบบและไม่ได้เห็นตัวแบบ

	เห็นตัวแบบ	ไม่ได้เห็นตัวแบบ
จำนวนผู้โงะ	95	32
ร้อยละ	38.75	53.33
จำนวนทั้งหมด	240	60

จากตาราง 3 เมื่อพิจารณาจำนวนที่คิดเป็นร้อยละ จะเห็นว่ากลุ่มที่ไม่ได้เห็นตัวแบบมีการโงะมากกว่ากลุ่มที่ได้เห็นตัวแบบอย่างเห็นได้ชัด ผลการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยว่าจำนวนเหตุการณ์การโงะของผู้ทดลองทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญหรือไม่ได้ ($\chi^2 = 14.88$, $df = 1$, $p < .001$) ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า เหตุการณ์การโงะหรือไม่โงะแนมในการเล่นเกมขึ้นอยู่กับการได้เห็นหรือไม่ได้เห็นตัวแบบ

ข. ลักษณะของตัวแบบ

สำหรับกลุ่มที่ได้เห็นตัวแบบ ผู้ทดลองได้จำแนกออกเป็น 2 ประเภทคือ กลุ่มที่ได้เห็นตัวแบบประเภทอายุผู้อื่น กับกลุ่มที่ได้เห็นตัวแบบประเภทละอายใจตนเอง จากการหาความถี่ของการโงะแนมในการเล่นเกมของผู้ทดลองทั้งสองกลุ่ม แล้วนำพาหคหความแตกต่างด้วยวิธีการไคแกวร์ ได้ผลดังตาราง 4

ตาราง 4 แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โงะแนในการเล่นเกมในกลุ่มที่ได้เห็น
กับแบบประเภทอายุผู้โงะแน และประเภทละอายใจตนเอง

	ผู้โงะแน	ละอายใจตนเอง
จำนวนผู้โงะแน	51	42
ร้อยละ	42.50	35.00
จำนวนทั้งหมด	120	120

จากตาราง 4 จะเห็นว่ากลุ่มที่เห็นกับแบบประเภทอายุผู้โงะแนมีการโงะแนมากกว่ากลุ่มที่เห็นกับแบบประเภทละอายใจตนเอง ซึ่งเป็นไปตามความคาดหมายของการวิจัยนี้ แต่อย่างไรก็ตาม การวิเคราะห์หาค่าไม่พบว่ามีจำนวนเหตุการณ์การโงะแนของผู้ถูกทดลองทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ($\chi^2 = 0.87, df = 1$) จึงสรุปได้ว่ากับแบบทั้งสองประเภทไม่ได้ทำให้พฤติกรรมการโงะแนแตกต่างกันในระดับนัยสำคัญ

ก. อารมณ์ของกับแบบ

กับแบบอีสรระอีกกับแบบหนึ่งในการทดลองครั้งนี้ ได้บอกอารมณ์ของกับแบบ โดยที่ผู้ทดลองได้จัดให้ผู้ถูกทดลองกลุ่มหนึ่ง เห็นกับแบบแสดงความรู้สึกในการที่คนโงะแนในการเล่นเกม ส่วนผู้ถูกทดลองอีกกลุ่มหนึ่ง ได้เห็นกับแบบแสดงความรู้สึกที่คนโงะแนไปโงะแน จากการหาความถี่ของการโงะแนในการเล่นเกมของผู้ถูกทดลองทั้งสองกลุ่ม แล้วนำจากทดสอบความแตกต่างด้วยวิธีการไคสแควร์ ได้แสดงตาราง 5

ตาราง 5 แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โง่กะแน้มในการเล่นเกมในกลุ่มที่ได้
เห็นตัวแบบแสดงความเสียใจและตัวแบบแสดงความรู้สึก

	เสียใจ	ก๊ใจ
จำนวนผู้โง่	51	42
ร้อยละ	42.50	35.00
จำนวนทั้งหมด	120	120

จากตาราง 5 จะเห็นว่ากลุ่มที่เห็นตัวแบบแสดงความเสียใจมีการโง่มากกว่ากลุ่มที่เห็น
ตัวแบบแสดงความรู้สึก ซึ่งเป็นไปตามความคาดหมายของการวิจัยนี้ แต่อย่างไรก็ตาม การวิเคราะห์
ข้อมูลไม่พบว่าจำนวนพฤติกรรมการโง่กะแน้มของผู้ถูกทดลองทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างมีนัย
สำคัญ ($\chi^2 = 0.87$, $df = 1$) จึงสรุปได้ว่า การที่ตัวแบบแสดงอารมณ์ที่แตกต่างกันไม่ได้ทำให้
ผู้ถูกทดลองมีพฤติกรรมการโง่กะแน้มแตกต่างกันมากนัก

อิทธิพลของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างระดับจริยธรรมกับลักษณะของตัวแบบพฤติกรรมการโง่

ก. ระดับจริยธรรมกับการมีตัวแบบ

การพิจารณาด้านการปฏิสัมพันธ์ระหว่างระดับจริยธรรมของผู้ถูกทดลองกับการ
มีตัวแบบ จากการศึกษาความถี่ของการโง่กะแน้มในการเล่นเกมแล้วพบว่าเพศสภาพวิธีการทดลอง
ได้แสดงตาราง 6

ตาราง 6 แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โกงคะแนนในการเล่นเกมของผูถูกทดลอง
ที่มีระดับจริยธรรมต่างกัน ที่โกเห็นตัวแบบและไปโกเห็นตัวแบบ

		ระดับจริยธรรม	
		ต่ำ	สูง
เห็นตัวแบบ	จำนวนผู้โกง	50	43
	ร้อยละ	43.10	34.68
	จำนวนทั้งหมด	116	124
ไม่โกเห็นตัวแบบ	จำนวนผู้โกง	12	20
	ร้อยละ	50.00	55.56
	จำนวนทั้งหมด	24	36

จากตาราง 6 จะเห็นว่ากลุ่มที่มีพฤติกรรมโกงน้อยที่สุดคือกลุ่มผู้ถูกทดลองที่มีระดับจริยธรรมสูงและโกเห็นตัวแบบ ซึ่ง เป็นไปตามความคาดหมายของการวิจัยนี้ ส่วนกลุ่มที่มีพฤติกรรมโกงมากที่สุดคือ กลุ่มผู้ถูกทดลองที่มีระดับจริยธรรมสูงและไม่โกเห็นตัวแบบ ซึ่งไม่เป็นไปตามความคาดหมาย (34.68 % และ 55.56 % ตามลำดับ) เพื่อนำผลจะสองกลุ่มนี้ไปวิเคราะห์หาความแตกต่างของสัดส่วน พบว่าพฤติกรรมโกงคะแนนของทั้งสองกลุ่มนี้มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ (Z = 2.10, $p < .025$) ส่วนกลุ่มที่ควรจะมีพฤติกรรมโกงมากที่สุดตามความคาดหมายของการวิจัยนี้คือ กลุ่มผู้ถูกทดลองที่มีระดับจริยธรรมต่ำและไม่โกเห็นตัวแบบ ซึ่งกลับมีพฤติกรรมโกงเพียงร้อยละ 50 เท่านั้น ว่าหรับกลุ่มผู้ถูกทดลองที่มีระดับจริยธรรมต่ำทั้งที่โกเห็นตัวแบบและไม่โกเห็นตัวแบบ และกลุ่มที่มีระดับจริยธรรมสูงและไม่โกเห็นตัวแบบมีพฤติกรรมโกงในปริมาณที่ใกล้เคียงกัน (43.10 % 50.00 % และ 55.56 % ตามลำดับ) ซึ่งแสดงว่าผู้มีจริยธรรมสูงนั้นถ้าโกเห็นตัวแบบที่ควรปฏิบัติมากที่สุด แต่เมื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบการโกงคะแนน

ของบุคคลทั้ง 4 กลุ่มแล้วไม่พบความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ($\chi^2 = 2.44$, $df = 1$) จึงสรุปได้ว่าโดยส่วนรวมแล้ว ระดับจริยธรรมของบุคคลที่มีการบีบคั้นแบบ และพฤติกรรมการโกงของบุคคลมีความสัมพันธ์กันในระดับค่า แต่กลุ่มที่มีพฤติกรรมการโกงสูงสุด คือกลุ่มที่มีระดับจริยธรรมสูงและไม่เห็นตัวแบบ มีความแตกต่างจากกลุ่มที่มีพฤติกรรมการโกงต่ำสุด คือกลุ่มที่มีระดับจริยธรรมสูงและเห็นตัวแบบอย่างชัดเจน

๗. ระดับจริยธรรมกับลักษณะตัวแบบ

สำหรับด้านการปฏิสัมพันธ์ระหว่างระดับจริยธรรมของบุคคลกับลักษณะของตัวแบบจากการหาความถี่ของการโกงจะแนบในการเล่นเกมส์ แล้วนำบาทช่วยด้วยวิธีการไคสแควร์ ได้ผลดังตาราง 7

ตาราง 7 แคลงความแตกต่างของจำนวนผู้โกงจะแนบในการเล่นเกมส์ในกลุ่มที่มีระดับจริยธรรมและเห็นตัวแบบต่างกัน

		ระดับจริยธรรม	
		ต่ำ	สูง
ตัวแบบวัยผู้ใหญ่	จำนวนโกง	25	26
	ร้อยละ	45.45	40.00
	จำนวนทั้งหมด	55	65
ตัวแบบละอายใจ ตนเอง	จำนวนโกง	25	17
	ร้อยละ	40.98	28.81
	จำนวนทั้งหมด	61	59

จากตาราง 7 กลุ่มที่โกงมากที่สุดคือ กลุ่มบุคคลที่มีระดับจริยธรรมต่ำและเห็นตัวแบบประเภทวัยผู้ใหญ่ ส่วนกลุ่มที่มีการโกงน้อยที่สุดคือ กลุ่มที่มีระดับจริยธรรมสูงและไม่เห็นตัวแบบ

ประเภทละอายใจตนเอง (45.45 % และ 28.81 % ตามลำดับ) เมื่อนำเฉพาะสองกลุ่มนี้ไปวิเคราะห์หาความสำคัญของสัดส่วน พบว่าพฤติกรรมการโกงคะแนนของทั้งสองกลุ่มนี้มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ (Z = 1.69, p = .05) ส่วนกลุ่มที่มีระดับจริยธรรมต่ำและได้เห็นตัวแบบประเภทละอายใจตนเองและกลุ่มที่มีระดับจริยธรรมสูงและได้เห็นตัวแบบประเภทอับอายผู้อื่น มีพฤติกรรมการโกงในปริมาณที่ใกล้เคียงกัน (40.98 % และ 40.00 % ตามลำดับ) และสองกลุ่มหลังนี้ไม่แตกต่างกันอย่างเด่นชัดจากกลุ่มผู้มีจริยธรรมต่ำและเห็นตัวแบบประเภทอับอายผู้อื่น จึงแสดงว่ากลุ่มที่ไวต่อการทำตามตัวแบบที่ดีคือกลุ่มผู้มีจริยธรรมสูงและเห็นตัวแบบที่มีจริยธรรมสูงเช่นกัน ผลทั้งหมดในส่วนนี้เป็นไปตามความคาดหมายในการวิจัยนี้ แต่เมื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบการโกงคะแนนของผู้ถูกทดลองทั้ง 4 กลุ่มนี้แล้ว ไม่พบว่ามี ความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ ($\chi^2 = 1.02$, df = 1) จึงสรุปได้ว่าโดยรวมแล้ว ระดับจริยธรรมของผู้ถูกทดลอง ลักษณะของตัวแบบ และพฤติกรรมการโกงของผู้ถูกทดลองมีความสัมพันธ์กันในระดับค่า แต่กลุ่มที่มีพฤติกรรมการโกงสูงสุดคือกลุ่มผู้มีระดับจริยธรรมต่ำและเห็นตัวแบบประเภทอับอายผู้อื่นมีความแตกต่างจากกลุ่มที่มีพฤติกรรมการโกงต่ำสุดคือกลุ่มผู้มีระดับจริยธรรมสูง และเห็นตัวแบบประเภทละอายใจตนเองอย่างมีนัยสำคัญ

ก. ระดับจริยธรรมกับอารมณ์ของตัวแบบ

สำหรับงานการปฏิสัมพันธ์ระหว่างระดับจริยธรรมกับอารมณ์ของตัวแบบ จากการหาความถี่ของการโกงคะแนนในการเล่นเกม แล้วนำบาททดสอบด้วยวิธีไคสแควร์ ได้ผลดังตาราง 8

ตาราง 8 แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โกงคะแนนในการเล่นเกมในกลุ่มที่มีระดับ
จริยธรรมต่างกันและได้เห็นรูปแบบแสดงอารมณ์ต่างกัน

		ระดับจริยธรรม	
		ต่ำ	สูง
เสียใจ	จำนวนผู้โกง	30	21
	ร้อยละ	46.15	38.18
	จำนวนทั้งหมด	65	55
ภูมิใจ	จำนวนผู้โกง	20	22
	ร้อยละ	39.22	31.88
	จำนวนทั้งหมด	51	69

จากตาราง 8 กลุ่มที่มีการโกงมากที่สุดคือ กลุ่มผู้ถูกทดลองที่มีระดับจริยธรรมต่ำและได้เห็น
เห็นรูปแบบแสดงความรู้สึกเสียใจ ส่วนกลุ่มที่มีการโกงน้อยที่สุดคือ กลุ่มที่มีระดับจริยธรรมสูงและได้เห็น
เห็นรูปแบบแสดงความรู้สึกภูมิใจ (46.15 % และ 31.88 % ตามลำดับ) เมื่อวิเคราะห์ของกลุ่มนี้ไปวิเคราะห์
หาปัจจัยสำคัญของลักษณะ ไม่พบว่ามีเหตุการณ์การโกงแตกต่างกันอย่างเชื่อมั่นได้ แต่อย่างไรก็ตาม
ผลส่วนนี้ก็มีแนวโน้มที่เป็นไปตามความคาดหมายของการวิจัยนี้ ส่วนกลุ่มที่มีระดับจริยธรรมสูงและเห็น
เห็นรูปแบบแสดงความรู้สึกเสียใจ กับกลุ่มที่มีระดับจริยธรรมต่ำและเห็นรูปแบบแสดงความรู้สึกภูมิใจ มีเหตุการณ์
การโกงในปริมาณที่ใกล้เคียงกัน (38.18 % และ 39.22 % ตามลำดับ) แต่เมื่อวิเคราะห์
เปรียบเทียบการโกงคะแนนของผู้ถูกทดลองทั้ง 4 กลุ่มแล้ว ไม่พบว่ามี ความแตกต่างกันอย่างเชื่อมั่น
ได้ ($\chi^2 = 1.16$, $df = 1$) จึงสรุปได้ว่า ระดับจริยธรรมของผู้ถูกทดลอง อารมณ์ของรูปแบบ
และพฤติกรรมการโกงของผู้ถูกทดลองมีความสัมพันธ์กันในระดับต่ำ

ง. ลักษณะของตัวแบบกับอารมณ์ของตัวแบบ

สำหรับด้านการปฏิสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของตัวแบบกับอารมณ์ของตัวแบบ จากการหาความถี่ของการโงะกะแหม่ในการเล่นเกม แล้วนำมาทดสอบด้วยวิธีการ ไคสแควร์ ได้ผลดังตาราง 9

ตาราง 9 แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โงะกะแหม่ในการเล่นเกมในกลุ่มที่ใดเห็น ตัวแบบที่มีลักษณะและอารมณ์ต่างกัน

		ร้อยละ	ร้อยละ
เสียใจ	จำนวนผู้โงะกะแหม่	31	20
	ร้อยละ	51.67	33.33
	จำนวนทั้งหมด	60	60
ดีใจ	จำนวนผู้โงะกะแหม่	20	22
	ร้อยละ	33.33	36.67
	จำนวนทั้งหมด	60	60

