

เมื่อถึงกำหนดวันนัด ผู้วิจัยได้มารับนักเรียนชายที่เป็นกลุ่มตัวอย่างนี้ คราวละ ๕ คนไปร่วมทดลอง ณ ห้องปฏิบัติการ ของสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ ซึ่งการทดลองนั้นใช้เวลาเพียง ๔๕ นาที แต่เวลาการเดินทางไปและกลับทำให้ต้องใช้เวลาประมาณหนึ่ง ชั่วโมงครึ่งต่อกลุ่ม การทดลองนี้ทำติดต่อกันตลอดวัน ทำให้เก็บข้อมูลได้วันละประมาณ ๒๕ คน และใช้เวลาในการทดลองทั้งสิ้นประมาณหนึ่งเดือน จึงเก็บข้อมูลจากผู้ถูกทดลองกว่า ๓๐๐ คน

การแจ้งจุดมุ่งหมายและการสาธิตวิธีเล่นเกม เมื่อนักเรียนชายทั้ง ๕ คน มาพบกับผู้ทดลองแล้ว ผู้ทดลองได้แสดงตัวเป็นกรรมการในการเล่น และแจ้งวัตถุประสงค์ของการมาเล่นเกมครั้งนี้ว่า

“สวัสดีครับนักเรียนทุกคน ที่ได้เชิญนักเรียนมาวันนี้เนื่องมาจากคณะอาจารย์และนิสิต ในสถาบัน วิจัยพฤติกรรมศาสตร์แห่งนี้ ได้ร่วมกันจัดสร้างเครื่องเล่นเกมส์ชนิดใหม่ขึ้น เพื่อใช้ในการศึกษาวิจัยต่อไป แต่ขณะนี้ต้องการจะพิสูจน์ว่าบุคคลวัยต่าง ๆ จะชอบเครื่องเล่นเกมส์ชนิดนี้เพียงใดหรือไม่ และควรมี การปรับปรุง ใดๆ จึงจะเป็นที่พอใจ จึงได้เชิญนักเรียนและนิสิตนักศึกษาที่อยู่ในบริเวณใกล้เคียง มาลองเล่นดู และจะขอคำติชมเครื่องเล่นเกมส์ หลังจากทีนักเรียนได้เล่นเกมเสร็จแล้ว”

จะเห็นได้ว่าผู้ทดลองมิได้แจ้งจุดประสงค์ที่แท้จริงของการทดลองนี้ให้ผู้ถูกทดลองทราบ ทั้งนี้เพราะต้องการให้ผู้ถูกทดลองปฏิบัติตนอย่างเป็นธรรมชาติที่สุด และไม่เกิดความระแวงสงสัยว่าพฤติกรรมของตนในการเล่นเกมส์ จะเป็นที่เฟื่องเต็งของผู้ทดลองด้วย

เมื่อนักเรียนกลุ่มนี้ ได้ทราบจุดประสงค์ของการมาเล่นเกมแล้ว ผู้ทดลองก็ได้อธิบายวิธีเล่นเกมที่ชื่อว่า “ลูกกอล์ฟแสวงโชค” ว่าให้เล่น ๑๐ ครั้ง แต่ละครั้งจะปรากฏไฟกะเนนขึ้น ให้รวมคะแนนนั้นแล้วนำมาแจ้งให้ผู้ทดลองทราบ (ดูการอธิบายวิธีเล่นเกมในภาคผนวก ข.) จากนั้นผู้ทดลองก็ได้กำหนดหมายเลขประจำตัวนักเรียนจาก ๑ ถึง ๕ แล้วแจ้งกติกาการเล่นเกมส์และวิธีการชนะรางวัลให้นักเรียนทราบ โดยเน้นว่านักเรียนทุกคน

จะต้องได้คะแนนในการเล่นนี้ ตั้งแต่ ๑๐๐ คะแนนขึ้นไป จึงจะได้รับรางวัล แต่ถ้าเล่นได้คะแนนต่ำกว่า ๑๐๐ จะแพ้แก่คู่แข่งซึ่งได้เล่นไปแล้ว และคู่แข่งของนักเรียนทุกคนได้คะแนนเกิน ๑๐๐ คะแนนทั้งนั้น ถ้านักเรียนเล่นได้คะแนนรวมต่ำกว่า ๑๐๐ คะแนนรางวัลของนักเรียนจะตกไปเป็นของคู่แข่งซึ่งได้รางวัลไปแล้วหนึ่งชั้น (คู่มือการแข่งกีฬาและวิธีชนะรางวัล ในภาคผนวก ข.)

เมื่อแข่งกีฬาการได้รับรางวัลให้นักเรียนกลุ่มนี้ได้ทราบแล้ว ผู้ทดลองก็ได้จัดกระทำกับเวลาการตกรางวัล โดยดูว่านักเรียนกลุ่มนี้ สนใจปลุกให้อยู่ในประเภทตกรางวัลทันที หรือประเภทชดรางวัล ถ้านักเรียนกลุ่มนี้อยู่ในประเภทตกรางวัลทันที ผู้ทดลองจะกล่าวสลับไปว่า

“สำหรับรางวัลนั้น นักเรียนจะได้รับเมื่อเล่นเกมเสร็จแล้ว และนำคะแนนรวมมาบอกให้ผมทราบ ฉะนั้นนักเรียนที่เล่นชนะแล้วไม่ต้องคอยนานก็จะได้รับรางวัล”

ถ้านักเรียนกลุ่มนี้ถูกจับสลากว่าอยู่ในประเภทชดรางวัล ผู้ทดลองก็จะกล่าวข้อความต่อไปนี้แทนข้อความข้างบน

“สำหรับรางวัลนั้น นักเรียนจะต้องรอไปอีกประมาณ สองสัปดาห์ คือนักเรียนเล่นเกมวันนี้ครั้งหนึ่ง แล้วจะกลับมาเล่นอีกครั้งในอีก ๒-๓ สัปดาห์ข้างหน้า แล้วจึงจะได้รับรางวัลรวมในตอนนั้น ฉะนั้นนักเรียนที่เล่นชนะวันนี้แล้ว จะต้องคอยไปอีกนานสักระยะหนึ่ง กว่าจะได้รับรางวัล”

เมื่อแข่งกีฬาและเวลาการได้รับรางวัล ให้นักเรียนกลุ่มนี้ได้ทราบแล้ว ผู้ทดลองก็ได้ให้นักเรียนไปยังคูหาเล่นเกม ซึ่งอยู่ในส่วนหลังของห้องปฏิบัติการ และมีประตูทางเข้าต่างหาก เมื่อเดินผ่านคูหาแรก ก็เห็นนิสิตคนหนึ่งกำลังเล่นเกมอยู่ นิสิตคนนี้คือ ผู้ที่จะแสดงตนเป็นตัวแบบในภายหลัง จึงแสดงให้สมจริงว่า นิสิตผู้นี้มีประสบการณ์ในการเล่นเกมมาก่อน โดยให้นักเรียนกลุ่มนี้เข้ามาเห็นนิสิตกำลังเล่นเกมจริงๆ และผู้ทดลองได้

ทักทายนิสิตผู้หนึ่งว่า “ยังเล่นไม่เสร็จอีกหรือครับ” จากนั้นผู้ทดลองก็นำกลุ่มนักเรียนเดินต่อไปยังคู้หาอื่นข้างใน พร้อมกับกล่าวถึงนิสิตคนที่จะมาเป็นตัวแบบให้นักเรียนกลุ่มนี้ฟังว่า “พี่คนนี้เป็นนิสิตที่นี่ ผมได้เชิญเขามาเล่นเกมนี้ด้วย เขากำลังเล่นอยู่ เราไปคู้หาห้องหนึ่งดีกว่า” เมื่อไปคู้หาที่สาม ผู้ทดลองก็ได้แสดงวิธีเล่นเกมโดยละเอียดให้นักเรียนดู ๒-๓ ครั้ง แล้วจึงพานักเรียนกลุ่มนี้กลับไปยังห้องพักซึ่งอยู่ค้ำหน้าของห้องปฏิบัติการ ผู้ทดลองขอให้นักเรียนนั่งรอตนอยู่ในนี้ก่อน แล้วขอตัวไปคู้หาความเรียบร้อยของเครื่องเล่นเกม

การจัดกระทำกับลักษณะและอารมณ์ของตัวแบบ เมื่อผู้ทดลองปลีกตัวไปคู้หาความเรียบร้อยของเครื่องเล่นเกม นักเรียนกลุ่มนี้จะนั่งอยู่ตามลำพังในที่ซึ่งมีฉากกั้นมิดชิด ในขณะที่นิสิตผู้ซึ่งนักเรียนเห็นว่ากำลังเล่นเกมอยู่เมื่อครู่ก่อนก็เดินเข้ามา โดยทำที่เข้ามาหยิบแฟ้มที่ทนมลิมทั้งไวบนโต๊ะในห้องนั้น เมื่อเห็นนักเรียนนั่งอยู่ก็ทำท่าชะงัก แล้วกล่าวทักทายนักเรียน โดยผู้สมรู้นี้จะแสดงเป็นตัวแบบประเภทใดประเภทหนึ่งใน ๕ ประเภท โดยจับสลากขึ้นสำหรับนักเรียนกลุ่มนั้น ตัวแบบแต่ละประเภทจะมีคำพูดที่คล้ายคลึงกันมาก นอกจากคำสำคัญบางคำเท่านั้นที่แตกต่างกัน ตัวแบบประเภทควบคุมจะพูดสั้นกว่าเพื่อน ส่วนตัวแบบอีก ๔ ประเภท จะพูดเหมือนตัวแบบควบคุม และกล่าวเพิ่มเติมเพื่อแสดงลักษณะและความรู้สึกที่แตกต่างกันไปดังต่อไปนี้

ตัวแบบประเภทควบคุมจะกล่าวว่า

“น้องๆ มาเล่นเกมที่นี้ด้วยหรือครับ พี่ได้ไปเล่นมาแล้วก็สนุกดี แต่รู้สึกว่ายากเหมือนกันที่จะให้ได้คะแนนเยอะๆ ความจริงขณะที่เล่นเรามีโอกาสที่จะโกงคะแนนก็ได้ เพราะเราบอกคะแนนเท่าไรก็ได้ ไม่มีใครรู้”