จากตาราง 9 กลุ่มที่มีการโงะกะแหม่มากที่สุดคือ กลุ่มผู้ถูกทดลองที่ใดเห็นตัวแบบประเภทอายุน้อย แสดงความเสียใจ ซึ่งเป็นไปตามความคาดหมายของการวิจัยนี้ ส่วนกลุ่มที่ใดเห็นตัวแบบประเภทโงะกะแหม่น้อยที่สุดตามความคาดหมายไว้แก่ กลุ่มที่ใดเห็นตัวแบบประเภทอายุใจตนเอง แสดงความดีใจซึ่งกลับมีการโงะกะแหม่เป็นอันดับสอง (51.67 % และ 36.67 % ตามลำดับ) และเมื่อนำผลของกลุ่มไปวิเคราะห์หาค่าสำคัญของสัดส่วน พบว่าพฤติกรรมการเล่นของทั้งสองกลุ่มนี้มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ (Z = 1.67, p < .05) ส่วนกลุ่มที่ใดเห็นตัวแบบประเภทอายุใจตนเองแสดงความเสียใจกับกลุ่มที่ใดเห็นตัวแบบประเภทอายุน้อยแสดงความคิดเห็นที่มีปริมาณการโงะกะแหม่เท่ากัน (33.33 %) เมื่อนำพฤติกรรมการเล่นของทั้งสองกลุ่มนี้ไปวิเคราะห์หาค่าสำคัญของสัดส่วนกับกลุ่มที่ใดเห็นตัวแบบประเภทโงะกะแหม่

แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ (Z = 2.36, $p < .01$) เปรียบเทียบการโกงคะแนนของลูกทดลองทั้ง 4 กลุ่มนี้แล้ว พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ($\chi^2 = 1.59$, $df = 1$) จึงสรุปได้ว่า โดยจำนวนแล้ว ลักษณะของตัวแบบ อารมณ์ของตัวแบบ และพฤติกรรมการโกงของลูกทดลองมีความสัมพันธ์กันในระดับต่ำ แต่กลุ่มที่มีพฤติกรรมโกงสูงสุดคือกลุ่มที่ได้เห็นตัวแบบประเภทอายุอ่อนแสดงความรักใจเย็น มีความแตกต่างจากกลุ่มอื่น ๆ ทุกกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญ

จ. ระดับจริยธรรม ลักษณะของตัวแบบ และอารมณ์ของตัวแบบ

สำหรับการปฏิบัติหน้าที่ระหว่างระดับจริยธรรม ลักษณะของตัวแบบ และอารมณ์ของตัวแบบ ก็พบผลในตัวเองเกี่ยวกับ จากการหาความถี่ของการโกงคะแนนในการเล่นเกม แล้วนำมาทดสอบด้วยวิธีการไคสแควร์ ได้ผลดังตาราง 10

ตาราง 10 แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โกงคะแนนในการเล่นเกม ในกลุ่มที่มีระดับจริยธรรม ลักษณะของตัวแบบ และอารมณ์ของตัวแบบต่างกัน ๑

จริยธรรม		อายุน้อย เสียใจ	อายุน้อย กลัว	อายุใจทน เสียใจ	อายุใจทน กลัว
ต่ำ	จำนวนผู้โกง	17	8	13	12
	ร้อยละ	58.52	30.77	36.11	48.00
	จำนวนทั้งหมด	29	26	36	25
สูง	จำนวนผู้โกง	14	12	7	10
	ร้อยละ	45.16	35.23	29.17	28.57
	จำนวนทั้งหมด	31	34	24	35

จากการตาราง 10 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการโกงคะแนนของลูกทดลองทั้ง 8 กลุ่ม ไม่พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ($\chi^2 = 2.56$, $df = 3$) จึงกล่าวได้ว่า โดยส่วนรวม

แล้วอิทธิพลของระดับจริยธรรมลักษณะของตัวแบบ และอารมณ์ของตัวแบบ ไม่ส่งผลต่อการโกงคะแนนของบุคคลลงในระดับอันเป็นที่ยอมรับ อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาเฉพาะกลุ่มจะเห็นว่า กลุ่มผู้ที่มีระดับจริยธรรมต่ำและเห็นตัวแบบประเภทอายุน้อยอื่นแสดงความเสียใจ มีพฤติกรรมโกงมากที่สุดในส่วนกลุ่มผู้ที่มีระดับจริยธรรมสูงและเห็นตัวแบบละอายใจตนเองแสดงความเสียใจ มีพฤติกรรมโกงน้อยที่สุด (58.62 % และ 28.57 % ตามลำดับ) และเมื่อวิเคราะห์หาวิธีการทดสอบนัยสำคัญของสัดส่วน พบว่าทั้งสองกลุ่มนี้มีพฤติกรรมโกงแตกต่างกันอย่างเชื่อมั่นได้ ($Z = 2.44, p < .01$) นอกจากนี้ยังพบความแตกต่างอย่างเชื่อมั่นได้ระหว่างกลุ่มต่อไปนี้ กลุ่มผู้ที่มีระดับจริยธรรมต่ำและเห็นตัวแบบอายุน้อยอื่นแสดงความเสียใจกับกลุ่มประเภทเดียวกันที่มีตัวแบบที่แสดงความเสียใจ (จำนวนผู้โกงในทั้งสองกลุ่มคือ 58.62 % และ 30.77 % ตามลำดับ $Z = 2.80, p < .005$) ส่วนบุคคลที่โกงในกลุ่มที่เห็นตัวแบบละอายใจตนเองแสดงความเสียใจ ซึ่งเป็นผู้ที่มีระดับจริยธรรมต่ำนั้น มีพฤติกรรมโกงมากกว่าผู้ที่มีระดับจริยธรรมสูงอย่างเห็นได้ชัด (จำนวนผู้โกงในทั้งสองกลุ่มคือ 48.00 % และ 28.57 % ตามลำดับ $Z = 2.00, p < .025$) ส่วนกลุ่มผู้ที่มีระดับจริยธรรมต่ำมีตัวแบบเป็นประเภทอายุน้อยอื่นแสดงความเสียใจ โกงคะแนนมากกว่าเมื่อมีตัวแบบประเภทละอายใจตนเอง (จำนวนผู้โกงในทั้งสองกลุ่มคือ 58.62 % และ 36.11 % ตามลำดับ $Z = 2.20, p < .025$) ส่วนผลการเปรียบเทียบที่ไม่เป็นไปตามความคาดหมายคือ กลุ่มผู้ที่มีระดับจริยธรรมต่ำและเห็นตัวแบบแสดงความเสียใจโดยตัวแบบเป็นประเภทอายุน้อยอื่นมีการโกงน้อยกว่ากลุ่มประเภทเดียวกันที่มีตัวแบบเป็นประเภทละอายใจตนเอง (จำนวนผู้โกงในทั้งสองกลุ่มคือ 30.77 % และ 48.00 % ตามลำดับ $Z = 1.80, p < .05$) จึงสรุปผลส่วนนี้ได้ว่า แม้การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระทั้งสามกับพฤติกรรมโกงจะไม่ได้ผลที่เข้มชัดนัก แต่ปรากฏว่าการเปรียบเทียบสัดส่วนของกลุ่มต่าง ๆ เป็นไปตามความคาดหมายหรือการทำนายล่วงหน้าในการวิจัยนี้ ซึ่งให้เหตุผลที่น่าสนใจหลายประการพอสรุปได้ว่า กลุ่มที่มีผู้โกงในการเล่นเกมนามากที่สุดก็คือกลุ่มผู้ที่มีระดับจริยธรรมต่ำ และได้เห็นตัวแบบประเภทอายุน้อยอื่นแสดงความเสียใจที่ต่ำกว่าตัวแบบ ผู้ถูกทดลองในกลุ่มนี้โกงมากกว่าผู้ถูกทดลองในกลุ่มอื่น ๆ อีก 3 กลุ่มได้แก่ กลุ่มผู้ที่มีระดับจริยธรรมต่ำเหมือนกันแต่ลักษณะหรืออารมณ์ของตัวแบบแตกต่างกันไป หรือกลุ่มที่มีลักษณะตรงข้ามกับกลุ่มที่โกงมากที่สุดทุกประการได้แก่กลุ่มผู้จริยธรรมสูง ที่ได้เห็นตัวแบบประเภทละอายใจตนเองแสดงความเสียใจ ส่วนกลุ่มที่มีผู้โกงมากเป็นที่สองก็คือกลุ่มผู้

จริยธรรมต่ำและได้เห็นตัวแบบจะอายุใจตนเองแสดงความกตัญญู กลุ่มที่มีผู้โกงมากกว่ากลุ่มที่มี
ประสบการณ์เดียวกันนี้ แต่มีจริยธรรมสูง ซึ่งเป็นไปตามความคาดหมาย แต่จะเดียวกันกลุ่มนี้
กลุ่มโกงมากกว่ากลุ่มที่มีจริยธรรมในระดับเดียวกันแต่เห็นตัวแบบประเภทอายุใจอื่น ซึ่งผลนี้ตรง
ข้ามกับความคาดหมาย

นอกเหนือจากการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งกล่าวข้างต้นซึ่งผู้ทดลองได้ใช้พฤติกรรมการโกง เป็น
ตัวแปรตามโดยใช้ตัวแปรอิสระทาง ๆ กันทั้งได้กล่าวแล้ว ผู้ทดลองยังต้องการทราบความสัมพันธ์
ระหว่างตัวแปรทางอันใดแก่ พฤติกรรมการโกง ความวิตกกังวลในขณะเล่นเกม และการเห็นคุณค่า
ของรางวัลอีกด้วย ผู้ทดลองจึงได้วิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติมโดยใช้ความวิตกกังวลในขณะเล่นเกม และ
การเห็นคุณค่าของรางวัลเป็นตัวแปรอิสระควบคู่กับตัวแปรอิสระอื่น ๆ และใช้พฤติกรรมการโกง เป็น
ตัวแปรตาม การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนนี้เป็นการทดสอบหาความแตกต่างของการโกงคะแนนในการเล่น
เกมโดยใช้วิธีการไคสแควร์ดังต่อไปนี้

ความวิตกกังวลขณะเล่นเกมกับพฤติกรรมการโกง

ผู้ทดลองได้แบ่งผู้ถูกทดลองออกเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มที่มีความวิตกกังวลต่ำและกลุ่มที่
มีความวิตกกังวลสูง จากการหาความถี่ของการโกงคะแนนในการเล่นเกมนของผู้ถูกทดลองทั้งสองกลุ่ม
แล้วนำมาทดสอบความแตกต่างด้วยวิธีการไคสแควร์ ได้ผลดังตาราง 11

ตาราง 11 แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โกงคะแนนในการเล่นเกมนในกลุ่มที่
มีความวิตกกังวลต่างกัน

	ความวิตกกังวล	
	ต่ำ	สูง
จำนวนผู้โกง	51	74
ร้อยละ	33.55	50.00
จำนวนทั้งหมด	152	148

จากตาราง 11 เมื่อพิจารณาจำนวนผู้โกงที่คิดเป็นร้อยละ จะเห็นว่ากลุ่มผู้ที่มีความวิตกกังวลสูงมีการโกงคะแนนในการเล่นเกมมากกว่ากลุ่มผู้ที่มีความวิตกกังวลต่ำอย่างเห็นได้ชัด ผลการวิเคราะห์หาค่าจึงพบว่าจำนวนพฤติกรรมการโกงคะแนนของผู้ถูกทดลองทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ($\chi^2 = 4.23, df = 1, p < .05$) จึงสรุปได้ว่าความวิตกกังวลในการเล่นเกมนั้นมีความสัมพันธ์อย่างเห็นได้ชัดกับพฤติกรรมการโกงของผู้ถูกทดลอง

อิทธิพลของการปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ระดับจริยธรรมกับความวิตกกังวลขณะเล่นเกมต่อพฤติกรรมโกง

การพิจารณาด้านการปฏิสัมพันธ์ระหว่างระดับจริยธรรมกับความวิตกกังวลขณะเล่นเกมของผู้ถูกทดลอง จากการหาความถี่ของการโกงคะแนนในการเล่นเกม แล้วนำมาทดสอบด้วยวิธีการไคสแควร์ ได้ผลดังตาราง 12

ตาราง 12 แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โกงคะแนนในการเล่นเกม ในกลุ่มที่มีระดับจริยธรรมและความวิตกกังวลต่างกัน

ความวิตกกังวล		ระดับจริยธรรม	
		ต่ำ	สูง
ต่ำ	จำนวนผู้โกง	26	25
	ร้อยละ	38.81	29.41
	จำนวนทั้งหมด	67	65
สูง	จำนวนผู้โกง	36	38
	ร้อยละ	49.32	50.67
	จำนวนทั้งหมด	73	75

จากตาราง 12 จะเห็นว่ากลุ่มที่มีการโกงน้อยที่สุดคือกลุ่มผู้ที่มีระดับจริยธรรมสูงและมีความวิตกกังวลต่ำ ซึ่งเป็นไปตามความคาดหมายของการวิจัยนี้ ส่วนกลุ่มที่มีการโกงมากที่สุดคือ กลุ่มผู้

ระดับจริยธรรมสูง เช่นเดียวกันแต่มีความวิตกกังวลสูง (29.41 % และ 50.67 % ตามลำดับ) เพื่อวิเคราะห์หาวิธีทดสอบนัยสำคัญของสัดส่วน พบว่าทั้งสองกลุ่มนี้มีพฤติกรรมกรรมการโกงแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด ($Z = 2.12, p < .01$) ส่วนกลุ่มที่ควรจะมีพฤติกรรมกรรมการโกงมากที่สุดตามความคาดหวังของการวิจัยครั้งนี้คือกลุ่มผู้มีระดับจริยธรรมต่ำ และมีความวิตกกังวลสูง กลับมีพฤติกรรมกรรมการโกงลดลงมาเป็นอันดับสอง เมื่อนำกลุ่มนี้และกลุ่มที่มีพฤติกรรมกรรมการโกงอยู่ที่ระดับวิเคราะห์นัยสำคัญของสัดส่วน พบว่าทั้งสองกลุ่มนี้มีพฤติกรรมกรรมการโกงแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดเช่นกัน (จำนวนผู้โกงในทั้งสองกลุ่มคือ 29.41 % และ 49.52 % ตามลำดับ $Z = 1.99, p < .025$) แต่อย่างไรก็ตาม เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบการโกงคะแนนของผู้ถูกทดลองทั้ง 4 กลุ่มที่แล้วไม่พบว่ามี ความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด ($\chi^2 = 0.06, df = 1$) จึงสรุปได้ว่าโดยทั่วไปแล้วระดับจริยธรรมของผู้ถูกทดลอง ความวิตกกังวลในขณะเล่นเกม และพฤติกรรมกรรมการโกงของผู้ถูกทดลองมีความสัมพันธ์กันในระดับต่ำ แต่กลุ่มที่มีพฤติกรรมกรรมการโกงสูงสุดคือกลุ่มผู้มีระดับจริยธรรมสูงและมีความวิตกกังวลสูงมีความแตกต่างจากกลุ่มที่มีพฤติกรรมกรรมการโกงต่ำสุดคือกลุ่มผู้มีระดับจริยธรรมสูงและมีความวิตกกังวลต่ำอย่างเห็นได้ชัด

อิทธิพลของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของตัวแบบกับความวิตกกังวลขณะเล่นเกมต่อ

พฤติกรรมกรรมการโกง

ก. การมีตัวแบบกับความวิตกกังวลในขณะเล่นเกม

สำหรับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวแบบกับความวิตกกังวลในขณะเล่นเกม จากการหาความสัมพันธ์ของการโกงคะแนนในการเล่นเกมแล้วนำเอาผลของวิธีวิเคราะห์ได้แสดง

ตาราง 13 แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โกงคะแนนในการเล่นเกมนในกลุ่มที่มีตัวแบบ กับไม่มีตัวแบบและปีความวิตกกังวลต่างกัน

ความวิตกกังวล		มีตัวแบบ	ไม่มีตัวแบบ
ต่ำ	จำนวนผู้โกง	42	9
	ร้อยละ	32.81	37.50
	จำนวนทั้งหมด	128	24
สูง	จำนวนผู้โกง	51	23
	ร้อยละ	45.54	63.89
	จำนวนทั้งหมด	112	36

จากการา 13 จะเห็นว่ากลุ่มที่มีการโกงน้อยที่สุดคือ กลุ่มที่มีตัวแบบและมีความวิตกกังวลต่ำ ส่วนกลุ่มที่มีการโกงมากที่สุด คือกลุ่มที่ไม่มีตัวแบบและมีความวิตกกังวลสูง (32.81 % และ 63.89 % ตามลำดับ) เพื่อนำทั้งสองกลุ่มนี้ไปวิเคราะห์หาค่าสำคัญของสัดส่วนพบว่าทั้งสองกลุ่มมีพฤติกรรมโกงแตกต่างกันอย่างเชื่อมั่นได้ ($Z = 3.11, p < .005$) ผลความถี่จึงเป็นไปตามความคาดหมายของการวิจัยนี้ แต่เมื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบการโกงคะแนนของผู้ถูกทดลองทั้ง 4 กลุ่มนี้แล้วไม่พบความแตกต่างกันอย่างเชื่อมั่นได้ ($\chi^2 = 2.72, df = 1$) จึงสรุปได้ว่า โดยทั่วไปแล้วการมีตัวแบบความวิตกกังวลในขณะเล่นเกม และพฤติกรรมโกงคะแนนของผู้ถูกทดลองมีความสัมพันธ์กันในระดับต่ำ แต่กลุ่มที่มีพฤติกรรมโกงสูงที่สุดคือกลุ่มที่ไม่มีตัวแบบและมีความวิตกกังวลสูง มีความแตกต่างจากกลุ่มที่มีพฤติกรรมโกงต่ำสุด คือกลุ่มที่มีตัวแบบและมีความวิตกกังวลต่ำอย่างเชื่อมั่นได้

๒. ลักษณะของตัวแบบกับความวิตกกังวลในขณะเล่นเกม

สำหรับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของตัวแบบกับความวิตกกังวล จากการหาความถี่ของการโกงคะแนนในการเล่นเกมน แล้วนำพาทดสอบด้วยวิธีการไคสแควร์ ได้ดังตาราง 14

ตาราง 14 แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โกงคะแนนในการเล่นเกมนิรันดร์ที่เห็น
ลักษณะของตัวแบบและมีความวิตกกังวลต่างกัน

ความวิตกกังวล		อายุน้อย	อายุใจตนเอง
ต่ำ	จำนวนผู้โกง	18	24
	ร้อยละ	31.03	34.29
	จำนวนทั้งหมด	58	70
สูง	จำนวนผู้โกง	33	18
	ร้อยละ	53.23	36.00
	จำนวนทั้งหมด	62	50

จากตาราง 14 พบว่ากลุ่มที่มีการโกงมากที่สุดคือกลุ่มที่ 1 เห็นตัวแบบประเภทอายุน้อย
ผู้โกงและมีความวิตกกังวลสูง (53.23 %) เมื่อนำกลุ่มนี้มาทดสอบกับค่าของสัดส่วนกับกลุ่มอื่นๆ
ทั้งสามกลุ่ม พบว่าพฤติกรรมโกงแตกต่างกับกลุ่มอื่น ๆ ทุกกลุ่มอย่างชัดเจนได้ (53.23 %
และ 31.03 %, $Z = 2.22$, $p < .025$, 53.23 % และ 34.29 %, $Z = 1.89$,
 $p < .05$, 53.23 % และ 36.00 %, $Z = 1.72$, $p < .05$) ซึ่งเมื่อไปตามความ
ภาคภูมิใจของการวิจัยครั้งนี้ เมื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบการโกงคะแนนของผู้ถูกทดลองทั้ง 4 กลุ่ม
ก็พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนได้ ($\chi^2 = 4.67$, $df = 1$, $p < .05$) ดังนั้นจึงสรุป
ได้ว่า ลักษณะของตัวแบบความวิตกกังวลในขณะเล่นเกมและพฤติกรรมโกงของผู้ถูกทดลองมี
ความสัมพันธ์กันในระดับสูงอย่างชัดเจนได้

ค. อารมณ์ของตัวแบบกับความวิตกกังวลในขณะเล่นเกม

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ของตัวแบบกับความวิตกกังวลในขณะเล่นเกม
จากการหาความถี่ของการโกงคะแนนในการเล่นเกมนิรันดร์นำมาสอดทวนวิธีการไคสแควร์ ได้แสดง
ตาราง 15

การเห็นคุณค่าของรางวัลกับพฤติกรรมการโกง

ผู้ทดลองโกแบ่งผู้ถูกทดลองออกเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มที่เห็นคุณค่าของรางวัลต่ำและกลุ่มที่เห็นคุณค่าของรางวัลสูง จากการหาความถี่ของการโกงคะแนนในการเล่นเกมของผู้ทดลองทั้งสองกลุ่ม แล้วนำมาทดสอบความแตกต่างด้วยวิธีการไคสแควร์ ได้ผลดังตาราง 16

ตาราง 16 แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โกงคะแนนในการเล่นเกม ในกลุ่มที่เห็นคุณค่าของรางวัลต่างกัน

	คุณค่าของรางวัล	
	ต่ำ	สูง
จำนวนผู้โกง	66	59
ร้อยละ	44.00	39.33
จำนวนทั้งหมด	150	150

จากตาราง 16 เมื่อพิจารณาจำนวนผู้โกงคะแนนคิดเป็นร้อยละ จะเห็นว่ากลุ่มที่เห็นคุณค่าของรางวัลสูงมีการโกงน้อยกว่ากลุ่มที่เห็นคุณค่าของรางวัลต่ำอย่างเห็นได้ชัด แต่การวิเคราะห์เชยูลทวียวิธีการไคสแควร์ ไม่พบว่าจำนวนพฤติกรรมการโกงคะแนนของผู้ทดลองทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ($\chi^2 = 0.39, df = 1$) จึงสรุปได้ว่า การเห็นคุณค่าของรางวัลกับพฤติกรรมการโกงมีความสัมพันธ์กันในระดับต่ำมาก

อิทธิพลของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างระดับจริยธรรมกับการเห็นคุณค่าของรางวัลต่อพฤติกรรม

การโย

สำหรับด้านการปฏิสัมพันธ์ระหว่างระดับจริยธรรมกับการเห็นคุณค่าของรางวัล จากการหาความถี่ของการโยคะแนมในการเล่นเกม แล้วนำมาทดสอบควยวิธีการไคสแควร์ ได้ผลดังตาราง 17

ตาราง 17 แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โยคะแนมในการเล่นเกมในกลุ่มที่มีระดับจริยธรรมและเห็นคุณค่าของรางวัลต่างกัน

คุณค่าของรางวัล		ระดับจริยธรรม	
		ต่ำ	สูง
ต่ำ	จำนวนผู้โยคะแนม	32	34
	ร้อยละ	44.44	43.59
	จำนวนทั้งหมด	72	76
สูง	จำนวนผู้โยคะแนม	30	29
	ร้อยละ	44.12	35.37
	จำนวนทั้งหมด	68	82

จากตาราง 17 จะเห็นว่ากลุ่มที่โยคะแนมน้อยที่สุดคือ กลุ่มผู้มีระดับจริยธรรมสูงและเห็นคุณค่าของรางวัลสูง ส่วนกลุ่มที่โยคะแนมมากที่สุดคือ กลุ่มผู้มีระดับจริยธรรมต่ำและเห็นคุณค่าของรางวัลต่ำ (35.37 % และ 44.44 % ตามลำดับ) แต่พฤติกรรมการโยคะแนมของทั้งสองกลุ่มนี้ไปแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบการโยคะแนมของผู้ถูกทดลองทั้ง 4 กลุ่ม ก็ไม่พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ($\chi^2 = 0.07$, $df = 1$) จึงสรุปได้ว่าระดับจริยธรรม การเห็นคุณค่าของรางวัล และพฤติกรรมการโยคะแนมของผู้ถูกทดลองมีความสัมพันธ์กันในระดับต่ำมาก

อิทธิพลของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของตัวแบบกับการเห็นคุณค่าของรางวัลต่อ

พฤติกรรมการโกง

ก. การมีตัวแบบกับการเห็นคุณค่าของรางวัล

สำหรับด้านการปฏิสัมพันธ์ระหว่างการมีตัวแบบกับการเห็นคุณค่าของรางวัล จากการหาความถี่ของการโกงจะเน้นในการเล่น แจ่มจำพาทดสอบด้วยวิธีการไคสแควร์ ได้อย่างตาราง 18

ตาราง 18 แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โกงคะแนนในการเล่น ในกลุ่มที่มีตัวแบบกับไม่มีตัวแบบและเห็นคุณค่าของรางวัลต่างกัน

คุณค่าของรางวัล		มีตัวแบบ	ไม่มีตัวแบบ
ต่ำ	จำนวนผู้โกง	51	15
	ร้อยละ	40.48	62.50
	จำนวนทั้งหมด	126	24
สูง	จำนวนผู้โกง	42	17
	ร้อยละ	36.84	47.22
	จำนวนทั้งหมด	114	36

จากตาราง 18 จะเห็นว่ากลุ่มที่โกงน้อยที่สุดคือ กลุ่มที่มีตัวแบบและเห็นคุณค่าของรางวัลสูง ส่วนกลุ่มที่โกงมากที่สุดคือ กลุ่มที่ไม่มีตัวแบบและเห็นคุณค่าของรางวัลต่ำ (36.84 % และ 62.50 % ตามลำดับ) เมื่อวิเคราะห์หาค่าสถิติพบว่าทั้งสองกลุ่มนี้พฤติกรรมโกงแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ (Z = 2.60, $p < .005$) แต่ไม่พบว่าทั้งสองกลุ่มนี้แตกต่างกันจากกลุ่มอื่น ๆ เมื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบการโกงคะแนนของผู้ถูกทดลองทั้ง 4 กลุ่ม ไม่พบว่ามี ความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ($\chi^2 = 0.59$, $df = 1$) จึงสรุปได้ว่า โดยทั่วไป

แล้วการมีตัวแบบ การเห็นคุณค่าของรางวัลและพฤติกรรมการโกงของผู้ถูกทดลองก็กว้างสัมพันธ์กันตามาก แต่กลุ่มที่โกงน้อยที่สุดคือกลุ่มที่มีตัวแบบและเห็นคุณค่าของรางวัลสูง ปีกว้างแตกต่างจากกลุ่มที่โกงมากที่สุด คือกลุ่มที่ไม่มีตัวแบบและเห็นคุณค่าของรางวัลต่ำอย่างชัดเจนได้

ข. ลักษณะของตัวแบบกับการเห็นคุณค่าของรางวัล

งานการปฏิสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของตัวแบบกับการเห็นคุณค่าของรางวัลจากการหาความถี่ของการโกงคะแนนในการเล่น เกม แล้วนำพหุคูณควยวิธีการไคสแควร์ ได้ผลดังตาราง 19

ตาราง 19 แสดงความแตกต่าง ของจำนวนผู้โกงคะแนนในการเล่น เกม ในกลุ่มที่เห็นลักษณะของตัวแบบและเห็นคุณค่าของรางวัลแตกต่างกัน

คุณค่าของรางวัล		อายุน้อย	ละอายใจตนเอง
ต่ำ	จำนวนผู้โกง	25	26
	ร้อยละ	39.68	41.27
	จำนวนทั้งหมด	63	63
สูง	จำนวนผู้โกง	26	16
	ร้อยละ	45.61	28.07
	จำนวนทั้งหมด	57	57

จากตาราง 19 จะเห็นว่ากลุ่มที่โกงการโกงน้อยที่สุดคือ กลุ่มที่โกงให้ตัวแบบประเภทละอายใจตนเองและเห็นคุณค่าของรางวัลสูง ส่วนกลุ่มที่โกงมากที่สุดคือ กลุ่มประเภทเดียวกัน แต่เห็นตัวแบบประเภทอายุน้อย (28.07 % และ 45.61 % ตามลำดับ) เมื่อทดสอบนัยสำคัญของสัดส่วน พบว่าทั้งสองกลุ่มมีพฤติกรรมการโกงแตกต่างกันอย่างชัดเจนได้ ($Z = 1.75, p < .05$) แต่ไม่พบว่าทั้งสองกลุ่มแตกต่างจากกลุ่มอื่น เมื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบการโกงคะแนนของผู้ถูกทดลอง

ทั้ง 4 กลุ่ม ไม่พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างเชื่อมั่นได้ ($\chi^2 = 1.56$, $df = 1$) จึงสรุปได้ว่าโดยทั่วไปแล้วลักษณะของตัวแบบ การเห็นคุณค่าของรางวัล และพฤติกรรมการโกงของผู้ถูกทดลองมีความสัมพันธ์กันในระดับต่ำ แต่กลุ่มที่มีการโกงน้อยที่สุดคือกลุ่มที่เห็นตัวแบบละเอียดใจตนเองและเห็นคุณค่าของรางวัลสูง มีความแตกต่างจากกลุ่มที่มีการโกงมากที่สุด คือกลุ่มที่เห็นตัวแบบอหังการผู้อื่นและเห็นคุณค่าของรางวัลสูง อย่างเชื่อมั่นได้

ก. อารมณ์ของตัวแบบกับการเห็นคุณค่าของรางวัล

สถานการณ์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ของตัวแบบกับการเห็นคุณค่าของรางวัลจากการหาความถี่ของการโกงคะแนนในการเล่น เกม แล้วนำมาทดสอบด้วยวิธีการไคสแควร์ โดยแสดงตาราง 20

ตาราง 20 แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โกงคะแนนในการเล่นในเกมในกลุ่มที่เห็นอารมณ์ของตัวแบบและเห็นคุณค่าของรางวัลต่างกัน

คุณค่าของรางวัล		เสียใจ	ดีใจ
ต่ำ	จำนวนผู้โกง	27	24
	ร้อยละ	46.55	35.29
	จำนวนทั้งหมด	58	68
สูง	จำนวนผู้โกง	24	18
	ร้อยละ	38.71	34.62
	จำนวนทั้งหมด	62	52

จากตาราง 20 จะเห็นว่ากลุ่มที่โกงน้อยที่สุดคือ กลุ่มที่เห็นตัวแบบแสดงความรักดีใจและเห็นคุณค่าของรางวัลสูง ส่วนกลุ่มที่โกงมากที่สุดคือกลุ่มที่เห็นตัวแบบแสดงความรักเสียใจและเห็นคุณค่าของรางวัลต่ำ (34.62 % และ 46.55 % ตามลำดับ) แต่พฤติกรรมการโกงของทั้งสองกลุ่มนี้

ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบการโกงคะแนนของผู้ถูกทดลองทั้ง 4 กลุ่ม ไม่พบความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด ($\chi^2 = 0.16$, $df = 1$) จึงสรุปได้ว่า อารมณ์ของตัวแบบ การเห็นคุณค่าของรางวัล และพฤติกรรมกรรมการโกงของผู้ถูกทดลองมีความสัมพันธ์กันในระดับต่ำมาก

อิทธิพลของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างความวิตกกังวลในขณะเล่นเกมกับการเห็นคุณค่าของรางวัลต่อพฤติกรรมกรรมการโกง

ด้านการปฏิสัมพันธ์ระหว่างความวิตกกังวลกับคุณค่าของรางวัลจากการหาความถี่ของการโกงคะแนนในการเล่น เกม แล้วนำมาทดสอบด้วยวิธีการไคสแควร์ ได้ผลดังตาราง 21

ตาราง 21 แสดงความแตกต่างของจำนวนผู้โกงคะแนนในการเล่น เกม ในกลุ่มที่มีความวิตกกังวลและเห็นคุณค่าของรางวัลต่างกัน

คุณค่าของรางวัล		ความวิตกกังวล	
		ต่ำ	สูง
ต่ำ	จำนวนผู้โกง	29	38
	ร้อยละ	33.33	59.38
	จำนวนทั้งหมด	87	64
สูง	จำนวนผู้โกง	22	36
	ร้อยละ	33.33	45.37
	จำนวนทั้งหมด	66	83

จากตาราง 21 จากการวิเคราะห์เปรียบเทียบการโกงคะแนนของผู้ถูกทดลองทั้ง 4 กลุ่ม ไม่พบความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด ($\chi^2 = 0.34$, $df = 1$) แต่เมื่อวิเคราะห์