จะเห็นได้ว่าตัวแบบประเภทควบคุมมิได้แสดงตนเป็นตัวแบบ เพราะมิได้กล่าวถึงพฤติกรรมของตนในการเล่นเกมนี้อัน จึงไม่เปิดโอกาสให้ผู้ถูกทดลองเลียนแบบพฤติกรรมในการเล่นเกมนของตนได้

เมื่อผู้สมรู้แสดงเป็นตัวแบบประเภทอับอายผู้อื่นและตีใจที่ไม่ได้โกง (ตัวแบบ

อับอาย - ตีใจ) ผู้สมรู้จะกล่าวกับนักเรียนกลุ่มนั้น โดยจะเริ่มค้นพบรูปแบบเดียวกับตัวแบบควบคุมทุกประการ แล้วจะกล่าวเพิ่มเติมอีกว่า

“...แต่พี่ไม่ได้โง่หรอก เพราะเกรงว่ากรรมการจะทราบ จะทำให้พี่ถูกตำหนิว่าเป็นคนไม่ดี เป็นที่อับอายผู้อื่น แต่พี่ก็รู้สึกตีใจมากที่พี่ไม่โง่คะแนน แม้ว่าจะไม่ได้รับรางวัลก็ตาม”

ส่วนเมื่อผู้สมรู้แสดงเป็นตัวแบบประเภทอับอายผู้อื่นและเสียใจที่ไม่โง่ ตัวแบบอับอาย - เสียใจ) ผู้สมรู้จะกล่าวกับนักเรียนกลุ่มนั้น โดยจะพูดเหมือนตัวแบบอับอาย - ตีใจ ในส่วนแรก แต่จะเปลี่ยนการพูดเกี่ยวกับความรู้สึกเป็นเสียใจดังนี้

“...เป็นที่อับอายผู้อื่น แต่พี่ก็รู้สึกเสียใจมาก ที่พี่ไม่ได้โง่คะแนนทำให้พี่พลาดรางวัลไปอย่างน่าเสียดาย”

เมื่อผู้สมรู้แสดงเป็นตัวแบบประเภทละอายใจตนเองและตีใจที่ไม่ได้โง่ (ตัวแบบละอาย - ตีใจ) จะกล่าวในตอนต้นเหมือนตัวแบบประเภทควบคุม แต่เปลี่ยนตอนกลางเป็นละอายใจตนเอง และส่วนสุดท้ายจะพูดแสดงความตีใจดังนี้

“...แต่พี่ไม่ได้โง่หรอก เพราะพี่รู้สึกว่าการโง่คะแนน เป็นการกระทำที่ไม่ดี ไม่ถูกต้อง และเป็น การเอาเปรียบผู้อื่นเกินไป แต่พี่ก็รู้สึกตีใจมาก ที่พี่ไม่โง่คะแนน แม้ว่าจะไม่ได้รับรางวัลก็ตาม”

ส่วนตัวแบบประเภทละอายใจตนเอง และเสียใจที่ตนไม่ได้โง่คะแนนนั้น (ตัวแบบละอาย - เสียใจ) จะพูดในตอนแรกเหมือนตัวแบบละอาย - ตีใจทุกประการ แล้วกล่าวแสดงความเสียใจแทนการตีใจ โดยจะกล่าวในตอนสุดท้าย เหมือนตัวแบบอับอาย - เสียใจข้างบนนี้

เมื่อผู้สมรู้แสดงเป็นตัวแบบประเภทใดประเภทหนึ่ง ในห้าประเภทที่กล่าวมาแล้ว แล้ว ก็ออกไปจากห้องพัก โดยทำที่ว่าจะรีบไปเรียน สักครูหนึ่งผู้ทดลองก็จะกลับเข้ามานำนักเรียนไปยังคูหาที่เล่นเกม โดยให้นักเรียนเข้าไปเล่นเกมคนละคูหา แล้วให้รวมคะแนนทั้ง ๑๐ รอบ นำไปให้ตนซึ่งจะรออยู่ในห้องกลาง นอกจากนี้ยังกำชับให้นักเรียนต่างคนต่างเล่นเกมในคูหาของตน มิให้ไปรบกวนผู้อื่นด้วย



การเล่นเกมนิโอสระและการแจ้งคะแนน เมื่อนักเรียนไปเล่นเกมकुฑาละ ๑ คน ที่มีน้ำบั้งที่คะแนนหน้ากล่องเกม จะมีกระดาษวางไว้ เพื่อให้นักเรียนใช้น้ำบั้งที่คะแนนที่ตนได้รับแต่ละรอบ เพื่อเพิ่มปริมาณความย้วยของสถานการณ้เล่นเกม ผู้ทลองได้ทั้งเศษกระดาษที่ใช้รวมคะแนนแล้วไว้ในคุหาแต่ละคุหา โดยแสดงคะแนนรวมสูงกว่า ๑๐๐ คะแนนทั้งสน้ เมื่อนักเรียนแต่ละคนเล่นครบ ๑๐ รอบ และรวมคะแนนแล้ว ก็จะทำคะแนนรวมของตนมาแจ้งแก่กรรมการในห้องกลาง และกรรมการก็จะจดบันทึกไว้

การให้ตอบแบบสอบถามหลังการเล่นเกม เมื่อนักเรียนกลุ่มนั้นเล่นเกมเสร็จแล้ว และนำคะแนนรวมมาแจ้งแก่กรรมการแล้ว กรรมการก็จะแจกแบบสอบถามหลังการเล่นเกมที่พิมพ์เป็นเล่มเดียวกัน ให้นักเรียนตอบโดยนึ่งเก้าอี้ที่จัดไว้ให้ในห้องกลางนั้น แบบสอบถามหลังการเล่นเกม ประกอบด้วย แบบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม แบบสอบถามคุณค่าของรางวัล แบบสอบถามความวิตกกังวลในการเล่นเกมน และแบบสอบถามเพื่อตรวจสอบการจติกระทำกับตัวแปรอิสระทั้งสามตัวนั้น พร้อมทั้งถามว่ามีเพื่อนเล่ารายละเอียดเกี่ยวกับการมาเล่นเกมนี้ ให้นักเรียนทราบลวงหน้าบ้างหรือไม่ และเล่าว่าอย่างไรบ้าง

เมื่อนักเรียนตอบแบบสอบถามเสร็จ ผู้ทลองได้แจ้งให้นักเรียนทราบว่าให้นำรางวัล ไปแจกให้ที่โรงเรียน และมอบบัตรกำนัลให้นักเรียนถือไว้เป็นหลักฐานก่อน โดยผู้แจ้งว่าตนได้คะแนนในการเล่นเกมนสูงกว่า ๑๐๐ คะแนนจะได้บัตรผู้ชนะ และผู้ที่แจ้งว่าตนได้คะแนนต่ำกว่า ๑๐๐ คะแนนจะได้บัตรชมเชย นอกจากนี้ผู้ทลองยังขอให้นักเรียนเก็บเรื่องทั้งหมดที่เกี่ยวกับการเล่นเกมไว้เป็นความลับ จนกว่าโครงการนี้จะเสร็จสน้ จากนั้นผู้ทลองก็ขอบคุณในความร่วมมือของนักเรียน แล้วนำนักเรียนไปส่งยังโรงเรียนโดยเรียบร้อยพร้อมทั้งรับนักเรียนกลุ่มใหม่มายังห้องปฏิบัติการอีก และปฏิบัติต่อกลุ่มใหม่เหมือนที่ได้กล่าวมาทุกประการ เป็นดังนี้จนครบจำนวน ๓๐๐ กว่าคน

การแจกรางวัล เมื่อได้เชิญนักเรียน ม.ศ. ๑ และ ม.ศ. ๒ ๓๐๐ กว่าคนมาร่วมในการทลองจนครบถ้วนแล้ว คณะผู้วิจัยก็นำรางวัลไปมอบให้โรงเรียนทั้งสองซึ่งได้เลือกนักเรียนไว้เป็นกลุ่มตัวอย่างของการทลองนี้ เป็นจำนวนเท่ากับจำนวนนักเรียนที่มาร่วมในการทลอง รางวัลมีหลายชนิดส่วนมากเป็นอุปกรณ์การเรียน บางชนิดเป็นเครื่อง

กีฬาหรือเครื่องเล่นเกม ซึ่งมีมูลค่าระหว่าง ๗ - ๑๒ บาท ให้นักเรียนเลือกได้ตามใจชอบ และให้รางวัลแก่นักเรียนที่มีบัตรผู้ชนะ และบัตรชมเชยเหมือนกันทุกประการ ทั้งนี้เพื่อจะได้ไม่เป็นการสนับสนุนพฤติกรรมโกงในการเล่นเกมนี้นี้ แต่เป็นการให้ของสมนาคุณแก่นักเรียนทุกคนที่มาเล่นเกมโดยทั่วหน้ากัน

เมื่อทำการทดลองเสร็จแล้ว ผู้วิจัยจึงได้นำข้อมูลที่ได้นี้มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ เพื่อพิจารณาผลการทดลอง แต่ก่อนที่จะกล่าวถึงการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด จะต้องมีการตรวจสอบการจัดกระทำกับตัวแปรอิสระทั้งสามตัวเสียก่อน

### การตรวจสอบการจัดกระทำกับตัวแปรอิสระ

ก่อนที่จะพิจารณาผลของการทดลอง เพื่อที่จะทดสอบว่าสาเหตุที่สร้างขึ้นในการทดลองนี้ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและทัศนคติของผู้ถูกทดลองหรือไม่เพียงใดนั้น ผู้วิจัยซึ่งทดลองจำเป็นจะต้องศึกษาว่า ผู้ถูกทดลองได้รับรู้สถานะการณ์ในการทดลองในทำนองที่ผู้วิจัยต้องการจะให้รับรู้จริงหรือไม่ และถ้าผู้ถูกทดลองรับรู้ผิดเป็นไปจากสถานะที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น ก็จะเป็นเครื่องช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างสาเหตุและผลในการทดลองมากยิ่งขึ้น

ในการทดลองนี้ได้ตรวจสอบการรับรู้ของผู้ถูกทดลองสี่ประการคือ การรับรู้ว่าตัวแบบโกงหรือไม่ในการเล่น การรับรู้ว่าตัวแบบมีลักษณะอับอายผู้อื่นหรือละอายใจตนเอง การรับรู้ว่าตัวแบบรู้สึกใจหรือเสียใจที่ไม่ได้โกง และการรับรู้ของผู้ถูกทดลองว่าตนจะได้รับรางวัลทันทีหรือต้องรอรางวัล (ดูตาราง ๑ ในภาคผนวก ง.)