นัยสำคัญของสัดส่วน พบว่ากลุ่มที่มีการโกงมากที่สุด (59.38 %) และกลุ่มที่มีการโกงน้อยที่สุด (33.33 %) มีพฤติกรรมการโกงแตกต่างกันอย่างเชื่อมั่นได้ ($Z = 3.70, p < .001$) ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า โกงทั่วไปแล้วความวิตกกังวลในขณะเล่นเกม การเห็นคุณค่าของรางวัล และพฤติกรรมการโกงของผู้ทดลองมีความสัมพันธ์กันอย่างมาก แต่กลุ่มที่โกงน้อยที่สุดคือกลุ่มที่มีความวิตกกังวลต่ำซึ่งได้เห็นคุณค่าของรางวัลต่ำและสูง มีความแตกต่างจากกลุ่มที่โกงมากที่สุด คือกลุ่มที่มีความวิตกกังวลสูงและเห็นคุณค่าของรางวัลต่ำ อย่างเชื่อมั่นได้

การวิเคราะห์ความแปรปรวนของความวิตกกังวลขณะเล่นเกมและการเห็นคุณค่าของรางวัล

เพื่อที่จะได้พิจารณาอิทธิพลของสถานการณ์ตัวแบบและระดับจริยธรรมของผู้ทดลองที่มีต่อความวิตกกังวลในขณะเล่นเกมและการเห็นคุณค่าของรางวัล ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ความแปรปรวน (Analysis of Variance) ของคะแนนความวิตกกังวลในขณะเล่นเกมและการเห็นคุณค่าของรางวัล ผลปรากฏดังต่อไปนี้

ความวิตกกังวลในขณะเล่นเกม

การวัดความวิตกกังวลในขณะเล่นเกมกระทำหลังจากที่ผู้ทดลองได้เล่นเกมเสร็จแล้ว โดยใช้แบบสอบถามวัดความวิตกกังวลซึ่งสร้างขึ้นเพื่อใช้เฉพาะสถานการณ์การทดลองครั้งนี้เท่านั้น แบบสอบถามมีทั้งหมด 5 ข้อ แต่ละข้อจะมีคะแนนต่ำสุด 1 คะแนน และสูงสุด 5 คะแนน ดังนั้นคะแนนที่ได้จากแบบสอบถามชุดนี้จึงอยู่ในช่วง 5 - 55 คะแนน (ดูตารางคะแนนดิบในภาคผนวก ข. หน้า 77)

การวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความวิตกกังวลซึ่งเป็นตัวแปรตามได้กระทำเพื่อศึกษาถึงอิทธิพลของตัวแปรอิสระ 3 ตัว คือ ลักษณะของตัวแบบวามธรรมของตัวแบบ และระดับจริยธรรมของผู้ทดลอง แบบแผนที่ใช้ในการวิเคราะห์เป็นแบบ $2 \times 2 \times 2$ Factorial design โภผลังการาง 22

ตาราง 22 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความวิตกกังวลในขณะเล่นเกม
ของบุคคลสองที่ระดับจริยธรรมสูงและต่ำ เพื่อให้เห็นถึงระบบประเภท
อายุผู้เล่น และประเภทละอายใจตนเอง แสดงความตั้งใจและเสียใจ

Source of Variance	df	SS	MS	F
ลักษณะตัวแบบ (A)	1	176.33	176.33	1.75
อารมณ์ของตัวแบบ (B)	1	63.02	63.02	< 1
ระดับจริยธรรม (C)	1	391.02	391.02	3.89 ^a
A x B	1	31.69	31.69	< 1
A x C	1	54.19	54.19	< 1
B x C	1	0.33	0.33	< 1
A x B x C	1	33.33	33.33	< 1
Within Subjects	184	18465.26	100.35	
Total	191	19215.20		

$$a = p < .10$$

จากตาราง 22 แสดงว่าตัวแปรอิสระทั้งสามตัวมีผลต่อความวิตกกังวลในระดับที่ไม่มากพอที่จะเป็นที่ยอมรับ แต่สำหรับระดับจริยธรรมของบุคคลสองที่มีความใกล้เคียงกันมากที่สุดที่มีระดับจริยธรรมเท่ากับความวิตกกังวลสูงความวิตกกังวลที่มีระดับจริยธรรมสูง (จะหมายถึงความวิตกกังวลของผู้จริยธรรมต่ำ = 29.12 และของผู้จริยธรรมสูง = 25.26)

สำหรับทางด้านการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระทั้งสามตัว ไม่พบว่ามีผลต่อความวิตกกังวลในระดับที่เชื่อถือได้เช่นเดียวกัน

จากผลการวิเคราะห์ผลที่ได้สามารถสรุปได้ว่า ตัวแปรอิสระทั้งสามตัวไม่ได้เป็นสาเหตุให้บุคคลสองมีความวิตกกังวลในขณะเล่นเกมแตกต่างกัน

การเห็นคุณค่าของรางวัล

การวัดการเห็นคุณค่าของรางวัลของผู้ถูกทดลอง กระทำพร้อม ๆ กับการวัดความวิตกกังวลในขณะเล่นเกม โดยใช้แบบสอบถามวัดการเห็นคุณค่าของรางวัลซึ่งสร้างขึ้นเพื่อใช้เฉพาะสถานการณ์การทดลองครั้งนี้เท่านั้น จำนวนข้อความและการให้คะแนนก็เป็นไปในลักษณะเกี่ยวกับแบบสอบถามความวิตกกังวลซึ่งกล่าวไปแล้วข้างต้น

การวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนการเห็นคุณค่าของรางวัลซึ่งเป็นตัวแปรตาม ได้กระทำเพื่อศึกษาถึงอิทธิพลของตัวแปรอิสระ 3 ตัวคือ ลักษณะของตัวแบบ อารมณ์ของตัวแบบ และระดับจริยธรรมของผู้ถูกทดลอง แบบแผนที่ใช้ในการวิเคราะห์เป็นแบบ $2 \times 2 \times 2$ Factorial design ได้ผลดังตาราง 23

ตาราง 23 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนการเห็นคุณค่าของรางวัลของผู้ถูกทดลองที่มีระดับจริยธรรมสูงและต่ำ เมื่อได้เห็นตัวแบบประเภทอัยยบุญและประเภทละอายใจตนเอง แสงความถี่ใจและเสียใจ

Source of Variance	df	SS	MS	F
ลักษณะตัวแบบ (A)	1	0.33	0.33	< 1
อารมณ์ของตัวแบบ (B)	1	5.33	5.33	< 1
ระดับจริยธรรม (C)	1	85.33	85.33	< 1
A x B	1	165.02	165.02	1.50
A x C	1	93.52	93.52	< 1
B x C	1	130.02	130.02	1.18
A x B x C	1	96.33*	96.33	< 1
Within Subjects	184	20165.83	109.59	< 1
Total	191	20741.76		

จากตาราง 23 ไปพบว่าตัวแปรอิสระทั้งสามตัวรวมทั้งการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ มีผลต่อการเห็นคุณค่าของรางวัลในระดับที่มากพอที่จะเป็นที่ยอมรับ

ผลการวิเคราะห์หาค่าที่ได้นี้ ทำให้สามารถสรุปได้ว่า ตัวแปรอิสระทั้งสามไม่ไ้เป็นสาเหตุใหญ่ถูกทดลองเห็นคุณค่าของรางวัลแตกต่างกัน

การหาสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของคะแนนประเภทต่าง ๆ

ตัวแปรต่าง ๆ ซึ่งเป็นลักษณะของถูกทดลองและถูกวัดในการทดลองนี้มี 4 ตัวแปรด้วยกันคือ พฤติกรรมการโกงในการเล่นเกม ระดับจริยธรรม ความวิตกกังวลขณะเล่นเกม และการเห็นคุณค่าของรางวัล และเพื่อที่จะไ้ทราบว่าตัวแปรทั้งสี่นี้มีความสัมพันธ์กันหรือไม่และลักษณะใด ผู้วิจัยจึงได้นำค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Coefficients of Correlation) ระหว่างตัวแปรทั้งสี่นี้ ที่จะสองตัวจนครบ โดยการไ้ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ ดังผลปรากฏในตาราง 24

ตาราง 24 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร 4 ประเภท

	พฤติกรรมการโกง	ระดับจริยธรรม	ความวิตกกังวลในขณะเล่นเกม
พฤติกรรมการโกง	—		
ระดับจริยธรรม	— .07	—	
ความวิตกกังวลในขณะเล่นเกม	.15	— .09	—
การเห็นคุณค่าของรางวัล	— .01	— .09	.22*

* $p < .05$

จากตาราง 24 พบว่าพฤติกรรมการโกงมีความสัมพันธ์กับระดับจริยธรรม กับความวิตกกังวลในขณะเล่นเกม หรือกับคุณค่าของรางวัลในระดับต่ำจนไม่ เป็นที่ยอมรับ ส่วนความวิตกกังวลในขณะเล่นเกมมีความสัมพันธ์ต่ำมากกับการเห็นคุณค่าของรางวัลอย่างเชื่อก็คือ ($r = .22$, $df = 298$, $p < .05$) กล่าวคือ ผู้ที่เห็นคุณค่าของรางวัลสูงมีความวิตกกังวลในขณะเล่นเกมมาก ส่วนผู้ที่เห็นคุณค่าของรางวัลต่ำ มีความวิตกกังวลในขณะเล่นเกมน้อย

ควบคู่ไปกับการหาสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ผู้วิจัยยังได้ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์
 หาคาสหสัมพันธ์พหุคูณ (multiple correlation) อีกด้วย แท้จริงแล้วความสัมพันธ์ในกลุ่ม
 ตัวแปรทั้งหลายอย่างเคเนติก ตัวอย่างเช่น คาสหสัมพันธ์พหุคูณระหว่างฐานข้อมูลรอบค้ว ระดับ
 จริยธรรมของผู้ถูกทดลอง และพฤติกรรมกรรมการโรงเรียนก็อาจเป็น .07 หรือ คาสหสัมพันธ์พหุคูณ
 ระหว่างระดับการศึกษาของมารดา ระดับจริยธรรมของผู้ถูกศึกษา และพฤติกรรมกรรมการโรงเรียน
 .09 ส่วนคาสหสัมพันธ์พหุคูณของตัวแปรสองตัวแรกกับการเห็นคุณค่าของรางวัลคือ .09 และ
 กับความวิตกกังวลในขณะเล่นเกม คาสหสัมพันธ์พหุคูณเป็น .09 เช่นกัน จากผลนี้พอสรุปได้ว่า
 ตัวแปรต่าง ๆ ในแต่ละกลุ่มที่นำมาวิเคราะห์มีความสัมพันธ์กันในปริมาณที่ต่ำมาก.

รูปที่ 4

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปและอภิปรายผลการทดลอง

จากการทดลองที่ได้กระทำนี้ สามารถสรุปและแยกอภิปรายผลตามความสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระและตัวแปรตามต่าง ๆ ได้ดังต่อไปนี้

ลักษณะของบุคคลทดลอง กับพฤติกรรมการโกง

ในการทดลองนี้ผู้วิจัยได้วัดลักษณะต่าง ๆ ของบุคคลทดลองหลายลักษณะได้แก่ ระดับจริยธรรมของบุคคลทดลอง ความวิตกกังวลในขณะเล่นเกม และการเห็นคุณค่าของรางวัล สำหรับทางด้านการวัดจริยธรรม ผู้วิจัยได้แบ่งบุคคลทดลองออกเป็นสองกลุ่ม โดยกลุ่มผู้ที่มีระดับจริยธรรมต่ำและผู้ที่มีระดับจริยธรรมสูง เพื่อที่จะศึกษาการเปลี่ยนแปลงของบุคคลที่มีระดับจริยธรรมต่างกัน ผลจากการทดลองนี้ปรากฏว่า บุคคลที่มีระดับจริยธรรมต่ำก็มีพฤติกรรมการโกงแตกต่างกันเล็กน้อย โดยมีความไม่เอียงว่า บุคคลที่มีระดับจริยธรรมต่ำมีพฤติกรรมการโกงมากกว่าบุคคลที่มีระดับจริยธรรมสูง ผลส่วนนี้จึงยังไม่อาจจะแน่ใจได้ว่าสนับสนุนสมมติฐานที่ 1 ซึ่งกล่าวว่า "บุคคลที่มีระดับจริยธรรมต่ำมีพฤติกรรมการโกงมากกว่าบุคคลที่มีระดับจริยธรรมสูง"

แม้ว่าในการทดลองนี้ได้ใช้แบบวัดจริยธรรมในลักษณะที่เป็นตัวเลือกทุกตัวเลือกในแต่ละสถานการณ์ แต่ก็ให้ผลที่นับว่าสอดคล้องกับผลการวิจัยตามรายงานในบทความของ โคลเบอร์ก (Kohlberg, 1973, หน้า 395) ว่าทั้งในกลุ่มเด็กชั้น 6 และในมหาวิทยาลัย ผู้ที่มีระดับจริยธรรมสูงโกงน้อยกว่าผู้ที่มีระดับจริยธรรมต่ำมากอย่างเห็นได้ชัด โดยที่วิธีการวัดระดับจริยธรรมของโคลเบอร์ก ได้ใช้คำถามแบบให้เขียนอธิบายและนำเอาคำตอบมาวิเคราะห์ระดับจริยธรรมของผู้ตอบคำถาม แต่การที่ในการทดลองนี้ ผู้ที่มีระดับจริยธรรมต่างกันไม่ได้มีพฤติกรรมการโกงแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดนั้น อาจเป็นเพราะการใช้เครื่องมือวัดระดับจริยธรรมซึ่งแตกต่างออกไปจากที่โคลเบอร์กและคณะเคยใช้ โดยที่แบบสอบถามวัดระดับจริยธรรมที่ใช้ในการทดลองนี้เป็นแบบให้เลือกว่าตอบจากตัวเลือกใดก็ได้จึงทำให้ผู้ที่มีระดับจริยธรรมต่ำเลือกตัวเลือก

ที่แสดงถึงระดับจริยธรรมที่สูงกว่าได้โดยง่าย นอกจากนี้การแบ่งบุคคลออกเป็นสองกลุ่มโดยใช้คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มเป็นเกณฑ์ ทำให้เห็นว่าบุคคลที่มีคะแนนต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม เป็นผู้ที่ระดับจริยธรรมต่ำกว่าบุคคลที่มีคะแนนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม และการแบ่งเช่นนี้มีข้อเสียคือผู้ที่อยู่ในช่วงสายที่คะแนนใกล้เคียงกับคะแนนเฉลี่ยของทั้งสองกลุ่มออก จึงอาจทำให้ระดับจริยธรรมในกลุ่มสูงกับกลุ่มต่ำใกล้เคียงกันมากเกินไปได้

✓ และเพื่อให้เข้าใจผลการทดลองทางค่านิยมยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้นำลักษณะอื่น ๆ ของบุคคลออก ได้แก่ ภาพลักษณ์ภายในขณะเล่นเกม การเห็นคุณค่าของรางวัลซึ่งบุคคลออกกล่าวตนเองจะได้รับหลังจากการเล่นและลักษณะต่าง ๆ ของสถานการณ์แม้ว่าเกราะหรวมนับระดับจริยธรรมด้วย ปรากฏว่าโดยผลที่น่าสนใจหลายประการซึ่งจะกล่าวถึงต่อไปดังนี้คือ

เมื่อพิจารณาคำถามว่าบุคคลที่มีภาพลักษณ์สูงของบุคคลออก พบว่าผู้ที่มีความวิตกกังวลต่ำมีพฤติกรรมการโกงน้อยกว่าผู้ที่มีความวิตกกังวลสูง และยิ่งพบว่าผู้ที่ระดับจริยธรรมสูง เมื่อมีความวิตกกังวลต่ำ มีพฤติกรรมการโกงน้อยกว่าผู้ที่ระดับจริยธรรมสูง เมื่อมีความวิตกกังวลสูง รวมทั้งผู้ที่ระดับจริยธรรมต่ำ เมื่อมีความวิตกกังวลสูงด้วย แต่ที่เป็นที่น่าสนใจเนื่องจากความวิตกกังวลที่วัดไว้ก่อนเข้ามีใช่เป็นภาพลักษณ์ที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ในการเล่นเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่อาจเป็นความวิตกกังวลที่เปื้อนทั้งลักษณะบุคลิกภาพของบุคคลออกและสิ่งที่เกิดจากสถานการณ์ในการเล่น ซึ่งจัดเป็นสถานการณ์ล่อลวง (Temptation Situation) ที่อาจก่อให้เกิดความวิตกกังวลได้ง่าย

3 จึงสรุปได้ว่า ลักษณะของบุคคลออกมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการโกงของเขา โดยลักษณะความวิตกกังวลมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการโกงอย่างเด่นชัดชัดเจน แต่ระดับจริยธรรมของบุคคลออกมีความสัมพันธ์อย่างบางเบากับพฤติกรรมการโกงในลักษณะที่สอดคล้องกับสมมติฐานและผลการวิจัยอื่น ๆ ที่เคยกระทำมาแล้วในต่างประเทศ แต่การทดลองครั้งนี้ยังไม่ชัดเจนเท่าที่คาดไว้ อาจเป็นผลที่เกิดจากเครื่องมือวัดระดับจริยธรรมและวิธีการแบ่งประเภทผู้ที่มีระดับจริยธรรมต่างกันก็ได้

ลักษณะของตัวแบบกับพฤติกรรมการโกง

ในการทดลองนี้ได้จัดให้บุคคลออกกลุ่มหนึ่ง เห็นตัวแบบ อีกกลุ่มหนึ่ง ไม่ได้เห็นตัวแบบ เพื่อศึกษาอิทธิพลของตัวแบบที่มีต่อพฤติกรรมการโกงของบุคคลออก ผลจากการทดลองนี้ปรากฏว่า

4
5
พฤติกรรมการณ์ของบุคคลทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนได้ ซึ่งผลนี้สนับสนุน
สมมุติฐานที่ 2 ที่กล่าวว่า "บุคคลที่ไม่ได้เห็นตัวแบบ มีพฤติกรรมการณ์มากกว่าบุคคลที่ได้เห็น
ตัวแบบ" นอกจากนี้ผลส่วนนี้ยังสอดคล้องกับการวิจัยของแมกแมนนิส (Mcmanis, 1974) ซึ่งพบว่า
ตัวแบบละครรางวัลมีผลในการฝึกให้เด็กมีการทักสิมจริยธรรมแบบก้ำกึ่งถึง เหตุผลเพิ่มมากขึ้น จึงสรุป
ได้ว่า การได้เห็นตัวแบบที่กระทำความดีทำให้บุคคลมีพฤติกรรมการณ์น้อยกว่าบุคคลที่ไม่ได้เห็นตัวแบบ
ดังนั้นวิธีการใช้ตัวแบบเพื่อให้เกิดการเลียนแบบจึงเป็นวิธีการที่เหมาะสมที่จะใช้ปลูกฝังลักษณะนิสัยที่ดี
ในวัยรุ่น และวิธีการมีตัวแบบให้เลียนแบบโดยสมัครใจนี้อาจเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพอย่างยิ่งใน
การปลูกฝังพฤติกรรมที่สังคมต้องการในประชากรประเภทต่าง ๆ ทั้งในวัยเด็กและผู้ใหญ่ไม่เฉพาะแต่
วัยรุ่นเท่านั้น

เมื่อพิจารณาเฉพาะบุคคลทดลองที่ได้เห็นตัวแบบ โดยที่ผู้วิจัยได้กำหนดลักษณะของตัวแบบให้
แตกต่างกัน กล่าวคือให้บุคคลทดลองครึ่งหนึ่ง เห็นตัวแบบประเภทอายุน้อย อีกครึ่งหนึ่ง เห็นตัวแบบ
ประเภทละอ้ายใจตนเอง ผลการทดลองปรากฏว่าตัวแบบทั้งสองประเภทไม่ได้ทำให้บุคคลทดลองมี
พฤติกรรมการณ์แตกต่างกันในระดับที่นัยสำคัญ เพียงแต่มีความโน้มเอียงที่จะเป็นไปตาม
ความคาดหมายของการวิจัยนี้ นั่นคือ ถ้าใช้ตัวแบบประเภทละอ้ายใจตนเองซึ่งแสดงถึงการที่ตัวแบบ
มีจริยธรรมในระดับสูง ผู้ที่ได้เห็นตัวแบบนี้จะมีพฤติกรรมการณ์น้อยกว่าผู้ที่ได้เห็นตัวแบบประเภท
อายุน้อยซึ่งแสดงถึงการที่ตัวแบบมีจริยธรรมในระดับต่ำ ผลการทดลองครั้งนี้จึง ไม่สอดคล้องกับการ
ศึกษาของ มิคดาลสกีและคณะ (Midlarsky, Bryan, and Brickman, 1973) ซึ่งได้ศึกษา
พบว่าลักษณะตัวแบบที่มีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อการปลูกฝังให้เด็กเกิดพฤติกรรมเอื้อเฟื้อ

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้วิเคราะห์ทำให้บุคคลทดลอง เห็นตัวแบบแสดงออกทางอารมณ์ต่างๆ ดังนี้
เพื่อจะศึกษาว่าอารมณ์ของตัวแบบจะมีผลต่อพฤติกรรมการณ์ในลักษณะใด ตามสมมุติฐานที่ 3
ที่กล่าวว่า "บุคคลที่ได้เห็นตัวแบบแสดงความรู้สึก มีพฤติกรรมการณ์มากกว่าบุคคลที่ได้เห็น
ตัวแบบแสดงความรู้สึก" ผลจากการทดลองปรากฏว่าผู้ที่ได้เห็นตัวแบบแสดงอารมณ์แตกต่างกันมี
พฤติกรรมการณ์ไม่แตกต่างกัน เพียงแต่มีความโน้มเอียงว่าผู้ที่ได้เห็นตัวแบบแสดงความรู้สึก
มีพฤติกรรมการณ์มากกว่าผู้ที่ได้เห็นตัวแบบแสดงความรู้สึก ผลที่ได้นี้จึง ไม่สอดคล้องกับผลการ
วิจัยของ ฮอร์สไตน์ และคณะ (Hornstein, Fisch, and Holmes, 1972) ที่พบว่า การที่

ตัวแบบแสดงอารมณ์ทางบวกมีผลให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมน้อยกว่าการที่ตัวแบบแสดงอารมณ์ทางลบ การที่ไคยลเช่นนี้อาจเนื่องจากผู้ถูกทดลองได้รับผลกระทบจากการจัดกระทำในระดับที่ไม่มากพอที่จะเห็นความแตกต่างของลักษณะและอารมณ์ของตัวแบบใดแง่ซึก ถึงจะเห็นได้จากการตรวจสอบการจัดกระทำเกี่ยวกับลักษณะของตัวแบบซึ่งปรากฏว่ามีผู้ตอบไม่ตรงกับสภาวะการทดลองถึงร้อยละ 35.42 และไปรับรู้การจัดกระทำถึงร้อยละ 11.66 ส่วนค่าอารมณ์ของตัวแบบที่มีผู้ตอบไม่ตรงกับสภาวะการทดลองถึงร้อยละ 28.79 และไปรับรู้การจัดกระทำถึงร้อยละ 12.33 ฉะนั้นจึงอาจทำให้ผลการเลียนแบบไปแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด

สรุปผลการทดลองส่วนนี้ได้ว่า การมีตัวแบบทำใหม่คลมีการเลียนแบบ แต่ความแตกต่างในลักษณะและการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวแบบไม่ทำใหม่คลมีการเลียนแบบแตกต่างกัน

๔. สาเหตุรวมระหว่างลักษณะของผู้ถูกทดลอง กับลักษณะของตัวแบบที่มีผลต่อพฤติกรรมการโกง

การพิจารณาถึงสาเหตุรวมระหว่างลักษณะของผู้ถูกทดลอง กับลักษณะของตัวแบบที่มีผลต่อพฤติกรรมการโกง แม้ว่าเมื่อได้พิจารณาแล้วไปพบความสัมพันธ์ในระดับอันเป็นที่ยอมรับ แต่เมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่พบผลที่น่าสนใจหลายประการซึ่งส่วนใหญ่เป็นไปตามความคาดหมายของการวิจัยนี้ ลักษณะของผู้ถูกทดลองประการแรกที่ควรกล่าวถึงคือระดับจริยธรรมซึ่งได้กล่าวมาแต่ก่อนแล้วว่า ผู้ที่มีระดับจริยธรรมต่างกันมีพฤติกรรมการโกงไม่แตกต่างกันมากนัก แต่เมื่อพิจารณาถึงสาเหตุรวมระหว่างระดับจริยธรรมกับตัวแปรอื่น ๆ ได้แก่ลักษณะของตัวแบบ พบว่าผู้ที่มีการระดับจริยธรรมสูงมีพฤติกรรมการโกงน้อยกว่าผู้ที่มีการระดับจริยธรรมต่ำเกือบทุกกรณี เว้นแต่กรณีที่เป็นสาเหตุรวมระหว่างระดับจริยธรรมกับการมีตัวแบบ ซึ่งพบว่าผู้ที่มีการระดับจริยธรรมสูง เมื่อได้เห็นตัวแบบที่มีพฤติกรรมการโกงน้อยกว่าผู้ที่มีการระดับจริยธรรมต่ำระดับเดียวกันแต่ได้เห็นตัวแบบ แต่ผลซึ่งไม่เป็นไปตามความคาดหมายของการวิจัยนี้คือ ผู้ที่มีการระดับจริยธรรมสูง เมื่อไม่ได้เห็นตัวแบบมีพฤติกรรมการโกงใกล้เคียงกับผู้ที่มีการระดับจริยธรรมต่ำเมื่อไม่ได้เห็นตัวแบบ ทั้งนี้เนื่องจากจากการได้เห็นหรือไม่ได้เห็นตัวแบบซึ่งเป็นลักษณะของสถานการณ์นั้น เป็นสาเหตุของพฤติกรรมการโกงที่รุนแรงกว่าลักษณะทางจริยธรรมของบุคคลก็เป็นได้ ส่วนลักษณะอื่น ๆ ของตัวแบบ เช่น การได้เห็นตัวแบบประเภทอายอาย หรือประเภทละอายใจตนเอง เมื่อพิจารณาร่วมกับระดับจริยธรรมของผู้ถูกทดลอง

พบว่าผลทดสอบพฤติกรรมการโกงอย่าง เป็นไปตามความคาดหมายของการวิจัย กล่าวคือ สอดคล้อง กับสมมุติฐานที่ 4 ที่กล่าวว่า "ในสภาวะที่บุคคลได้เห็นตัวแบบ ผู้ที่มีระดับจริยธรรมสูงและได้ เห็นตัวแบบประเภทอายใจตนเอง พฤติกรรมการโกงน้อยที่สุด ส่วนผู้ที่มีระดับจริยธรรมต่ำและ ได้เห็นตัวแบบประเภทอายใจผู้อื่น พฤติกรรมการโกงมากที่สุด" เนื่องจากตัวแบบที่ใช้ในการ ทดลองนี้เป็นตัวแบบที่มีระดับจริยธรรมต่างกัน นั่นคือ ตัวแบบประเภทอายใจผู้อื่นแสดงถึงความเป็น บุคคลที่มีการพัฒนาทางจริยธรรมในระดับตามกฎเกณฑ์ (Conventional Level) และตัวแบบ ประเภทอายใจตนเองแสดงถึงความเป็นบุคคลที่มีการพัฒนาทาง จริยธรรมที่สูงกว่าคือในระดับ เห็นอกเห็นใจ (Postconventional Level) ส่วนระดับจริยธรรมของผู้ถูกทดลองซึ่งแบ่ง เป็นระดับต่ำและสูงนั้น ผู้วิจัยได้ใช้คะแนนเฉลี่ยซึ่งมีค่าเท่ากับ 39.86 เป็นเกณฑ์แบ่ง กลุ่มที่มี ระดับจริยธรรมต่ำจึงได้เกณฑ์โลกะแนจากแบบสอบถามว่าระดับจริยธรรมในช่วง 20 - 39 คะแนน ซึ่งจำแนกการพัฒนาทางจริยธรรมในระดับตามกฎเกณฑ์ ส่วนกลุ่มที่มีระดับจริยธรรมสูงได้เกณฑ์โลกะ แนในช่วง 40 - 55 คะแนน ซึ่งจำแนกการพัฒนาทางจริยธรรมในระดับเห็นอกเห็นใจ

ดังนั้นจึงจำแนกผู้ถูกทดลองทั้งสองกลุ่มมีการพัฒนาทางจริยธรรมในระดับที่ใกล้เคียงกับตัวแบบ ผลการ ทดลองจึงสอดคล้องกับการวิจัยของทูเรล (Turel, 1966) เทรซีและกรอสส์ (Tracy and Cross, 1973) ซึ่งได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้การฝึกซ้อมแสดงบทบาทเพื่อส่งเสริมให้ วัยรุ่นมีการพัฒนาจริยธรรมและแนวทางการพยายามชักจูงให้วัยรุ่นเปลี่ยนแปลงระดับจริยธรรมให้สูงขึ้น กว่าเดิมเพียงขั้นเดียว ผลดีที่สุด สำหรับวิธีทดลองการแรงจูงใจทางอารมณ์ของตัวแบบซึ่งได้ แสดงความก้ำใจหรือเสียใจต่อการที่ตนได้กระทำผิดที่ผิดการได้แบบการกระทำที่ถามกันนั้น พบว่ามีความน่าสนใจที่จะเป็นไปตามความคาดหมายของการวิจัยนี้ และเมื่อพิจารณาารวมกันทั้ง ระดับจริยธรรมลักษณะของตัวแบบ และการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวแบบแล้ว พบว่าสอดคล้อง กับสมมุติฐานที่ 5 ที่กล่าวว่า "ผู้ที่มีระดับจริยธรรมสูงและได้เห็นตัวแบบประเภทอายใจตนเอง แสดงความก้ำใจในการกระทำของตนมีพฤติกรรมการโกงน้อยที่สุด ส่วนผู้ที่มีระดับจริยธรรมต่ำและ ได้เห็นตัวแบบประเภทอายใจผู้อื่นแสดงความเสียใจมีพฤติกรรมการโกงมากที่สุด"

6 ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ผลการทดลองนี้แสดงว่าในสถานการณ์ที่บุคคลได้เห็นแบบอย่างที่ดี จะ ทำให้บุคคลที่มีระดับจริยธรรมสูง เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตัวแบบมากกว่าบุคคลที่มีระดับ

จริยธรรมต่ำ ทั้งนี้เพราะผู้ที่มิได้มีระดับจริยธรรมสูงสามารถเข้าใจเหตุผลของการแสดงพฤติกรรม
 กังการวุ่นวาย และพร้อมที่จะรับเอาพฤติกรรมนั้น ๆ มาเป็นของตน นอกจากนั้นผู้ที่มิได้มีระดับ
 จริยธรรมต่ำอาจจะเียงน้อยลง โกงตาโต เห็นผู้กระทำความผิดที่ปลุกปั่นมาเลียนแบบ ฉะนั้นถึงแม้ว่า
 ระดับจริยธรรมของบุคคลแต่เพียงอย่างเดียวจะไม่สามารถใช้ทำนายพฤติกรรมการโกงของบุคคลนั้น
 ได้อย่างแม่นยำ แต่ระดับจริยธรรมของบุคคลก็ยังมีค่าสำคัญมากเพราะเป็นเครื่องชี้บอกว่า ถ้า
 สถานการณ์เอื้ออำนวยของทางใดบุคคลมีความซื่อสัตย์โดยสมบูรณ์แล้ว ผู้ที่จะรับรู้และปฏิบัติตาม
 มากที่สุดคือผู้ที่มิได้มีระดับจริยธรรมสูง ส่วนผู้ที่มิได้มีระดับจริยธรรมต่ำนั้นจะเลียนแบบผู้กระทำ
 ความผิดแบบที่มีลักษณะจูงใจให้มาเลียนแบบมากเป็นพิเศษเท่านั้น แต่จำนวนผู้เลียนแบบการกระทำ
 ความผิดในหมู่ผู้ที่มิได้มีระดับจริยธรรมต่ำก็ยังน้อยกว่าในหมู่ผู้ที่มิได้มีระดับจริยธรรมสูงอยู่แน่นอน