ในการตรวจสอบการรับรู้ของผู้ถูกทดลอง ว่าตัวแบบที่ตนพบนั้นได้โกงหรือมิได้โกงในการเล่นเกมนั้น กว่าครึ่งหนึ่ง (๖๒.๕๑ %) ของผู้ถูกทดลองที่ตัวแบบแจ้งว่าตนมิได้โกงในการเล่นเกมนั้นตอบว่าตนไม่ทราบ แต่ในหมู่ผู้ที่ทราบนั้น ก็มีผู้ถูกทดลองที่ตอบว่าตัวแบบไม่ได้โกง มากกว่าผู้ที่ตอบว่าตัวแบบโกงอย่างเห็นได้ชัด ( $\chi^2 = ๗๓.๗๒$ ,  $df = ๑$ ,  $p < .๐๐๑$ ) ส่วนในกลุ่มควบคุมซึ่งตัวแบบมิได้กล่าวหาตึงถึงการกระทำของตนนั้น ๘๔ % ของผู้ถูกทดลองในกลุ่มนี้ตอบว่าไม่ทราบ ซึ่งก็ตรงกับความเป็นจริงด้วย

ส่วนการตรวจสอบการรับรู้ของผู้ถูกทดลองเกี่ยวกับลักษณะของตัวแบบ ปรากฏว่ามีผู้ตอบว่าไม่ทราบ ๑๑.๖๖ % แต่อย่างไรก็ตามกว่าครึ่งหนึ่งของผู้ถูกทดลองในกลุ่มทดลอง

ทั้ง ๘ กลุ่มนั้น ตอบได้ตรงกับสถานะที่จัดให้ และมีจำนวนผู้ที่ตอบถูกมากกว่าจำนวนผู้ที่ตอบผิดอย่างเชื่อมั่นได้ ( $X^2 = ๘.๓๒, df = ๑, p < .๐๑$ ) ผู้ถูกทดลองที่อยู่ในสถานะตัวแบบละเอียดใจตนเองนั้น รับรู้ถูกต้องแทบทั้งหมด แต่ผู้ตอบในสถานะตัวแบบอับอายผู้อื่นนั้นส่วนใหญ่มีการรับรู้ที่ไม่ตรงกับสถานะการทดลองของตนเอง

การตรวจสอบ การรับรู้ของผู้ตอบเกี่ยวกับอารมณ์ ของตัวแบบ หลังจาก ที่ตัวแบบไม่ได้โกงในการทดลองนั้น มี ๑๘.๓๓ เปอร์เซนต์ของผู้ถูกทดลองทั้งหมด (๒๔๐ คน) ตอบว่าไม่ทราบ ในหมู่ผู้ที่ไม่ปฏิเสธนั้น มีผู้รับรู้ตรงกับสถานะการทดลองของตนมากกว่าจำนวนผู้รับรู้อย่างผิดพลาดเพียงเล็กน้อย ( $X^2 = ๑.๖๕, df = ๑$ ) ผู้ที่รับรู้อย่างผิดพลาดนี้ ส่วนใหญ่มาจากสถานะตัวแบบเสียใจโดยผู้ตอบในกลุ่มนี้รายงานว่าตัวแบบที่ตนพบนั้น แสดงความตั้งใจที่ไม่ได้โกง

ส่วนการตรวจสอบการรับรู้เกี่ยวกับเวลาการตกรางวัลนั้นมีผู้ตอบประมาณ ๒๐% ที่รายงานว่าไม่ทราบ แต่ส่วนใหญ่แล้วรายงานตรงกับสถานะการทดลองของตน โดยมีจำนวนผู้ที่ตอบผิดน้อยกว่าจำนวนผู้ที่ตอบถูกอย่างเห็นได้ชัด ( $X^2 = ๒๑๒.๘๒, df = ๑, p < .๐๐๑$ )

สรุปได้ว่าการรับรู้สถานะต่างๆ ในการทดลองนี้ ผู้ถูกทดลองส่วนมากรับรู้เวลาการรางวัลได้ชัดเจนตรงกับความเป็นจริงที่สุด รองลงมาคือการรับรู้ว่าตัวแบบไม่ได้โกงในการทดลองและการรับรู้ลักษณะอับอาย-ละเอียดใจของตัวแบบ ส่วนสถานะที่ผู้ถูกทดลองรับรู้ผิดพลาดมากที่สุด คือสถานะตัวแบบเสียใจ-เสียใจที่ไม่ได้โกง แต่อย่างไรก็ตามในการสอบถามทั้ง ๔ เรื่องก็ปรากฏว่าไม่ทราบ เป็นจำนวนต่าง ๆ กัน และมากที่สุดคือตอบว่าไม่ทราบในการถามที่ว่าตัวแบบโกงหรือไม่ ทั้ง ๆ ที่ผู้ตอบอยู่ในกลุ่มที่ตัวแบบได้กล่าวอย่างชัดเจนว่าตนมิได้โกงในการเล่นเกมนั้น ฉะนั้นจึงอาจเป็นไปได้ว่า ผู้ถูกทดลองทราบที่ตัวแบบบอกพวกตนว่าอย่างไรแต่อาจมีผู้ถูกทดลองเป็นจำนวนมากที่ไม่แน่ใจว่า ตนควรจะเชื่อคำพูดของตัวแบบหรือไม่ก็เป็นได้ ส่วนในการรับรู้เรื่องอื่น ๆ อีก ๓ เรื่องที่กล่าวมาแล้วนั้นปรากฏว่ามีผู้ตอบว่าไม่ทราบประมาณ ๑๒ ถึง ๒๐% ซึ่งเป็นจำนวนปกติสำหรับการจัดกระทำด้วยวิธีการบอกให้ทราบ ซึ่งทำให้เด็กบางคนเข้าใจได้ยากและอาจจะจำไม่ได้แม่นยำนัก จึงสรุปได้

ว่า การจัดการกระทำกับตัวแปรอิสระให้ผลกระทบบที่รุนแรงพอประมาณ นอกจากการจัดการกระทำให้ตัวแบบดีใจ ซึ่งให้ผลกระทบบที่ค่อนข้างจะบางเบาเกินไป

#### การวิเคราะห์ข้อมูลและผลการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูลในการทดลองนี้ เพื่อให้ทราบว่าตัวแปรอิสระที่ได้ถูกจัดกระทำในการทดลองนี้ มีอิทธิพลต่อตัวแปรตามอย่างไร และลักษณะของผู้ถูกทดลอง มีความสัมพันธ์กับตัวแปรตามเหล่านี้หรือไม่ ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ จะเอาตัวแปรตามเป็นหลัก ตัวแปรตามในการทดลองนี้มี ๓ ชนิดคือ พฤติกรรมโกง ทศนคติเชิงจริยธรรม และความวิตกกังวล ผลการวิเคราะห์ตัวแปรตามแต่ละประเภทมีดังต่อไปนี้

การวิเคราะห์พฤติกรรมโกง พฤติกรรมโกงในการทดลองนี้หมายถึงการที่ผู้ถูกทดลองรายงานคะแนนรวมในการเล่นเกมเกินกว่าคะแนนที่ได้รับจริง เพราะมีความต้องการที่จะได้รับรางวัล ตัวแปรตามนี้มีเพียงสองค่าคือ โกง หรือไม่โกง ตัดสินโดยผู้ที่คะแนนซึ่งผู้ถูกทดลองรายงานว่าตนเล่นเกมได้ ถ้าสูงกว่า ๑๐๐ คะแนนขึ้นไป แสดงว่าผู้ถูกทดลองโกงในการเล่น เมื่อได้จำนวนผู้โกงและจำนวนผู้ไม่โกงในการเล่นแล้ว ก็นำไปวิเคราะห์ด้วยวิธีการไค-สแควร์ (Chi-Square, Edwards, ๑๙๖๓ pp. ๖๗-๗๑)

วิธีการไค-สแควร์ใช้กับข้อมูลที่มีลักษณะเป็นประเภท และมีไม่มากประเภทนัก ในแต่ละประเภทมีความถี่เป็นหน่วยในการวิเคราะห์ เช่น พฤติกรรมโกง มี ๒ ประเภทคือ โกง กับ ไม่โกง ในประเภทโกง มีจำนวนคนที่โกงเป็นหน่วยในการวิเคราะห์หรืออาจใช้ประเภทไม่โกง โดยมีจำนวนคนที่ไม่โกงเป็นหน่วยในการวิเคราะห์ก็ได้ วิธีการไค-สแควร์นี้จะเป็นเครื่องทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตั้งแต่ ๒ ตัวขึ้นไป เช่น ตัวแปรอิสระหนึ่งหรือหลายตัว กับตัวแปรตามหนึ่งตัว เป็นต้น ซึ่งจะให้ค่าไค-สแควร์รวมของการวิเคราะห์นั้น นอกจากนั้นการเปรียบเทียบจำนวนคนโกงในสภาวะการทดลองที่ละสองสภาวะหรือสองกลุ่ม ก็จะทำให้ทราบว่าจำนวนคนที่โกงในทั้งสองสภาวะนั้น แตกต่างกันในระดับที่เชื่อมั่นได้มากน้อยเพียงใด หรืออาจพบว่าความแตกต่างตามตัวเลขนั้นมีอยู่อย่างเห็นได้ชัด แต่ก็มีความแตกต่างที่ยังไม่อยู่ในระดับอันเป็นที่ยอมรับตามสากลก็ได้

การวิเคราะห์จำนวนผู้โกงด้วยวิธีไค-สแควร์นี้ ใช้ความถี่ของกลุ่มผู้โกงในสถานะต่าง ๆ มาเปรียบเทียบกัน แต่การจะเข้าใจว่ากลุ่มใดมีจำนวนผู้โกงมากน้อยกว่ากันเพียงไรนั้น สิ่งที่ใช้ได้คือการคิดจำนวนผู้โกงเป็นร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์ของคนในสถานะนั้นทั้งหมด ฉะนั้นข้อมูลของแต่ละสถานะจึงต้องมีเปอร์เซ็นต์ผู้โกงกำกับไว้ด้วย เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจ แต่เปอร์เซ็นต์นั้นมิได้เข้าไปเกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ด้วยวิธีการไค-สแควร์แต่อย่างใด

ในการวิเคราะห์จำนวนผู้โกงนี้ ในขั้นแรกจะมีการวิเคราะห์ตามลำดับของสมมติฐาน จากสมมติฐานข้อ ๑ ถึง ข้อ ๖ ซึ่งเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมโกง ต่อจากนั้นก็จะมีการวิเคราะห์ข้อมูลนอกเหนือจากสมมติฐาน เพื่อที่จะใช้ข้อมูลที่มีอยู่ทั้งหมดให้เกิดประโยชน์อย่างเต็มที่

การวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมติฐาน สมมติฐานข้อ ๑ ถึงข้อ ๖ ของการทดลองนี้ ได้ทำนายพฤติกรรมโกงในสถานะการทดลองที่เกี่ยวกับลักษณะของตัวแบบ อารมณ์ของตัวแบบและเวลาตารางวัล นอกจากนี้ได้ทำนายพฤติกรรมโกงโดยพิจารณาลักษณะของผู้ถูกทดลองประกอบกับสถานะการทดลองต่าง ๆ ลักษณะของผู้ถูกทดลองที่ใช้มีสองประเภทคือระดับจริยธรรม และลักษณะมุ่งอนาคต

การวิเคราะห์จำนวนผู้โกง จะได้พิจารณาอิทธิพลของการมีตัวแบบ อิทธิพลของการมีตัวแบบกับการตารางวัล อิทธิพลของลักษณะของตัวแบบกับอารมณ์ของตัวแบบ อิทธิพลของเวลาตารางวัล อิทธิพลของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของตัวแบบ อารมณ์ของตัวแบบ และเวลาตารางวัล อิทธิพลของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของตัวแบบ อารมณ์ของตัวแบบและจริยธรรม และท้ายสุดคืออิทธิพลของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเวลาตารางวัล ลักษณะทางจริยธรรม และลักษณะมุ่งอนาคต

อิทธิพลของการมีตัวแบบ สถานะการมีตัวแบบคือการที่ผู้ถูกทดลองได้ฟังผู้สมรู้เล่าว่า ผู้สมรู้ไม่ได้โกงในการเล่นเกม และผู้สมรู้ได้แสดงตัวเป็นตัวแบบต่าง ๆ ๔ ประเภทในการวิเคราะห์ส่วนนี้ ได้พิจารณาเปรียบเทียบจำนวนผู้โกงในกลุ่มที่มีตัวแบบทั้งหมด กับจำนวนผู้โกงในกลุ่มควบคุมซึ่งไม่มีตัวแบบ ผลปรากฏว่า จำนวนผู้โกงในกลุ่มที่มีตัวแบบมีน้อยกว่าจำนวนผู้โกงในกลุ่มที่ไม่มีตัวแบบ (๓๘.๗๕% และ ๕๓.๓๓% ตามลำดับ) จาก

การวิเคราะห์ความแตกต่างของความถี่ด้วยวิธีการไค-สแควร์ ปรากฏว่าจำนวนผู้โงะในกลุ่มที่มีตัวแบบมีน้อยกว่าจำนวนผู้โงะในกลุ่มที่ไม่มีตัวแบบอย่างเชื่อมั่นได้ ( $X^2 = ๔.๒๐$ ,  $df = ๑$ ,  $p < .๐๕$ ) ฉะนั้นผลส่วนนี้จึงสนับสนุนสมมติฐาน ๑ ในการทดลองนี้

อิทธิพลของการมีตัวแบบกับการตรวจวัด เนื่องจากตัวแปรอิสระทั้งสองตัวนี้แต่ละตัวมี ๒ ระดับ ฉะนั้นจึงเกิดเป็นสภาวะร่วม ๔ ประเภทด้วยกัน จากการวิเคราะห์ความแตกต่างของจำนวนผู้โงะใน ๔ สภาวะนี้ด้วยวิธีการไค-สแควร์ ปรากฏว่า อิทธิพลของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระสองตัวนี้มีต่อพฤติกรรมโงะนั้น มีนัยสำคัญทางสถิติในระดับที่น่าเชื่อมั่นสูง ( $X^2 = ๑๓.๕๒$ ,  $df = ๓$ ,  $p < .๐๑$ ) จากการพิจารณาเปอร์เซ็นต์ผู้โงะในสภาวะทั้ง ๔ (ดูตาราง ๒ ในภาคผนวก ง.) ปรากฏว่า ในกลุ่มที่มีตัวแบบและต้องรอรางวัลมีผู้โงะน้อยที่สุด ส่วนในกลุ่มที่ไม่มีตัวแบบและจะได้รับรางวัลทันทีมีผู้โงะมากที่สุด จากการเปรียบเทียบจำนวนผู้โงะทีละสองสภาวะ ปรากฏว่า กลุ่มที่ไม่มีตัวแบบและตรวจรางวัลทันทีนี้ โงะมากกว่ากลุ่มอื่นๆ ทั้งสามกลุ่ม ส่วนกลุ่มที่มีตัวแบบ ถ้ามีการตรวจรางวัลทันทีมีผู้โงะมากกว่าการชลอรางวัล จึงสรุปได้ว่าการมีตัวแบบที่กระทำดีมีประสิทธิภาพในการเพิ่มพฤติกรรมซื้อสัตย์ในสภาวะตรวจรางวัลทันที มากกว่าในสภาวะชลอรางวัล

อิทธิพลของลักษณะของตัวแบบกับอารมณ์ของตัวแบบ ลักษณะของตัวแบบนี้มี ๓ ประเภทคือ ตัวแบบประเภทอับอาย ละอาย และควบคุม เมื่อเปรียบเทียบจำนวนผู้โงะในกลุ่มทั้งสามประเภทนี้ ปรากฏว่า จำนวนผู้โงะในกลุ่มควบคุม (๕๓.๓๓%) มีมากกว่าจำนวนผู้โงะในกลุ่มตัวแบบละอายใจ (๓๕.๐๐%) อย่างเชื่อมั่นได้ ( $X^2 = ๕.๕๕$ ,  $df = ๑$ ,  $p < .๐๒$ ) ส่วนจำนวนผู้โงะในกลุ่มตัวแบบอับอายผู้อื่นนั้น (๔๒.๕๐%) สูงกว่าในกลุ่มตัวแบบละอายใจ แต่ต่ำกว่าในกลุ่มควบคุมเล็กน้อย

ส่วนทางด้านอารมณ์ของตัวแบบ ซึ่งแบ่งเป็นกลุ่มที่มีตัวแบบดีใจและตัวแบบเสียใจนั้น มีจำนวนผู้โงะแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย (๓๕.๐๐% และ ๔๒.๕๐% ตามลำดับ) กล่าวคือในกลุ่มตัวแบบดีใจมีผู้โงะน้อยกว่าในกลุ่มตัวแบบเสียใจ

ในการพิจารณาอิทธิพลของลักษณะของตัวแบบ ควบคู่ไปกับอารมณ์ตัวแบบนั้น สามารถจะแบ่งสภาวะการทดลองออกได้เป็น ๔ ประเภทคือ สภาวะตัวแบบอับอาย-ดีใจ

ตัวแบบอับอาย-เสียใจ ตัวแบบละอาย-ดีใจ และตัวแบบละอาย-เสียใจ จากการเปรียบเทียบความแตกต่างของจำนวนผู้โง่ในกลุ่มทั้งสี่ประเภทนี้ ปรากฏว่ากลุ่มที่มีตัวแบบอับอาย-เสียใจโง่มากที่สุด กล่าวคือ คนในกลุ่มนี้โง่มากกว่าในกลุ่มตัวแบบอับอาย-ดีใจ และมากกว่ากลุ่มตัวแบบละอาย-เสียใจ อย่างเชื่อมั่นได้ (ดูตาราง ๑๕) ส่วนการเปรียบเทียบความแตกต่างของจำนวนผู้โง่ในทั้ง ๔ กลุ่มพร้อมกันนั้น ไม่พบค่าไคสแควร์ที่สูงพอจะเชื่อมั่นได้ ซึ่งแสดงว่าจำนวนผู้โง่ไม่แตกต่างกันในระดับที่ยอมรับได้

ฉะนั้นผลส่วนนี้จึงไม่สนับสนุนสมมติฐาน ๒ ในการทดลองนี้

อิทธิพลของเวลาตกรางวัล การพิจารณาเปรียบเทียบจำนวนผู้โง่ในสภาวะตกรางวัลทันที และชดอรางวัลในกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดนั้น ปรากฏว่า ในสภาวะตกรางวัลทันที มีผู้โง่มากกว่า (๕๐.๐๐%) ในสภาวะชดอรางวัล (๓๓.๓๓%) อย่างเชื่อมั่นได้สูง

#### ตาราง ๑๕

อิทธิพลของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของตัวแบบกับ  
อารมณ์ของตัวแบบ ต่อพฤติกรรมโง่

ประเภทตัวแบบ	จำนวนคน			% โง่
	โง่	ไม่โง่	รวม	
อับอาย - ดีใจ	๒๐	๔๐	๖๐	๓๓.๓๓
อับอาย - เสียใจ	๓๑	๒๙	๖๐	๕๑.๖๗
ละอาย - ดีใจ	๒๒	๓๘	๖๐	๓๖.๖๗
ละอาย - เสียใจ	๒๐	๔๐	๖๐	๓๓.๓๓

$$X^2 = ๖.๒๗, df = ๓$$

รวม

$$๕๑.๖๗ \% \text{ กับ } ๓๓.๓๓ \% , X^2 = ๔.๕๒, df = ๑, p < .๐๕$$



( $X^2 = ๘.๕๗$ ,  $df = ๑$ ,  $p < .๐๑$ ) ฉะนั้นผลส่วนนี้จึงสนับสนุนสมมติฐาน ๓ ในการทดลองนี้ อิทธิพลของเวลาตรวจวัดนี้ ปรากฏทั้งในกลุ่มที่มีตัวแบบ และไม่มีตัวแบบ โดยในกลุ่มที่ไม่มีตัวแบบนั้น ความแตกต่างของจำนวนผู้โกงในการตรวจวัด ๒ ประเภท มีมากกว่าในกลุ่มที่มีตัวแบบ

อิทธิพลของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของตัวแบบ อารมณ์ของตัวแบบ และเวลาตรวจวัด การปฏิสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระ ๓ ตัว ทำให้เกิดเป็นสถานะต่างๆ ได้ ๘ สถานะ จากการเปรียบเทียบจำนวนผู้โกงในทั้ง ๘ สถานะ ปรากฏว่าในสถานะที่มีตัวแบบอับอาย - ดีใจและต้องรอรางวัลนั้น มีผู้โกงน้อยที่สุด (๑๖.๖๗ %) ส่วนในสถานะตัวแบบอับอาย - เสียใจและต้องรอรางวัลมีผู้โกงมากที่สุด (๕๓.๓๓ %) (ดูตาราง ๑๖) สองสถานะนี้แตกต่างกันที่อารมณ์ของตัวแบบเท่านั้น และจำนวนผู้โกงในสองกลุ่มนี้แตกต่างกันอย่างเชื่อมั่นได้สูง ( $X^2 = ๘.๘๖$ ;  $df = ๑$ ,  $p < .๐๑$ ) นอกจากนี้กลุ่มที่มีตัวแบบอับอาย - ดีใจและต้องรอรางวัลนี้ยังโกงน้อยกว่ากลุ่มที่มีตัวแบบประเภทอับอายอื่นๆ ทั้งหมด ซึ่งมีจำนวนผู้โกงสูงกว่ากลุ่มที่มีตัวแบบละอายใจทั้งหมดด้วย นอกจากนี้ในสถานะที่ตัวแบบเสียใจและต้องรอรางวัลนี้ ถ้ามีตัวแบบประเภทละอาย จะทำให้มีผู้โกงน้อยกว่าการมีตัวแบบประเภทอับอายอย่างเชื่อมั่นได้

แต่การพิจารณาเปรียบเทียบจำนวนผู้โกงในกลุ่มที่มีตัวแบบอับอาย - เสียใจและตรวจรางวัลทันที (๕๐.๐๐ %) ซึ่งมีมากกว่ากลุ่มที่มีตัวแบบละอาย - ดีใจและชลอรางวัล (๓๐.๓๓ %) ไม่พบค่าไค - สแควร์ซึ่งสูงพอที่จะยอมรับได้ ( $X^2 = ๒.๕$ ,  $df = ๑$ ) ฉะนั้นผลการทดลองส่วนนี้ จึงเพียงแต่มีแนวโน้มที่จะสนับสนุนสมมติฐาน ๔ เท่านั้น

อิทธิพลของการปฏิสัมพันธ์ของลักษณะ และอารมณ์ ของตัวแบบ และจริยธรรมของผู้ถูกทดลอง ได้มีการแบ่งผู้ถูกทดลองตามคะแนนในแบบวัดระดับจริยธรรมออกเป็น ผู้มีจริยธรรมต่ำและสูง โดยใช้คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดเป็นเกณฑ์ในการแบ่ง จากนั้นก็ได้พิจารณาว่าผู้มีจริยธรรมต่ำและสูงนี้ จะโกงในการเล่นเกมน้อยกว่ากันเพียงไร ปรากฏว่าผู้ที่มีจริยธรรมต่ำโกงมากกว่า (๔๕.๐๐ %) ผู้ที่มีจริยธรรมสูง (๓๘.๗๕ %)

เพียงเล็กน้อย ในการแยกพิจารณากลุ่มผู้ไม่มีตัวแบบ และผู้ที่มีตัวแบบ ซึ่งมีจริยธรรมต่างกันนั้นปรากฏว่า การมีตัวแบบทำให้ผู้มีจริยธรรมสูง ลดพฤติกรรมโกงลงได้มากกว่าผู้ที่มีจริยธรรมต่ำ (ดูภาพ ๖) และความแตกต่างอยู่ในระดับที่เชื่อมั่นได้ ( $X^2 = ๕.๒๕$ ,  $df = ๑$ ,  $p < .๐๕$ )

## ตาราง ๑๖

อิทธิพลของการปฏิสัมพันธ์ของลักษณะของตัวแบบ อารมณ์ของตัวแบบ และเวลาตกรางวัลที่มีต่อพฤติกรรมโกง

สภาวะ	จำนวนคน			% โกง
	โกง	ไม่โกง	รวม	
อับอาย ดีใจ ทันทีก	๑๕	๑๕	๓๐	๕๐.๐๐
อับอาย ดีใจ ชลอ	๕	๒๕	๓๐	๑๖.๖๗
อับอาย เสียใจ ทันทีก	๑๕	๑๕	๓๐	๕๐.๐๐
อับอาย เสียใจ ชลอ	๑๖	๑๔	๓๐	๕๓.๓๓
ละอาย ดีใจ ทันทีก	๑๓	๑๗	๓๐	๔๓.๓๓
ละอาย ดีใจ ชลอ	๙	๒๑	๓๐	๓๐.๓๓
ละอาย เสียใจ ทันทีก	๑๒	๑๘	๓๐	๔๐.๐๐
ละอาย เสียใจ ชลอ	๘	๒๒	๓๐	๒๖.๖๗

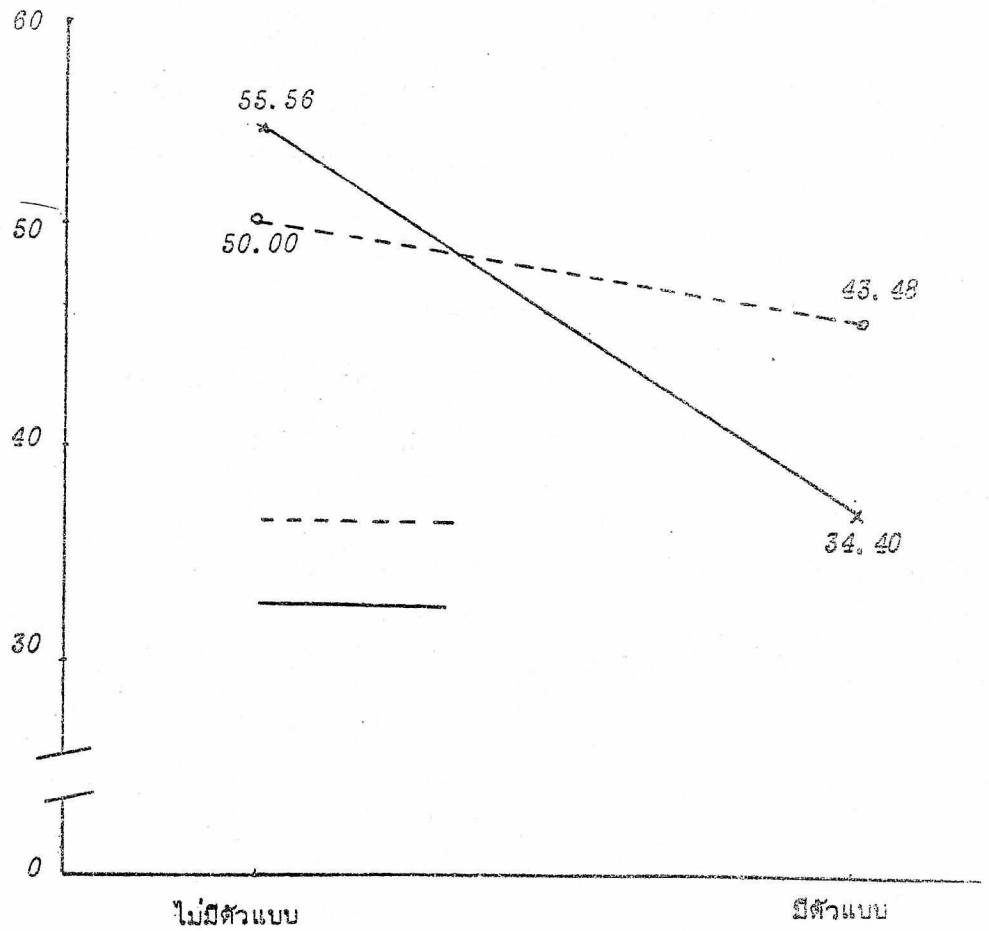
$$X^2 = ๑๕.๐๗, \quad df = ๗, \quad p < .๐๕$$

รวม

$$๑๖.๖๗ \% \text{ กับ } ๕๐.๐๐ \% , \quad X^2 = ๗.๕๐, \quad df = ๑, \quad p < .๐๑$$

$$๑๖.๖๗ \% \text{ กับ } ๕๓.๓๓ \% , \quad X^2 = ๘.๘๖, \quad df = ๑, \quad p < .๐๑$$

$$๕๓.๓๓ \% \text{ กับ } ๒๖.๖๗ \% , \quad X^2 = ๔.๔๔, \quad df = ๑, \quad p < .๐๕$$



สถานะในการทดลอง

ภาพ ๖ ความแตกต่างของจำนวนผู้โง่ที่มีจริยธรรมต่ำและสูงในสถานะที่ไม่มีตัวแบบและมีตัวแบบ

ในการพิจารณาอิทธิพลของการปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ลักษณะ ๔ ประการ ของตัวแบบ และลักษณะทางจริยธรรมของผู้ถูกทดลอง ทำให้แบ่งผู้ถูกทดลองออกเป็น ๘ ประเภท (ดูตาราง ๑๗) จากการเปรียบเทียบจำนวนผู้โง่ในกลุ่มทั้งแปด ปรากฏว่าผู้ที่มีจริยธรรมสูงและอยู่ในสถานะที่มีตัวแบบละอาย - ตีใจ โง่ น้อยที่สุด (๒๘.๕๗ %) ส่วนผู้ที่