สำหรับลักษณะของบุคคลสองที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งคือ ความวิตกกังวลในขณะเล่นเกม ซึ่ง
 พบว่าผู้ที่มีความวิตกกังวลต่ำมีพฤติกรรมการโกงน้อยกว่าผู้ที่มีความวิตกกังวลสูง เมื่อพิจารณาในกรณี
 ที่เป็นสาเหตุรวมกับลักษณะของตัวแบบ พบว่าโดยส่วนรวมนั้นแล้วไม่พบความสัมพันธ์ในระดับอันเป็นที่
 ยอมรับ แต่เมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มแล้วพบว่าผู้ที่มีความวิตกกังวลต่ำมีพฤติกรรมการโกงน้อยกว่า
 ผู้ที่มีความวิตกกังวลสูงทุกกรณี ไม่ว่าจะพิจารณารวมกับการมีตัวแบบหรือไม่มีตัวแบบ ลักษณะของ
 ตัวแบบ ตลอดจนการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวแบบ ส่วนจำนวนการเห็นคุณค่าของรางวัลที่พบอยู่ใน
 ทำนองเกี่ยวกับ กล่าวคือผู้ที่เห็นคุณค่าของรางวัลสูง มีพฤติกรรมการโกงน้อยกว่าผู้ที่เห็นคุณค่าของ
 รางวัลต่ำซึ่งก็สอดคล้องกันในทุกกรณี ไม่ว่าจะพิจารณารวมกับการมีตัวแบบหรือไม่มีตัวแบบ
 ลักษณะของตัวแบบ ตลอดจนการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวแบบ และยังพบว่าความวิตกกังวลและ
 การเห็นคุณค่าของรางวัลเป็นสาเหตุรวมที่ทำให้ผู้ถูกทดลองมีพฤติกรรมการโกง ในขณะที่การเห็น
 คุณค่าของรางวัลเพียงอย่างเดียว ไม่พบว่าเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการโกงอย่างเชื่อมั่นได้
 นอกจากนี้ได้พิจารณาว่าเหตุรวมระหว่างระดับจริยธรรม ลักษณะของตัวแบบ และอารมณ์ของ
 ตัวแบบ ที่จะมีผลต่อความวิตกกังวลของผู้ถูกทดลองและการเห็นคุณค่าของรางวัล แต่กลับพบว่ามีความ
 เชื่อมกันในระดับอันเป็นที่ยอมรับ แต่พบผลที่น่าสนใจอย่างหนึ่งคือ ผู้ที่มีระดับจริยธรรมสูงมีแนวโน้ม
 ที่แสดงว่ามีความวิตกกังวลต่ำกว่าผู้ที่มิได้มีระดับจริยธรรมต่ำ

ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า สถานการณ์ในการทดลองทำให้ผู้ทดลองเกิดความวิตกกังวลแตกต่างกัน โดยที่ผู้ที่มีระดับจริยธรรมสูงจะมีความวิตกกังวลต่ำกว่าผู้ที่มีระดับจริยธรรมต่ำ ความวิตกกังวลที่เกิดขึ้นจึงเป็นอีกสาเหตุหนึ่งและเป็นสาเหตุที่สำคัญกว่าระดับจริยธรรมที่ทำให้ผู้ทดลองมีพฤติกรรมการโกงในลักษณะต่าง ๆ กัน นอกจากนี้ยังพบว่าความวิตกกังวลกับความสัมพันธ์ในทางบวกกับการเห็นคุณค่าของรางวัลอย่างเข้มข้นได้ ดังนั้นผู้ที่มีความวิตกกังวลสูงจึงมักจะเป็นผู้เห็นคุณค่าของรางวัลสูงด้วย

สรุปผลการทดลองครั้งนี้ได้ว่า ลักษณะของบุคคลที่มีสัมพันธ์กับพฤติกรรมการโกงมากที่สุดได้แก่ความวิตกกังวลในขณะเล่นเกม ซึ่งลักษณะนี้สัมพันธ์กับระดับจริยธรรมของบุคคลและการเห็นคุณค่าของรางวัลด้วย ส่วนลักษณะของสถานการณ์ที่สำคัญยิ่งต่อพฤติกรรมการโกง คือการมีตัวแบบที่ดี และลักษณะของตัวแบบที่แสดงถึงระดับจิตใจของตัวแบบและผลของการกระทำควมคตินั้นส่งผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบไม่กระจ่างชัดนัก ส่วนการทราบระดับจริยธรรมของบุคคล ระดับความวิตกกังวล ตลอดจนรายละเอียดของสถานการณ์ที่บุคคลประสบ จะทำให้คาดได้ว่าบุคคลจะแสดงความซื่อสัตย์หรือคโกงมากน้อยเพียงไรได้ ในการทดลองครั้งนี้มีสมมุติฐานในการทดลองทั้งหมด 5 ข้อ ปรากฏว่าได้รับการสนับสนุนจากผลการทดลองนี้ 3 ข้อ ส่วนอีก 2 ข้อไม่ได้รับการสนับสนุน

ข้อจำกัดในการทดลอง

การทดลองนี้มีลักษณะเฉพาะหลายประการ ซึ่งเกิดจากความจำเป็นทางด้านเวลาและเงินทุนที่ใช้ในการทดลอง จึงมีข้อจำกัดดังนี้คือ

1. การวัดระดับจริยธรรม เป็นการวัดโดยใช้แบบสอบถามซึ่งเป็นแบบให้เลือกคำตอบ ฉะนั้นจึงอาจทำให้ได้คำตอบที่ไม่เป็นไปตามความเป็นจริงเท่าที่ควร เนื่องจากผู้ตอบอาจใช้กลานิยมของสังคมมาเป็นเกณฑ์ในการเลือกคำตอบของตน จึงทำให้ได้คำตอบที่แสดงถึงความเป็นผู้จริยธรรมสูง ดังนั้นถ้าหากมีการวัดระดับจริยธรรมโดยวิธีอื่นให้ผู้ตอบ ถิหาหาคำตอบเอง หรือใช้วิธีอื่น ๆ อาจทำให้ผลที่ได้เปลี่ยนแปลงไปจากผลที่ได้จากการทดลองครั้งนี้

2. การแบ่งระดับจริยธรรม ในการทดลองนี้ใช้การแบ่งระดับจริยธรรมออกเป็นสองระดับ คือระดับสูงกับระดับต่ำ ซึ่งแตกต่างกันไม่มากนัก จึงทำให้การเปรียบเทียบผลที่ได้ไม่

แตกต่างกันเท่าที่ควร ถ้าหากได้มีการแบ่งออกมากกว่าสองระดับ อาจทำให้เห็นความแตกต่างชัดเจนยิ่งขึ้น

3. ลักษณะของบุคคลทดลอง บุคคลทดลองที่ใช้ในการวิจัยนี้เป็นนักเรียนชายทั้งหมด จึงทำให้ผลของเหตุการณ์การโกง เป็นไปในลักษณะนี้ ถ้าหากมีการใช้บุคคลทดลองที่เป็นเพศหญิงทั้งหมด หรือมีทั้ง เพศหญิงและเพศชายอาจทำให้ผลลัพธ์เปลี่ยนแปลงไปจากผลการทดลองครั้งนี้นักได้

4. การจัดกระทำกับตัวแปรอิสระ เป็นแบบใช้การบอกเล่าให้บุคคลทดลองรับทราบ จึงอาจทำให้มีผลกระทบต่อบุคคลทดลองน้อย ถ้าหากได้มีการจัดกระทำโดยใช้วิธีอื่น เช่น การสร้างเหตุการณ์ให้บุคคลทดลองไปประสบโดยตรง อาจทำให้ผลการทดลองเปลี่ยนไปได้

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเชิงทดลองนี้ให้ผลที่น่าสนใจหลายประการ แม้จะมีข้อจำกัดในการทำเนนการวัด และการทดลองหลายประการทั้งที่กล่าวมาแล้ว ผลจากการทดลองนี้จะเป็นที่น่าเชื่อถือยิ่งขึ้น ถ้ามีการดำเนินการทดลองในเรื่องเดียวกันนี้ แต่ใช้วิธีการวัดตัวแปรต่าง ๆ และวิธีการดำเนินการวิจัยที่แตกต่างกันไปจากที่ใคร่กระทำไปแล้วนี้ และพบผลในทำนองเดียวกัน หรือพบผลที่ให้ความกระจ่างแก่ปัญหาในการทดลองครั้งนี้น่ามากขึ้น หรือเผยแพร่ผลของการทดลองครั้งนี้ไปในกลุ่มอื่นหรือในสถานการณ์ประเภทอื่น ๆ ข้อเสนอแนะจึงมีดังนี้คือ

1. การวัดระดับจริยธรรม การใช้วิธีการให้บุคคลบอกเล่าแสดงเหตุผลด้วยตนเอง เช่น การใช้แบบสอบถามที่เป็นแบบให้เติมคำในช่องว่าง หรือวิธีการทอให้จับประโยค หรืออาจเปลี่ยนมาใช้วิธีการสัมภาษณ์ แล้วนำคำตอบไปวิเคราะห์หาระดับจริยธรรม ส่วนการแบ่งระดับจริยธรรมควรพิจารณาแบ่งออกเป็นหลาย ๆ ระดับ เพื่อจะทำให้การเปรียบเทียบความแตกต่างชัดเจนมากขึ้น

2. บุคคลทดลอง ควรจะมีการทดลองกับบุคคลทดลองทั้งเพศชายและหญิง หรือเพศหญิงล้วน เพื่อจะได้นำไปเปรียบเทียบกับผลการทดลองครั้งนี้ ซึ่งใช้บุคคลทดลองเพศชายล้วน นอกจากนี้วิธีการให้เขียนแบบโดยสมัครใจอาจใช้ได้ก็กับเด็กและผู้ใหญ่ด้วย จึงควรใช้กลุ่มบุคคลทดลองที่มีอายุแตกต่างกัน

ไปจากที่ใช้กรณีช่วย และควรทดลองใช้วิธีการบีบแบบที่ใช้กับเด็กปกติในเด็กที่ประกอบอาชญากรรม หรือติดยาเสพติดด้วย ซึ่งจะทำให้เข้าใจธรรมชาติของเด็กปกติเหล่านั้นยิ่งขึ้น และวิธีการบีบแบบนี้ อาจถูกนำไปใช้กรณีจิตใจของเด็กปกติได้ และอาจเป็นวิธีการที่สำคัญในการบำบัดก็ได้

3. การจักรรทำกับตัวแปรอิสระ ควรเปลี่ยนมาใช้การสร้างเหตุการณ์ เช่น ให้อุบัติทดลองได้ประสบความสำเร็จโดยตรง เพื่อทำให้เกิดผลกระทบต่อบุคคลทดลองในระดับที่มากพอ

4. ลักษณะความวิตกกังวล ควรวัดลักษณะบุคลิกภาพแล้วใช้เป็นตัวแปรอิสระ นอกจากนี้ ควรสร้างปริมาณความวิตกกังวลในบุคคลกลุ่มหนึ่งให้มากกว่าในอีกกลุ่มหนึ่ง เพื่อศึกษาอิทธิพลของความวิตกกังวลต่อพฤติกรรมการณ์ใด ซึ่งจะเกินกว่าที่พบในการทดลองนี้.

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- Bandura, A. Social learning theory of identification process. In D. Goslin (Ed.), Handbook of Socialization theory and research. New York : Rand McNally, 1973.
- Burton, R.V., Allinsmith, W., Maccoby, E.E. Resistance to temptation in relation to sex of child, sex of experimenter, and withdrawal of attention. Journal of Personality and Social Psychology, 1966, 3, 3, 253 - 258.
- Dorr, D., & Fey, S. Relative power of symbolic adult and peer models in the modification of children's moral choice behavior. Journal of Personality and Social Psychology, 1974, 29, 3, 335 - 341.
- Grinder, R.E. New techniques for research in children's temptation behavior. Child Development, 1961, 32, 679 - 688.
- Grinder, R.E. Parental Childrearing practices, conscience, and resistance to temptation of sixth - grade children. Child Development, 1962, 33, 803 - 826.
- Heinicke, C.M. Some antecedents and correlates of guilt - fear in young boys Unpublished doctoral dissertation, Harvard University, 1953.
- Hicks, D.J. Imitation and retention of film - mediated aggressive peer and adult models. Journal of Personality and Social Psychology, 1965, 2, 1, 97 - 100.
- ψ Hornstein, H.A., Fisch, E., & Holmes, M. Influence of a model's feeling about his behavior and his relevance as a comparison other on observers' helping behavior. In L. Bickman and T. Lenchy (Ed.), Beyond the laboratory : Field research in social psychology, McGraw - Hill, Inc., 1972.
- Kohlberg, L. Stage and sequence : The cognitive - developmental approach to socialization. In D. Goslin (Ed.), Handbook of socialization theory and research. New York : Rand McNally, 1973.
- Kurtines, W., & Greif, E.B. The development of moral thought : Review and evaluation of Kohlberg's approach. Psychological Bulletin, 1974, 81, 3, 453 - 470.

- Lapierre, R.I. Social change. McGraw - Hill, Inc., New York, 1965.
- p Monahan, D.L. Effects of peer - models vs. adult - models and social reinforcement on intentionality of children's moral judgments. Journal of Psychology, 1974, 87, 159 - 170.
- p Midlarsky, E., Bryan, J.H., & Brickman, P. Aversive approval - Interactive effects of modeling and reinforcement on altruistic behavior. Child Development, 1973, 44, 321 - 328.
- Rebelsky, F.G., Allinsmith, H., & Granger, R.E. Resistance to temptation and sex differences in children's use of fantasy confession. Child Development, 1963, 34, 955 - 962.
- Tracy, J.J., & Cross, H.J. Antecedents of shift in moral judgment. Journal of Personality and Social Psychology, 1973, 26, 2, 238 - 244.
- Turiel, E. An experimental test of the sequentiality of developmental stages in the children's moral judgments. Journal of Personality and Social Psychology, 1966, 3, 6, 611 - 618.

ภาคผนวก ก.

1. แบบสอบถามวัตรปฏิบัติจริยธรรม หน้า 69 – 73
2. แบบสอบถามวิธีการเห็นคุณค่าของรางวัล หน้า 74 – 74
3. แบบสอบถามทัศนคติทางจิตกัมมในขณะเล่นเกม หน้า 74 – 75
4. แบบสอบถามตรวจสอบการจำกัดกับตัวแปรอิสระ หน้า 75 – 76

แบบสอบถามชุดที่ 1

ชื่อผู้ตอบ

ชั้น

วันที่

ชื่อสถานศึกษา

ตอนที่ 1 : การใช้เหตุผล

กำหนดในการตอบ คำถามตอบ 1 นี้เป็นเรื่องสั้น ๆ ของบุคคลต่าง ๆ ให้ท่านอ่านช้า ๆ บุคคลในเรื่องจะเลือกกระทำอย่างหนึ่ง ให้ท่านหยุดคิดถึงเหตุผล ว่าถ้าท่านเป็นคน ๆ นั้น ท่านจะกระทำเช่นนั้นเพราะเหตุผลใด เมื่อท่านได้เหตุผลแล้ว จึงอ่านคำตอบที่มีให้เลือก 6 คำตอบ สำหรับแต่ละเรื่อง คำตอบใดตรงกับเหตุผลที่ท่านคิดไว้ล่วงหน้ามากที่สุด ก็ขีดเครื่องหมาย (✓) หน้าตัวเลือกนั้น ในการตอบคำถามแต่ละข้อ ให้เลือกคำตอบได้เพียงคำตอบเดียว ถ้าท่านไม่เข้าใจ คำแนะนำหรือข้อความใด โปรดถามอาจารย์ได้

• ถ้าท่านเข้าใจแล้ว ลงมือทำได้เลย

1. ถ้านายแพทย์และพยาบาลเปลี่ยนเต็มมาอธิบายโรคให้ที่โรงเรียนของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าจะไม่รวมในการอธิบายโรค เพราะ
 2. เป็นการเสียสละที่เค็มไปกับคำ
 4. เป็นหน้าที่ของข้าพเจ้าที่จะเองรักษาสุขภาพของตัวเอง
 1. ข้าพเจ้ากลัวว่าจะรู้สึกเจ็บและเมื่ออธิบายโรคแล้วจะทำให้ร่างกายอ่อนแอติดโรคได้ง่าย
 5. บุคคลไม่จำเป็นจะต้องละอายใจตนเองเมื่อไม่ได้รับจากโรค เพราะการทำความดีนั้นทำโดยหลายทาง
 3. ข้าพเจ้าไปกลัวว่าเพื่อน ๆ จะหาว่าข้าพเจ้าเป็นกะใจแคบ เพราะมีเพื่อนข้าพเจ้าหลายคนที่จะไม่ยอมอธิบายโรค
 6. คนที่ไม่อธิบายโรค เพราะมีเหตุผลอันสมควรยอมไม่ทำให้ความภูมิใจในตนเองลดลง

2. ซาบคหนึ่งกำลังขับรถด้วยความเร็วสูง เพื่อรีบนำคนเจ็บหนักไปส่งโรงพยาบาล แต่บังเอิญรถเกิดไถ่แรง ถ้าซาบเจ้าเป็นนายเนเน่ ซาบเจ้าจะหยุดรถตามกฎหมายจราจร เพราะ

- 5 เป็นหน้าที่ของซาบเจ้าที่จะต้องช่วยรักษากฎจราจร
- 3 ซาบเจ้ากลัวจะถูกตำรวจจราจรจับไปลงโทษตามกฎหมาย
- 4 การฝ่าไฟแดงเป็นการกระทำของผิด ไม่เอาบุญ
- 3 ซาบเจ้าต้องการให้คนอื่น ๆ เห็นว่าซาบเจ้าเป็นนักขับรถที่ดี
- 6 ชีวิตคน ๆ หนึ่งมีค่ามากกว่าชีวิตคนอื่น ๆ อีกหลายคนรวมกัน
- 2 เป็นการป้องกันมิให้ซาบเจ้าได้รับบาดเจ็บเนื่องจากอาจชนกับรถคันอื่น

3. ถ้าซาบเจ้าเห็นผู้ร้ายกำลังลักทรัพย์ และตามมาร้ายถูกจับได้ ตำรวจขอรองให้ซาบเจ้าเป็นพยาน ซาบเจ้าจะไม่เป็นพยานให้ เพราะ

- 9 ถ้าซาบเจ้าไม่ยอมเป็นพยานก็ไม่เป็นการกระทำที่ขัดกับกฎเกณฑ์ใด ๆ
- 1 ซาบเจ้ากลัวผู้ร้ายจะแกล้งแกลวยหลัง
- 6 การปรักปรำผู้อื่น โดยซาบเจ้าไม่แน่ใจว่าเขาเป็นผู้ร้ายจริง เป็นสิ่งที่น่าละอายใจ
- เกินกว่าที่ซาบเจ้าจะทำได้
- 3 เป็นการฉลาดที่จะปฏิเสธไม่ยอมเป็นพยานเพราะคนอื่น ๆ ก็คงจะเห็นว่าซาบเจ้าหาถูกของแล้ว
- 2 การเป็นพยานให้ตำรวจจะทำให้ซาบเจ้ามีแต่ทางเสียมากกว่าทางได้
- 5 ไม่เป็นการเห็นแก่ตัวที่ซาบเจ้าจะปฏิเสธไม่ยอมเป็นพยาน ถ้าซาบเจ้ามีเหตุผลที่สมควร

4. ซาบเจ้าตั้งใจจะไปชมภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ถึงแม้มีคนเข้าคิวคอยซื้อตั๋วเป็นแถวยาวมาก และถ้าไปซื้อตั๋วแล้วจะหมดเสียก่อน แต่ซาบเจ้าก็จะเข้าคิวตามลำดับก่อนหลัง เพราะ

- 1 ซาบเจ้ากลัวการแย่งชิง ซึ่งอาจทำให้เกิดการทะเลาะวิวาทขึ้นได้
- 6 เป็นการรักษาความยุติธรรมที่ทุกคนต้องการ
- 4 เป็นหน้าที่ของซาบเจ้าที่จะต้องช่วยรักษาความเป็นระเบียบของสังคม

- 2 ข้าพเจ้ายากให้คนอื่น เห็นว่าข้าพเจ้ามีมรรยาดี
- 3 ข้าพเจ้าดีกว่าไม่มีใครในแถวยากให้ข้าพเจ้าแฉงก๊ว เพราะข้าพเจ้าเองก็ไม่อยาก ให้ใครมาแฉงก๊วข้าพเจ้าเช่นกัน
- 5 * ข้าพเจ้ามาที่เจียงหนั่น ๆ จึงต้องรับผิดชอบในผลของการกระทำที่หลังนั้น

5. ถ้าข้าพเจ้าจำเป็นต้องขอของบางอย่างหนึ่ง แต่พอเอาเปรียบกว่าปกติ เพราะรู้ว่าข้าพเจ้า จำเป็นจะต้องใช้ของสิ่งนี้ ถ้าเมื่อรู้หรือคาดคะเนตอนเงินเกินมาให้ข้าพเจ้า ข้าพเจ้าจะไม่กิน เงินที่เกินให้คนอื่น เพราะ

- 5 คนที่ไม่ได้ควรได้รับการกระทำตอบก็ไม่ดีเช่นเดียวกัน
- 4 พอคาดคะเนเงินให้ข้าพเจ้าแล้ว ข้าพเจ้าจึงมีสิทธิที่จะเก็บเงินนั้นไว้
- 4 1 การรับเงินที่พบนเกินมาไม่ใช่การกระทำที่ผิดกฎหมาย
- 2 เงินนั้นแม้จะมีค่าเพียงเล็กน้อยแต่ก็ไม่ควรให้เสียไป
- 6 การสอนให้คนรู้จักจะมีกระวังผลประโยชน์ของตนช่วยลดความละอายใจของข้าพเจ้า ที่จะรับเงินเกิน
- 3 ถ้าข้าพเจ้ากินเงินให้พอลา คนอื่น ๆ จะหาว่าข้าพเจ้าโกง

6. การปกติเมื่อข้าพเจ้าจะต้องเงินข้ามถนน ข้าพเจ้าจะเดินไปข้ามตรงทางม้าลาย เพราะ

- 4 เป็นหน้าที่ของข้าพเจ้าที่จะต้องช่วยไม่ให้การจราจรติดขัด
- 3 การเห็นแก่ความสะดวกของคนฝ่ายเดียวไม่เหมาะสมกับกาลเทศะในที่นี้
- 6 ความเป็นระเบียบเรียบร้อยยอมทำให้เกิดความปลอดภัยและความสงบสุขในสังคม
- 5 * ข้าพเจ้าต้องการเป็นตัวอย่างที่ดีแก่คนอื่น ๆ
- 2 ถ้าเกิดอุบัติเหตุ ข้าพเจ้าจะได้เป็นฝ่ายถูก และสามารถเรียกร้องค่าเสียหายได้
- 1 โอกาสที่ข้าพเจ้าจะโดนรถชนบนทางม้าลายมีน้อยกว่าการข้ามทางอื่น ๆ

7. ถ้าข้าพเจ้าได้รับมอบหมายจากทางโรงเรียนให้ทำหน้าที่สอดส่องดูแลความประพฤติของนักเรียน
แต่มีเพื่อนสนิทของข้าพเจ้าคนหนึ่งกระทำความผิดอย่างร้ายแรงควยการเป็นโรงเรียนไปเล่น
การพนัน และสูบบุหรี่ ข้าพเจ้าจะไม่รายงานความผิดให้ทางโรงเรียนทราบ เพราะ
3 ข้าพเจ้าจะได้มีเพื่อนสนิทต่อไป
6 การให้อภัยและคัดค้านจะทำผิดยอมจะเหมาะสมกว่า
1 ข้าพเจ้าไม่กลัวว่าจะถูกลงโทษจากทางโรงเรียน
2 การทำความผิดเพียงครั้งเดียว แต่ถึงกับต้องออกจากโรงเรียนไม่เป็นการ
ยุติธรรมเลย
2 เพื่อน ๆ จะโกหกมาว่าข้าพเจ้าเป็นคนรักพวกพ้อง
4 การทำความผิดของข้าพเจ้าอาจทำให้เพื่อน ๆ เสียอนาคตในการเรียน

8. ในการสอบคราวหนึ่งข้าพเจ้าทำข้อสอบไม่ได้ เพราะไม่ได้เตรียมตัวมาล่วงหน้า เพื่อนหนึ่ง
ข้าพเจ้า ลงสารจึงแอบส่งกระดาษคำตอบให้ข้าพเจ้า แต่ข้าพเจ้าก็จะไม่ยอมรับกระดาษคำตอบ
ของเพื่อน เพราะ
1 ข้าพเจ้ากลัวจะถูกจับได้และถูกลงโทษให้สอบตก
4 เป็นหน้าที่ของนักเรียนที่จะต้องเตรียมพร้อมเสมอ ำหรับการสอบ
2 อหากให้เพื่อนเห็นว่าข้าพเจ้าเป็นคนซื่อตรง
3 ข้าพเจ้ากลัวว่าเพื่อนที่อยู่กับข้าพเจ้าจะคบหาเพื่อนคนอื่นในภายหลัง
6 เป็นการไม่ยุติธรรมและขาดความรับผิดชอบอย่างมากที่ข้าพเจ้าจะลอกคำตอบของเพื่อน
5 ข้าพเจ้าคงการรักษาเกียรติศรีของตนเอง

9. เพื่อนบ้านของข้าพเจ้าปลูกถั่วมะม่วงไว้ริมรั้วบ้าน และกิ่งก้านเข้ามาในเรือนข้าพเจ้ามีลูกมะม่วงกำลังสุกติดอยู่ ถ้าเจ้าของไม่ทราบข้าพเจ้าจะเก็บมะม่วงลูกนั้นก่อนขออนุญาตเจ้าของเพราะ
- ข้าพเจ้ากลัวว่าข้าพเจ้าจะขออนุญาตเขาที่ห่างและบ้านข้าพเจ้าจะมีโอกาสให้ของตอบแทนเขาได้
- การกระทำดังกล่าวเหมาะสมกว่าการที่จะปล่อยให้มะม่วงนั้นเน่าเสียไปโดยเปล่าประโยชน์
- 5 เป็นการน่าสงอายอย่างยิ่งมากที่หาเช่นนั้น แต่ข้าพเจ้าทำไปเพื่อตนเองจะได้รู้รสของความไม่สบายใจ เพื่อเป็นบทเรียนให้ข้าพเจ้าละเว้นจากการกระทำเช่นนี้ตลอดไป
- การเก็บมะม่วงเพียงสองลูกของผู้คนมิใช่เป็นความผิดที่ร้ายแรงอะไร
- ข้าพเจ้ากลัวว่าคนอื่น ๆ ก็คงหาเช่นนั้นจึงงมงายไปกลัวว่าข้าพเจ้าขามากนัก
- ถึงมะม่วงจะเข้ามาในเขตบ้านข้าพเจ้า ข้าพเจ้าจึงมีสิทธิตามกฎหมายที่จะเก็บมะม่วงนั้น
10. ถ้าข้าพเจ้าขึ้นรถประจำทางที่มีคนโดยสารแน่นมาก และกระเป๋ารถล้มเก็บเงินค่าโดยสาร ข้าพเจ้าจะยื่นเงินค่าโดยสารได้เขาเพราะ
- ถ้าข้าพเจ้าเป็นกระเป๋ารถ ก็คงต้องการให้ผู้โดยสารเสียเงินค่าโดยสาร โดยไม่ต้องถามหา
- 6 การช่วยเหลือผู้เก็บรถคงคิดว่าโดยไปเจ้านายยอมเป็นการกระทำที่เหมาะสม
- ข้าพเจ้าต้องการจะป้องกันมิให้มีเรื่องบาดหมางกับกระเป๋ารถไม่ว่าในกรณีใด ๆ
- ข้าพเจ้าต้องการจะให้เป็นตัวอย่างที่ดีแก่คนอื่น
- เป็นหน้าที่ของผู้ให้บริการที่จะต้องเสียค่าบริการ
- 5 ข้าพเจ้าจะเกิดความละอายใจตนเองหากที่รถโอกาสไม่ให้เงินแก่เขา

ความคิดเห็นของนักเรียน เกี่ยวกับการเล่นเกม

1. ข้าพเจ้าตั้งใจเล่นเกม เพราะหวังว่าจะได้รับรางวัลที่ดีที่สุด X

$\frac{\text{ก}}{\text{จริงที่สุด}}$	$\frac{\text{ข}}{\text{ค่อนข้างจริง}}$	$\frac{\text{ง}}{\text{ไม่ค่อยจริง}}$	$\frac{\text{ด}}{\text{ไม่จริงเลย}}$
--------------------------------------	--	---------------------------------------	--------------------------------------
2. ข้าพเจ้าจะรู้สึกเสียใจมากถ้าไปได้รับรางวัลหลังการเล่นเกม X

$\frac{\text{ก}}{\text{จริงที่สุด}}$	$\frac{\text{ข}}{\text{ค่อนข้างจริง}}$	$\frac{\text{ง}}{\text{ไม่ค่อยจริง}}$	$\frac{\text{ด}}{\text{ไม่จริงเลย}}$
--------------------------------------	--	---------------------------------------	--------------------------------------
3. ข้าพเจ้าเห็นว่ากรรมการไม่ควรให้รางวัลในการเล่นเกมนี้เลย

$\frac{\text{ก}}{\text{จริงที่สุด}}$	$\frac{\text{ข}}{\text{ค่อนข้างจริง}}$	$\frac{\text{ง}}{\text{ไม่ค่อยจริง}}$	$\frac{\text{ด}}{\text{ไม่จริงเลย}}$
--------------------------------------	--	---------------------------------------	--------------------------------------
4. ข้าพเจ้าคิดว่าข้าพเจ้าจะชอบรางวัลที่กรรมการจะแจกให้อย่างมาก

$\frac{\text{ก}}{\text{จริงที่สุด}}$	$\frac{\text{ข}}{\text{ค่อนข้างจริง}}$	$\frac{\text{ง}}{\text{ไม่ค่อยจริง}}$	$\frac{\text{ด}}{\text{ไม่จริงเลย}}$
--------------------------------------	--	---------------------------------------	--------------------------------------
5. ข้าพเจ้าไม่ได้อะไรจากความสนุกกับรางวัลที่ได้รับในการเล่นเกมเลย X

$\frac{\text{ก}}{\text{จริงที่สุด}}$	$\frac{\text{ข}}{\text{ค่อนข้างจริง}}$	$\frac{\text{ง}}{\text{ไม่ค่อยจริง}}$	$\frac{\text{ด}}{\text{ไม่จริงเลย}}$
--------------------------------------	--	---------------------------------------	--------------------------------------
6. เมื่อข้าพเจ้าได้รับมอบหมายให้เล่นเกม ข้าพเจ้าเกรงว่าจะเล่นได้ไม่พอ

$\frac{\text{ก}}{\text{จริงที่สุด}}$	$\frac{\text{ข}}{\text{ค่อนข้างจริง}}$	$\frac{\text{ง}}{\text{ไม่ค่อยจริง}}$	$\frac{\text{ด}}{\text{ไม่จริงเลย}}$
--------------------------------------	--	---------------------------------------	--------------------------------------
7. ข้าพเจ้าเกรงว่าจะมีกวนกอยสังเกตในขณะที่ข้าพเจ้ากำลังเล่นเกม

$\frac{\text{ก}}{\text{จริงที่สุด}}$	$\frac{\text{ข}}{\text{ค่อนข้างจริง}}$	$\frac{\text{ง}}{\text{ไม่ค่อยจริง}}$	$\frac{\text{ด}}{\text{ไม่จริงเลย}}$
--------------------------------------	--	---------------------------------------	--------------------------------------