มีจริยธรรมต่ำ และอยู่ในสถานะที่มีตัวแบบอับอาย-เสียใจ โกงมากที่สุด (๖๐.๗๑ %) ความแตกต่างของจำนวนผู้โกงในสองกลุ่มนี้อยู่ในระดับที่เชื่อมั่นได้ ( $X^2 = ๔.๘๖$ ,  $df = ๑$ ,  $p < .๐๕$ ) ฉะนั้นผลส่วนนี้จึงสนับสนุนสมมติฐาน ๕ แต่เมื่อเปรียบเทียบจำนวนผู้โกงใน ๘ กลุ่มพร้อมๆ กันแล้ว ไม่พบความแตกต่างในระดับที่เชื่อมั่นได้ ( $X^2 = ๑๐.๓๖$ ,  $df = ๗$ )

ตาราง ๑๗

อิทธิพลของการปฏิสัมพันธ์ของลักษณะของตัวแบบ อารมณ์ตัวแบบและจริยธรรม  
ของผู้ถูกทดลองที่มีต่อพฤติกรรมโกง

สถานะ	จำนวนคน			
	โกง	ไม่โกง	รวม	% โกง
อับอาย-ดีใจ จ. ต่ำ	๘	๑๘	๒๖	๓๐.๗๗
อับอาย-ดีใจ จ. สูง	๑๒	๒๒	๓๔	๓๕.๒๙
อับอาย-เสียใจ จ. ต่ำ	๑๗	๑๑	๒๘	๖๐.๗๑
อับอาย-เสียใจ จ. สูง	๑๔	๑๘	๓๒	๔๓.๗๕
ละอาย-ดีใจ จ. ต่ำ	๑๒	๑๓	๒๕	๔๘.๐๐
ละอาย-ดีใจ จ. สูง	๑๐	๒๕	๓๕	๒๘.๕๗
ละอาย-เสียใจ จ. ต่ำ	๑๓	๒๓	๓๖	๓๖.๑๑
ละอาย-เสียใจ จ. สูง	๗	๑๗	๒๔	๒๙.๑๗

$$X^2 = ๑๐.๓๖, df = ๗$$

รวม

$$๓๐.๗๗ \% \text{ กับ } ๖๐.๗๑ \%, X^2 = ๔.๘๖, df = ๑, p < .๐๕$$

$$๖๐.๗๑ \% \text{ กับ } ๒๘.๕๗ \%, X^2 = ๖.๕๖, df = ๑, p < .๐๑$$

อิทธิพลของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเวลาตรวจวัด ลักษณะทางจริยธรรม และ ลักษณะมุ่งอนาคต ได้มีการแบ่งผู้ถูกทดลองตามคะแนนการตอบแบบวัดลักษณะมุ่งอนาคต ออกเป็นกลุ่มที่มีลักษณะมุ่งอนาคตต่ำและสูง จากนั้นก็ได้พิจารณาว่าผู้ที่มีลักษณะมุ่งอนาคตต่ำ และสูงนี้จะโก่งต่างกันหรือไม่ ผลปรากฏว่า ลักษณะมุ่งอนาคตทำนายพฤติกรรมโก่งได้ไม่ดีเท่าระดับจริยธรรม แม้ว่าผู้ที่มีมุ่งอนาคตต่ำจะโก่งมากกว่าผู้ที่มีมุ่งอนาคตสูงในทุกกรณีก็ตาม แต่ความแตกต่างนี้มีน้อยมาก

เมื่อแบ่งผู้ถูกทดลองที่อยู่ในสภาวะตรวจวัดทันที และในสภาวะชดอรางวัลตาม คะแนนสูงต่ำในแบบวัดระดับจริยธรรมและแบบวัดลักษณะมุ่งอนาคต จึงได้ผู้ถูกทดลอง ๘ กลุ่มด้วยกัน ถ้าพิจารณาเฉพาะผู้ที่มีตัวแบบ (คูตาราง ๑๘) ซึ่งมีอยู่ ๒๕๐ คน ปรากฏว่า ผู้ที่โก่งมากที่สุดคือผู้ที่อยู่ในสภาวะตรวจวัดทันที และมีจริยธรรมต่ำ (ผู้มุ่งอนาคตต่ำ โกง ๕๑.๖๑% และผู้มุ่งอนาคตสูง โกง ๕๗.๖๘) ส่วนผู้ที่โก่งน้อยที่สุดคือผู้ที่อยู่ในสภาวะเดียวกันนี้แต่มีจริยธรรมสูง และลักษณะมุ่งอนาคตสูง (๒๘.๑๓%) ความแตกต่างระหว่าง กลุ่มที่โก่งมากและโก่งน้อยนี้มีนัยสำคัญที่ .๑๐ และ .๐๕ ตามลำดับ แต่ในสภาวะชดอรางวัล กลุ่มที่มีลักษณะทางจริยธรรมต่ำและมุ่งอนาคตต่ำโก่งน้อยกว่า (๒๖.๖๗%) ผู้ที่มีลักษณะทางจริยธรรมสูงและมุ่งอนาคตสูง (๓๐.๕๖%) เพียงเล็กน้อย และไม่พบความแตกต่างเป็นนัยสำคัญในการเปรียบเทียบสองกลุ่มหลังนี้ ส่วนการพิจารณากลุ่มที่ไม่มีตัวแบบกับกลุ่มรวม ไม่พบความแตกต่างระหว่างสภาวะตรวจวัดทันทีและสภาวะชดอรางวัล ดังที่พบในกลุ่มที่มีตัวแบบ ฉะนั้นจึงสรุปได้ว่า ผลการทดลองส่วนนี้สนับสนุนสมมติฐาน ๖ เฉพาะแต่ในกลุ่มที่มีตัวแบบเท่านั้น

การวิเคราะห์ข้อมูลทีนอกเหนือจากสมมติฐาน การรายงานผลการวิเคราะห์ จำนวนผู้โก่งทั้งหมดที่กล่าวมาแล้วข้างบนนี้ เป็นการวิเคราะห์ผลการทดลองโดยใช้สมมติฐาน ทั้ง ๖ ข้อแรกเป็นเกณฑ์ แต่การวิเคราะห์จำนวนผู้โก่งนอกเหนือจากสมมติฐานก็ได้กระทำอย่างละเอียด เพื่อที่จะใช้ ข้อมูลทั้งหมดให้เป็น ประโยชน์ มากที่สุด และเพื่อที่จะช่วยให้

## ตาราง ๑๘

อิทธิพลของการปฏิสัมพันธ์ของเวลาตกรางวัด จริยธรรม  
และลักษณะมุ่งอนาคต ที่มีต่อพฤติกรรมโกง  
ในกลุ่มที่มีตัวแบบ

สถานะ	จำนวนคน			
	โกง	ไม่โกง	รวม	% โกง
ทันที จ. ต่ำ ม. ต่ำ	๑๖	๑๕	๓๑	๕๑.๖๑
ทันที จ. ต่ำ ม. สูง	๑๕	๑๑	๒๖	๕๗.๖๙
ทันที จ. สูง ม. ต่ำ	๑๕	๑๖	๓๑	๔๘.๓๙
ทันที จ. สูง ม. สูง	๙	๒๓	๓๒	๒๘.๑๓
ชดอ จ. ต่ำ ม. ต่ำ	๙	๒๒	๓๐	๒๖.๖๗
ชดอ จ. ต่ำ ม. สูง	๑๑	๑๗	๒๘	๓๙.๒๙
ชดอ จ. สูง ม. ต่ำ	๙	๑๘	๒๖	๓๐.๗๗
ชดอ จ. สูง ม. สูง	๑๑	๒๕	๓๖	๓๐.๕๖

$$X^2 = ๑๒.๓๔, \quad df = ๗$$

รวม

$$๕๑.๖๑\% \text{ กับ } ๒๘.๑๓\%, \quad X^2 = ๓.๖๓, \quad df = ๑, \quad p < .๑๐$$

$$๕๗.๖๙\% \text{ กับ } ๒๘.๑๓\%, \quad X^2 = ๕.๑๗, \quad df = ๑, \quad p < .๐๕$$

$$๕๑.๖๑\% \text{ กับ } ๒๖.๖๗\%, \quad X^2 = ๓.๙๘, \quad df = ๑, \quad p < .๐๕$$

เข้าใจผลของการทดลองในส่วนที่เกี่ยวกับสมมติฐานได้อย่างละเอียด และกว้างขวางยิ่งขึ้น แต่การวิเคราะห์ข้อมูลในลักษณะนี้มีปัญหาอยู่บ้าง ตรงที่อาจทำให้นักสถิติบางคนไม่สบายใจ เพราะอาจจะทำให้พบผลที่มีนัยสำคัญเข้าโดยบังเอิญได้ จึงควรตระหนักในเรื่องนี้ไว้บ้าง

ต่อจากนี้จะเสนอผลการวิเคราะห์จำนวนผู้โง่ โดยพิจารณาอิทธิพลของตัวแปรอิสระทีละตัว และพิจารณาอิทธิพลของการปฏิสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระนั้น ๆ กับตัวแปรอิสระอื่น ๆ อีก ๑ ตัวและ ๒ ตัว ตามลำดับ ฉะนั้นการเสนอผลการวิเคราะห์จำนวนผู้โง่ในส่วนนี้จึงอาจจะซ้ำซ้อนกันบ้าง ทั้งนี้เพื่อให้ได้พิจารณาบทบาทของตัวแปรอิสระแต่ละตัวในทุกแง่ทุกมุม

ตัวแปรอิสระในการทดลองนี้มีด้วยกัน ๕ ตัวคือ ลักษณะของตัวแบบ อารมณ์ของตัวแบบ เวลาตรรกาวัด ระเบียบจริยธรรมของผู้ถูกทดลอง และลักษณะมุ่งอนาคตของผู้ถูกทดลอง ฉะนั้นจึงจะแบ่งการพิจารณาผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตัวแปรอิสระออกเป็น ๕ หัวข้อดังต่อไปนี้คือ

บทบาท ของ ลักษณะ ของตัวแบบ และการปฏิสัมพันธ์ กับตัวแปรอิสระอื่น ๆ ลักษณะของตัวแบบ แบ่งเป็น ๓ ประเภท คือตัวแบบประเภทอับอายผู้อื่น ตัวแบบประเภทละอายใจตนเอง และตัวแบบประเภทควบคุม ลักษณะของตัวแบบนี้ ไม่มีความสัมพันธ์โดยตรงกับพฤติกรรมโง่ แต่ในสถานะที่มีตัวแบบประเภทควบคุมมีผู้โง่มากที่สุด ส่วนในสถานะที่มีตัวแบบประเภทละอายใจมีผู้โง่น้อยที่สุด ส่วนสถานะที่มีตัวแบบอับอายผู้อื่นนั้น มีจำนวนผู้โง่ไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญจากอีกสองสถานะนั้น (ดูตาราง ๓ ในภาคผนวก ง.)