8. ข้าพเจ้ารู้สึกอึดใจให้ลงบันทึกคะแนนการเล่น เกมด้วยตัวเอง

ก ข

จริงที่สุด

ก ข

ค่อนข้างจริง

ข ก

ไม่ค่อยจริง

ข ก

ไม่จริงเลย

9. ถ้ามีใครมาซักถาม เรื่องการเล่น เกม ข้าพเจ้าไม่แน่ใจว่าจะได้ความจริงทุกอย่างให้ทราบ

ก ข

จริงที่สุด

ก ข

ค่อนข้างจริง

ข ก

ไม่ค่อยจริง

ข ก

ไม่จริงเลย

10. กรรมการไม่ควรมองกว่าจะมีการให้รางวัล เพราะทำให้ข้าพเจ้าพะวงที่จะได้รับรางวัล

ก ข

จริงที่สุด

ก ข

ค่อนข้างจริง

ข ก

ไม่ค่อยจริง

ข ก

ไม่จริงเลย

ให้ชื่อกิจกรรม (✓) ลงหน้าข้อความที่ท่านเลือก

ก่อนที่นักเรียนจะเริ่มเล่นเกม ได้มีนิสิตที่อายุมากกว่านักเรียนเอง เล่นอยู่ก่อนแล้ว
นักเรียนเกิดความอึดใจนั้นได้ใจในการเล่นเกมหรือไม่

_____ นิสิตผู้ให้ใจคะแนน

_____ นิสิตผู้ไม่ใจคะแนน

_____ ไม่ทราบ

ถ้านิสิตผู้ไม่ใจคะแนน ว่าเกิดความอึดใจนั้นไม่ใจเพราะเหตุใด

_____ เพราะกฎกรรมการจะจับได้ หรือคิดจะทราบ

_____ เพราะเขากลัวว่าไม่ยุติธรรมต่อคนอื่น และอายใจที่จะใจ

_____ ไม่ทราบ

ถ้าฉันคิดว่าฉันไม่เก่งในการเล่น เกม ทานคิดว่า เขาจะรู้สึกรึ้อย่างไร

- _____ คิดใจที่ไม่เก่ง
- _____ เสียใจที่ไม่เก่ง
- _____ ไม่ทราบ

ในการเล่นเกมนั้น นักเรียนทราบว่า ได้คะแนนมากกว่า 100 จะได้รับรางวัลเมื่อใด

- _____ ได้รางวัลทันทีในวันที่ เมื่อเล่นเกมเสร็จแล้ว
- _____ ยังจะไม่ได้รับรางวัล ต้องรอไปอีกอย่างน้อย 2 สัปดาห์
- _____ ไม่ทราบ

เพื่อน ๆ ได้เล่าให้นักเรียนฟังเกี่ยวกับการมาเล่นเกมที่ประสานมิตรหรือไม่

- _____ เล่าให้
- _____ ไม่ได้เล่าให้
- _____ จำไม่ได้

ถ้ามีเพื่อนเล่าเรื่องการมาเล่นเกมที่ประสานมิตรให้นักเรียนฟัง เขาเล่าว่าอย่างไร

(ตอบ)

— — — — —

ภาคผนวก ข

การวางแผนโครงการทดลอง

ตารางคะแนนดิบของ กลุ่มผู้ถูกทดลองที่ 1 ได้เห็นตัวแบบประเภทนิยายชุดนี้และแสดงความรู้สึก

ลำดับที่	จริยธรรม	พฤติกรรม การโกง	คุณภาพของ รางวัล	ความวิตกก กังวล	ลำดับที่	จริยธรรม	พฤติกรรม การโกง	คุณภาพของ รางวัล	ความวิตกก กังวล
คะแนน เต็ม	60	0=ไม่โกง 1= โกง	55	55	คะแนน เต็ม	60	0=ไม่โกง 1= โกง	55	55
1	20	1	37	29	19	37	1	32	32
2	22	1	28	31	20	37	0	29	21
3	24	0	35	36	21	37	0	21	22
4	27	0	32	25	22	38	1	47	33
5	28	1	32	27	23	38	0	53	42
6	29	0	35	25	24	38	1	15	39
7	29	0	38	37	25	38	0	31	36
8	31	0	28	32	26	38	0	29	42
9	33	1	51	41	27	40	0	23	15
10	33	0	33	19	28	40	0	46	47
11	33	0	29	43	29	41	1	44	34
12	34	0	32	26	30	41	1	39	33
13	34	0	38	33	31	41	0	35	6
14	35	0	32	27	32	41	0	38	33
15	36	0	39	26	33	41	0	55	23
16	36	0	27	24	34	42	1	36	18
17	36	0	35	25	35	42	1	32	46
18	37	1	35	42	36	42	1	39	37

ลำดับที่	จริยธรรม	พฤติกรรมการโกง	ค่าของรางวัล	ความวิตกกังวล	ลำดับที่	จริยธรรม	พฤติกรรมการโกง	ค่าของรางวัล	ความวิตกกังวล
คะแนนเต็ม	60	0=ไม่โกง 1= โกง	55	55	คะแนนเต็ม	60	0=ไม่โกง 1= โกง	55	55
37	42	0	22	12	49	45	1	46	32
38	42	0	50	34	50	46	1	39	39
39	43	0	31	5	51	46	0	51	22
40	43	0	38	28	52	46	0	41	17
41	43	0	45	31	53	46	0	46	29
42	43	0	34	29	54	46	0	34	23
43	43	0	16	34	55	46	0	16	20
44	43	1	23	37	56	46	0	35	38
45	44	0	53	27	57	49	1	37	34
46	44	0	40	34	58	50	0	40	27
47	44	0	41	39	59	51	1	28	23
48	44	0	31	34	60	52	1	12	36

การวางแผนนิคมของกรมชลประทานได้เห็นแนวโน้มประเภทอภัยภูธรและแสดงความเสียใจ

ลำดับที่	จริยธรรม	พฤติกรรม การโกง	คุณภาพของ รางวัล	ความวิตกกังวล	ลำดับที่	จริยธรรม	พฤติกรรม การโกง	คุณภาพของ รางวัล	ความวิตกกังวล
คะแนน เต็ม	60	0=ไม่โกง 1= โกง	55	55	คะแนน เต็ม	60	0=ไม่โกง 1= โกง	55	55
1	24	0	47	29	18	36	0	20	27
2	26	1	23	34	19	36	0	35	27
3	27	1	6	29	20	36	0	34	5
4	28	0	55	55	21	36	0	29	49
5	28	1	51	27	22	37	0	33	30
6	30	0	34	39	23	37	1	53	18
7	31	1	44	31	24	38	1	45	27
8	31	0	22	24	25	38	1	37	46
9	32	0	34	22	26	39	1	31	30
10	33	0	29	23	27	39	1	31	30
11	33	1	51	13	28	39	1	52	43
12	34	1	45	32	29	39	1	43	34
13	34	1	44	49	30	40	0	35	14
14	34	0	39	21	31	40	0	35	18
15	35	1	34	25	32	40	1	31	31
16	35	1	29	23	33	41	0	51	37
17	35	1	39	39	34	41	1	31	18

ลำดับที่	วิธีกรรม	พฤติกรรม การโกง	คุณภาพของ รางวัล	ความวิตกกังวล	ลำดับที่	วิธีกรรม	พฤติกรรม การโกง	คุณภาพของ รางวัล	ความวิตกกังวล
คะแนน เต็ม	60	0 = ไม่โกง 1 = โกง	55	55	คะแนน เต็ม	60	0 = ไม่โกง 1 = โกง	55	55
35	41	0	15	25	48	46	0	15	35
36	42	0	40	21	49	46	1	39	27
37	42	0	44	5	50	46	1	43	16
38	42	1	55	22	51	46	1	35	16
39	43	1	17	16	52	46	0	42	25
40	43	0	36	26	53	47	0	36	25
41	44	1	20	14	54	48	1	23	49
42	45	1	29	20	55	48	0	40	25
43	45	0	36	27	56	48	1	32	36
44	45	0	6	9	57	48	0	53	19
45	45	1	38	33	58	51	1	13	32
46	45	1	29	30	59	52	0	54	34
47	45	0	46	39	60	52	0	41	15

การวางแผนกับของกลุ่มนักทดลองที่ได้เห็นตัวแบบประเภทละอายุใจตนเองและแสดงความก๊ใจ

ลำดับที่	จริยธรรม	พฤติกรรม การโกง	คุณภาพของ รางวัล	ความวิตกก กังวล	ลำดับที่	จริยธรรม	พฤติกรรม การโกง	คุณภาพของ รางวัล	ความวิตกก กังวล
คะแนน เต็ม	60	0=ไม่โกง 1 = โกง	55	55	คะแนน เต็ม	60	0=ไม่โกง 1 = โกง	55	55
1	27	1	35	32	19	38	0	30	27
2	27	1	37	31	20	38	0	44	30
3	29	0	36	35	21	38	0	35	26
4	30	0	39	33	22	38	1	52	39
5	31	1	28	33	23	38	0	45	34
6	32	1	39	5	24	39	1	30	40
7	33	1	21	17	25	39	1	30	8
8	33	0	28	23	26	40	1	18	39
9	34	1	38	38	27	40	0	55	42
10	35	1	39	15	28	41	0	35	14
11	35	0	25	25	29	42	0	28	22
12	36	0	32	27	30	42	0	54	45
13	37	1	14	34	31	42	0	24	11
14	37	1	35	27	32	43	1	18	37
15	37	0	43	30	33	43	0	30	20
16	37	0	37	32	34	43	1	55	24
17	37	0	29	8	35	43	0	42	22
18	38	0	52	15	36	43	0	35	15

ลำดับที่	จริยธรรม	พฤติกรรม การโกง	คุณภาพของ รางวัล	ความวิตกก กังวล	ลำดับที่	จริยธรรม	พฤติกรรม การโกง	คุณภาพของ รางวัล	ความวิตกก กังวล
คะแนน เต็ม	60	0=ไม่โกง 1= โกง	55	55	คะแนน เต็ม	60	0=ไม่โกง 1= โกง	55	55
37	43	0	36	27	49	46	0	57	24
38	44	1	44	13	50	46	0	25	6
39	44	0	33	15	51	48	0	11	34
40	44	1	26	17	52	48	0	43	37
41	44	1	50	16	53	48	0	32	13
42	44	1	25	25	54	49	1	19	55
43	45	1	32	45	55	49	0	17	28
44	45	0	43	16	56	49	0	38	33
45	45	0	18	13	57	49	0	46	29
46	45	1	25	25	58	49	0	38	35
47	45	0	20	34	59	50	0	24	6
48	45	0	20	16	60	55	0	31	24

ตารางคะแนนเดิมของกลุ่มผู้ถูกทดลองที่ได้ไว้เกี่ยวกับประเภทละอายใจตนเองและแสดงความเสียใจ

ลำดับที่	จริยธรรม	พฤติกรรม การโก	คุณภาพของ รางวัล	ความวิตก กังวล	ลำดับที่	จริยธรรม	พฤติกรรม การโก	คุณภาพของ รางวัล	ความวิตก กังวล
คะแนน เดิม	60	0=ไม่โก 1= โก	55	55	คะแนน เดิม	60	0=ไม่โก 1= โก	55	55
1	25	0	23	35	19	35	0	39	21
2	26	1	35	38	20	36	0	44	31
3	31	1	32	16	21	36	0	48	19
4	31	0	22	23	22	36	0	55	41
5	32	1	39	24	23	37	0	29	36
6	33	0	50	26	24	37	0	33	38
7	33	0	39	19	25	37	0	49	29
8	33	0	41	34	26	37	1	28	12
9	34	1	22	21	27	37	0	29	18
10	34	1	32	25	28	37	0	28	38
11	34	0	15	25	29	38	0	45	25
12	34	1	45	21	30	38	1	48	42
13	34	1	22	15	31	39	0	37	37
14	35	1	26	18	32	39	0	41	19
15	35	1	28	18	33	39	0	55	22
16	35	0	55	15	34	39	0	41	27
17	35	1	37	28	35	39	0	42	25
18	35	1	33	37	36	39	0	35	29

ลำดับที่	จริยธรรม	พฤติกรรม การโกง	คุณค่าของ รางวัล	ความวิตก กังวล	ลำดับที่	จริยธรรม	พฤติกรรม การโกง	คุณค่าของ รางวัล	ความวิตก กังวล
คะแนน เต็ม	60	0=ไม่โกง 1= โกง	55	55	คะแนน เต็ม	60	0=ไม่โกง 1= โกง	55	55
37	40	1	28	21	49	45	0	38	30
38	40	0	39	15	50	45	1	48	23
39	42	0	32	9	51	46	0	19	35
40	42	0	45	48	52	45	0	33	20
41	42	0	33	28	53	47	0	14	42
42	42	1	27	22	54	48	0	41	25
43	43	1	31	28	55	48	0	25	15
44	44	1	36	42	56	48	0	41	22
45	44	0	38	32	57	48	0	37	18
46	44	1	49	18	58	50	1	43	37
47	44	0	43	39	59	51	0	21	22
48	45	0	34	12	60	52	0	22	22

ตารางคะแนนกับของกลยุทธ์ควบคุม

ลำดับที่	วิธีบริหาร	พฤติกรรม การโกง	คุณภาพของ รางวัล	ความวิตกก กังวล	ลำดับที่	วิธีบริหาร	พฤติกรรม การโกง	คุณภาพของ รางวัล	ความวิตกก กังวล
คะแนน เต็ม	60	0=ไม่โกง 1= โกง	55	55	คะแนน เต็ม	60	0=ไม่โกง 1= โกง	55	55
1	26	0	44	38	19	36	0	20	39
2	29	0	49	38	20	36	1	37	40
3	30	1	53	28	21	38	0	38	25
4	31	0	38	35	22	38	0	29	25
5	31	0	44	30	23	38	1	37	9
6	32	0	46	31	24	39	1	28	15
7	32	1	23	32	25	40	0	45	5
8	32	1	36	12	26	40	0	50	44
9	32	0	31	18	27	40	0	42	34
10	33	1	39	25	28	41	0	47	35
11	33	0	34	28	29	41	1	47	28
12	34	1	28	41	30	41	1	6	36
13	34	0	45	15	31	41	1	39	26
14	34	1	17	12	32	42	1	25	46
15	35	1	36	28	33	42	0	44	32
16	36	0	46	44	34	43	1	36	33
17	36	1	41	33	35	43	0	34	24
18	36	1	28	29	36	43	1	35	30

ลำดับที่	วิธีธรรม	พฤติกรรม การโกง	คุณภาพของ รางวัล	ความวิตก กังวล	ลำดับที่	วิธีธรรม	พฤติกรรม การโกง	คุณภาพของ รางวัล	ความวิตก กังวล
คะแนน เต็ม	60	0=ไม่โกง 1= โกง	55	55	คะแนน เต็ม	60	0=ไม่โกง 1= โกง	55	55
37	43	1	32	37	49	45	0	38	18
38	43	1	40	44	50	45	1	37	37
39	44	1	38	43	51	45	1	45	32
40	44	1	35	46	52	45	0	18	15
41	44	1	49	23	53	46	1	24	33
42	44	0	40	18	54	46	1	35	43
43	44	0	52	19	55	46	0	37	15
44	44	1	11	25	56	46	0	15	5
45	44	1	38	35	57	47	0	23	44
46	44	1	45	8	58	47	0	25	13
47	44	0	48	26	59	47	0	38	25
48	44	1	25	40	60	53	1	25	42

ภาคผนวก ก
ตารางการวิเคราะห์ข้อมูล

การวางแผนการหาความเชื่อมั่นของแบบสอบถามวัดระดับจริยธรรม
โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ความแปรปรวน

Source of Variance	df	SS	MS
ผู้ตอบแบบสอบถาม (E)	49	441.432	9.008
จำนวนข้อ (J)	9	58.472	6.497
remainder	441	897.968	2.036
Total	499	1397.872	2.801

$$r_{tt} = 1 - \frac{MS_r}{MS_e} = 0.774$$

ภาคผนวก ง.

ภาพแสดงอุปกรณ์ในการเล่นเกม



ภาพอุปกรณ์ในการเดินเกม