ลักษณะ ของตัวแบบนี้ เมื่อนำไป พิจารณา ร่วมกับ เวลา ตรรกาวัด แล้วพบว่า เป็นสาเหตุของพฤติกรรมโง่อย่างมีความน่าเชื่อมั่นสูง เมื่อพิจารณาการไม่มีตัวแบบและการมีตัวแบบประเภทอับอายหรือละอาย ร่วมกับเวลาตรรกาวัดนั้น ทำให้ทำนายได้ว่า สถานะที่ไม่มีตัวแบบและมีการตรรกาวัดทันทีนั้น มีผู้โง่มากที่สุด ส่วนสถานะมีตัวแบบประเภทละอายและมีการชลอตรรกาวัดนั้นมีผู้โง่น้อยที่สุด ผลการวิจัยนี้ก็ให้ผลสอดคล้องกับข้อทำนายนี้กล่าวคือ จากการพิจารณาเปอร์เซ็นต์ผู้โง่ในแต่ละสถานะ ปรากฏว่าในสถานะที่ไม่มี



ตัวแบบและมีการตรวจรางวัลทันทีที่มีผู้โกงมากที่สุด (๖๖.๑๗%) และแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญจากจำนวนผู้โกงในสภาวะอื่น ๆ ทั้งหมด ยกเว้นในสภาวะตัวแบบอับอายและตรวจรางวัลทันที ซึ่งมีผู้โกงมากเป็นรองลงมา (๕๐.๐๐%) ส่วนสภาวะที่มีผู้โกงน้อยที่สุดคือ สภาวะที่มีตัวแบบประเภทละอายใจตนเองและต้องรอรางวัล (ดูตาราง ๘ ในภาคผนวก ง.) จึงสรุปได้ว่าการมีตัวแบบที่ทำความดีและการชดเชยรางวัล สามารถยับยั้งพฤติกรรมโกงในผู้ถูกทดลองได้เป็นอย่างดี แต่ในสภาวะตรวจรางวัลทันทีนั้น ตัวแบบประเภทอับอายมีประสิทธิภาพไม่แตกต่างไปจากการไม่มีตัวแบบ

นอกจากนี้ลักษณะของตัวแบบ เมื่อถูกพิจารณาร่วมกับอารมณ์ของตัวแบบ และเวลาตรวจรางวัล หรือเมื่อถูกพิจารณาร่วมกับจริยธรรมของผู้ถูกทดลองและเวลาตรวจรางวัล หรือเมื่อถูกพิจารณาร่วมกับลักษณะมุ่งอนาคตของผู้ถูกทดลองและเวลาตรวจรางวัล หรือท้ายสุดเมื่อถูกพิจารณาร่วมกับจริยธรรมและลักษณะมุ่งอนาคตของผู้ถูกทดลอง ปรากฏว่าลักษณะของตัวแบบและตัวแปรอิสระอื่น ๆ ที่กล่าวมานี้ร่วมกัน เป็นสาเหตุให้เกิดพฤติกรรมโกงที่แตกต่างกันอย่างน่าเชื่อมั่นได้สูง (ดูตาราง ๓ ในภาคผนวก ง.)

สรุปได้ว่า ลักษณะของตัวแบบอันเป็นสาเหตุหนึ่งที่ถูกสร้างขึ้นในการทดลองนี้เป็นสาเหตุร่วมกับตัวแปรอิสระอื่น ๆ อีกหลายตัว โดยเฉพาะเวลาตรวจรางวัล ส่งอิทธิพลต่อพฤติกรรมโกงอย่างเชื่อมั่นได้สูง

บทบาทของอารมณ์ของตัวแบบ และการปฏิสัมพันธ์กับตัวแปรอิสระอื่น ๆ อารมณ์ของตัวแบบซึ่งเป็นสาเหตุหนึ่งที่ถูกสร้างขึ้นในการทดลองนี้ แบ่งออกเป็น ๒ ประเภทคือตัวแบบดีใจที่ไม่ได้โกง กับตัวแบบเสียใจที่ไม่ได้โกง อารมณ์ของตัวแบบนี้ไม่มีความสัมพันธ์โดยตรงกับพฤติกรรมโกง แต่เมื่อพิจารณาอารมณ์ของตัวแบบร่วมกับสาเหตุอื่น ๆ ปรากฏว่ามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมโกงอย่างเด่นชัดขึ้นจนเชื่อมั่นได้สูง (ดูตาราง ๔ ในภาคผนวก ง.)

อารมณ์ของตัวแบบเมื่อพิจารณาร่วมกับเวลาตรวจรางวัลแล้ว พบว่ามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมโกงอย่างมาก (ดูตาราง ๕ ในภาคผนวก ง.) อาจทำนายได้ว่า จำนวนผู้ที่โกง

มากที่สุดมาจากสภาวะที่มีตัวแบบเสียใจที่ทำความดีและมีการตรวจรางวัลทันที ส่วนจำนวนผู้ที่  
 โกงน้อยที่สุดมาจากสภาวะตัวแบบดีใจและต้องรอรางวัล ผลจากการวิจัยในส่วนนี้ ก็ใกล้เคียง  
 กับข้อทำนายนี้ กล่าวคือ เมื่อพิจารณาจำนวนผู้โกงในสภาวะทั้ง ๔ ประเภท ปรากฏว่าใน  
 สภาวะที่มีตัวแบบแสดงความดีใจที่ไม่ได้โกงและต้องรอรางวัลนั้น มีผู้โกงน้อยที่สุด และ  
 แตกต่างจากสภาวะอื่น ๆ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ทั้งสามสภาวะที่เหลือ มี  
 จำนวนผู้โกงใกล้เคียงกัน ฉะนั้นจึงสรุปได้ว่าตัวแบบที่แสดงความดีใจที่ไม่ได้โกงนั้นจะมี  
 ประสิทธิภาพโน้มน้าวใจให้ผู้ถูกทดลองปฏิบัติตามได้มากในสถานการณ์ที่ต้องรอรางวัลเท่านั้น

อารมณ์ของตัวแบบนี้ นอกจากจะเป็นสาเหตุร่วมกับเวลาตรวจรางวัลดังกล่าวมา  
 แล้ว สาเหตุทั้งสองชนิดยังเป็นสาเหตุร่วมกับลักษณะของตัวแบบ และจริยธรรมของผู้ถูก  
 ทดลองในการควบคุมพฤติกรรมโกงได้อีกด้วย (ดูตาราง ๔ ในภาคผนวก ง.)

บทบาทของระดับจริยธรรมและการปฏิสัมพันธ์กับตัวแปรอิสระอื่น ๆ ระดับ  
 จริยธรรมเป็นลักษณะชนิดหนึ่งของผู้ถูกทดลองซึ่งใช้เป็นเครื่องทำนายพฤติกรรม โดยพิจารณา  
 ร่วมกับสาเหตุอื่น ๆ การทดลองนี้ ได้แบ่งผู้ถูกทดลองออกเป็น ๒ ประเภท คือผู้ที่มีจริยธรรม  
 ต่ำ และผู้ที่มีจริยธรรมสูง ลักษณะทางจริยธรรมของผู้ถูกทดลองนี้ ไม่มีความสัมพันธ์โดยตรง  
 กับพฤติกรรมโกง แต่เป็นสาเหตุร่วมกับลักษณะต่าง ๆ ของสถานการณ์ และลักษณะอื่นของ  
 ผู้ถูกทดลองที่ส่งผลต่อพฤติกรรมโกงของบุคคลอย่างเชื่อมั่นได้ (ดูตาราง ๕ ในภาคผนวก ง.)

จริยธรรมของผู้ถูกทดลองนี้เป็นสาเหตุร่วมกับเวลาตรวจรางวัลที่ส่งผลต่อ พฤติกรรม  
 โกงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในกลุ่ม ๓ ประเภท คือกลุ่มที่มีตัวแบบ กลุ่มที่ไม่มีตัวแบบ  
 และกลุ่มรวมทั้งหมด ไม่ว่าจะ เป็นกลุ่มประเภทใด อาจทำนายได้ว่าผู้ที่โกงมากที่สุด คือผู้  
 ที่จะไ้รางวัลทันทีและมีจริยธรรมต่ำ ส่วนผู้ที่โกงน้อยที่สุดคือผู้ที่ต้องรอรางวัล และมี  
 จริยธรรมสูง ข้อทำนายนี้ได้รับการสนับสนุนจากข้อมูลของกลุ่มที่มีตัวแบบเท่านั้น ส่วนใน  
 กลุ่มผู้ที่ไม่ไม่มีตัวแบบนั้นผู้ที่โกงมากที่สุดคือผู้ที่มีจริยธรรมสูงและจะไ้รางวัลทันที (ดูตาราง  
 ๑๐ ในภาคผนวก ง.)

ลักษณะทางจริยธรรมของผู้ถูกทดลองนี้ ช่วยให้เข้าใจอิทธิพลของการตรารังวัล ที่มีต่อพฤติกรรมโกงของบุคคลได้แจ่มชัดขึ้น กล่าวคือการตรารังวัลทันทีทำให้มีผู้โกงมากกว่าการชลอarangวัล แต่ในสภาวะชลอarangวัลนั้น ผู้มีจริยธรรมสูงโกงน้อยกว่าผู้ที่มีจริยธรรมต่ำ นอกจากนี้ การมีตัวแบบยังช่วยให้ผู้ที่มีจริยธรรมสูงในสภาวะตรารังวัลทันที งดเว้นการโกงลงได้มาก

จริยธรรมของผู้ถูกทดลองนี้ นอกจากจะเป็นสาเหตุร่วมกับเวลาตรารังวัลแล้ว ตัวแปรอิสระทั้งสองนี้ยังเป็นสาเหตุร่วมกับลักษณะของตัวแบบ และอารมณ์ของตัวแบบ ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมโกงอย่างเชื่อมั่นได้ ดังจะได้กล่าวต่อไป นอกจากนี้จริยธรรมยังเป็นสาเหตุร่วมกับลักษณะมุ่งอนาคตและลักษณะของตัวแบบ ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมโกงอย่างรุนแรงด้วย

ผลการทดลองแสดงว่าลักษณะทางจริยธรรมของผู้ถูกทดลอง ได้ถูกกระตุ้นให้มีบทบาทอย่างเด่นชัดในสถานการณ์ที่มีตัวแบบ แต่ในสถานการณ์ที่ไม่มีตัวแบบนี้ ระดับจริยธรรมของบุคคลมีบทบาทน้อยมากต่อพฤติกรรมโกงของบุคคล นอกจากนี้เวลาตรารังวัลยังมีส่วนแสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างผู้ที่มีจริยธรรมต่ำและสูงอย่างเด่นชัดยิ่งขึ้น

บทบาทของลักษณะมุ่งอนาคตของผู้ถูกทดลอง และการปฏิสัมพันธ์กับตัวแปรอิสระอื่น ๆ ในการทดลองนี้ ได้แบ่งผู้ถูกทดลองตามคะแนนในแบบวัดลักษณะมุ่งอนาคตออกเป็น ๒ ประเภท คือมุ่งอนาคตต่ำ และสูง ลักษณะมุ่งอนาคตนี้ไม่มีความสัมพันธ์โดยตรงกับพฤติกรรมโกง และเป็นสาเหตุร่วมกับลักษณะของสถานการณ์ในการทดลอง ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมโกง น้อยกว่าลักษณะจริยธรรมของผู้ถูกทดลอง อย่างไรก็ตามลักษณะมุ่งอนาคตก็ได้ส่งผลร่วมกับเวลาตรารังวัล ทำให้มีจำนวนผู้โกงแตกต่างกันอย่างเชื่อมั่นได้ (ดูตาราง ๖ ในภาคผนวก ง.)

จากการพิจารณากลุ่มรวม คือทั้งที่มีตัวแบบและไม่มีตัวแบบ อาจทำนายได้ว่าจำนวนผู้โกงมากที่สุดมาจากผู้ถูกทดลองที่มุ่งอนาคตต่ำและตรารังวัลทันที ส่วนผู้โกงน้อย

ที่สุดคือผู้ถูกทดลองที่มุ่งอนาคตสูงและต้องรอรางวัล ผลการทดลองส่วนนี้สอดคล้องกับคำทำนายข้างบนนี้ จำนวนผู้โง่ในสองกลุ่มนี้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติสูง (ดูตาราง ๑๑ ในภาคผนวก ง.) นอกจากนี้ยังอาจทำนายได้ว่าในหมู่ผู้ที่มุ่งอนาคตต่ำ ถ้ามีการตรารางวัลทันทีที่มีผู้โง่มากกว่าการต้องรอรางวัล ทั้งนี้เพราะผู้มุ่งอนาคตต่ำไม่เห็นคุณค่าของรางวัลที่ต้องรอก่อนมากนัก ผลการทดลองในกลุ่มรวมและกลุ่มที่มีตัวแบบสนับสนุนข้อทำนายนี้ โดยจำนวนผู้โง่ซึ่งมุ่งอนาคตต่ำในกลุ่มตรารางวัลทันทีมีมากกว่าในกลุ่มต้องรอรางวัลอย่างเชื่อมั่นได้สูง (สภาวะมีตัวแบบ ผู้โง่ในกลุ่มตรารางวัลทันทีมี ๕๐.๐๐% และผู้ในกลุ่มต้องรอรางวัลมี ๒๘.๕๗%,  $X^2 = ๕.๖๔$ ,  $df = ๑$ ,  $p < .๐๕$ ) ส่วนในกลุ่มที่ไม่มีตัวแบบไม่พบผลเช่นนี้

ลักษณะมุ่งอนาคตของผู้ถูกทดลองนอกจากจะเป็นสาเหตุร่วมกับเวลาตรารางวัลแล้วยังเป็นสาเหตุร่วมกับจริยธรรมของผู้ถูกทดลองและลักษณะของตัวแบบ ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมโง่ของบุคคลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติสูง (ดูตาราง ๖ ในภาคผนวก ง.) อาจทำนายได้ว่าผู้ที่มุ่งอนาคตสูง จริยธรรมสูง และมีตัวแบบประเภทละอายใจตนเองโง่น้อยที่สุด ส่วนผู้ที่มุ่งอนาคตต่ำ จริยธรรมต่ำ และไม่มีตัวแบบหรือมีตัวแบบประเภทอับอายผู้อื่นโง่มากที่สุด ผลการวิจัยส่วนนี้มิได้สนับสนุนข้อทำนายนี้เพราะจำนวนผู้โง่ในกลุ่มที่ทำนายไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับที่ยอมรับได้ แต่กลับปรากฏว่ากลุ่มที่มีผู้โง่น้อยที่สุดมี ๒ กลุ่มคือกลุ่มที่มีตัวแบบละอายใจตนเองและผู้ถูกทดลองมุ่งอนาคตต่ำแต่ จริยธรรมสูง (โง่ ๒๐.๐๐%) กับกลุ่มที่มีตัวแบบอับอายผู้อื่นและผู้ถูกทดลองมุ่งอนาคตสูง และ จริยธรรมสูง (๒๓.๐๘%) ส่วนกลุ่มที่มีผู้โง่มากที่สุดก็มี ๒ กลุ่มคือ กลุ่มที่มีตัวแบบประเภทอับอายผู้อื่น และผู้ถูกทดลองมุ่งอนาคตสูง จริยธรรมต่ำ (โง่ ๖๒.๕๐%) และกลุ่มที่มีตัวแบบประเภทเดียวกัน แต่ผู้ถูกทดลองมุ่งอนาคตต่ำและจริยธรรมสูง (โง่ ๖๒.๕๖%) กลุ่มที่มีผู้โง่มากที่สุดและน้อยที่สุดทั้ง ๔ กลุ่มนี้ มีจำนวนแตกต่างกันอย่างเชื่อมั่นได้สูง (ดูตาราง ๑๒ ในภาคผนวก ง.) นอกจากนี้ยังพบผลการทดลองที่น่าสนใจคือ ในสภาวะที่มีตัวแบบประเภทอับอายผู้อื่น แต่ผู้ถูกทดลองมีลักษณะมุ่งอนาคตและจริยธรรมต่าง ๆ ในหมู่ที่มีจริยธรรมต่ำมุ่งอนาคตต่ำกับผู้มีจริยธรรมสูงและมุ่งอนาคตสูงนั้น ทั้งสองกลุ่มโง่น้อยกว่า

(๓๓.๓๓% และ ๒๓.๐๘%) อีกสองกลุ่มซึ่งมีจริยธรรมต่ำมุ่งอนาคตสูง และกลุ่มจริยธรรมสูงมุ่งอนาคตต่ำ (๖๒.๕๐% และ ๖๒.๙๖%) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติสูง จึงสรุปได้ว่า อิทธิพลของตัวแบบแต่ละลักษณะนั้น มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงแตกต่างกันในผู้ถูกทดลองที่มีลักษณะมุ่งอนาคตและจริยธรรมแตกต่างกันอย่างเชื่อมั่นได้สูง โดยเฉพาะในกลุ่มที่มีตัวแบบประเภท อับอายผู้อื่น

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะมุ่งอนาคต กับพฤติกรรมโกงของผู้ถูกทดลองในสถานะต่าง ๆ พอสรุปได้ว่า ลักษณะมุ่งอนาคตเมื่อพิจารณาเป็นสาเหตุร่วมกับเวลาตกรางวัลแล้ว มีผลต่อพฤติกรรมโกงตามแบบแผนที่คาดหมายไว้ แต่เมื่อพิจารณาลักษณะมุ่งอนาคตกับตัวแปรอิสระอื่น ๆ แล้ว ให้ผลที่ไม่สนับสนุนข้อทำนายมากนัก

บทบาทของเวลาตกรางวัล และการปฏิสัมพันธ์กับตัวแปรอิสระอื่น ๆ เวลาตกรางวัล ซึ่งเป็นสาเหตุที่ถูกสร้างขึ้นในการทดลองนี้ โดยแบ่งออกเป็น ๒ ประเภทคือ ตกรางวัลทันที กับ ชลอรางวัล ผลการทดลองแสดงว่า เวลาตกรางวัลเป็นสาเหตุที่สำคัญที่สุดและเกี่ยวข้องโดยตรงกับพฤติกรรมโกง กล่าวคือในสถานะที่มีการตกรางวัลทันทีนั้นผู้โกงเป็นจำนวนมากกว่าในสถานะต้องรอรางวัลอย่างเชื่อมั่นได้มาก นอกจากนี้เวลาตกรางวัลยังเป็นสาเหตุร่วมกับสาเหตุอื่น ๆ อีกหลายประการที่ศึกษาในการทดลองนี้ ซึ่งส่งอิทธิพลต่อพฤติกรรมโกงอย่างเชื่อมั่นได้ในกรณีต่าง ๆ มากมาย (ดูตาราง ๗ ในภาคผนวก ง.)

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างเวลาตกรางวัลกับตัวแปรอิสระอื่น ๆ ที่ละตัวนั้น ได้กล่าวไว้ในหัวข้อของตัวแปรอิสระอื่น ๆ ทั้งหมด ในที่นี้จะกล่าวถึงการที่เวลาตกรางวัลเป็นสาเหตุร่วมกับตัวแปรอิสระอื่น ๆ ที่ละ ๒ ตัว ส่งอิทธิพลต่อพฤติกรรมโกงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับที่เชื่อมั่นได้ ซึ่งมีอยู่ด้วยกันถึง ๔ กรณีดังต่อไปนี้

กรณีแรกคือ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างเวลาตกรางวัล ลักษณะของตัวแบบ และอารมณ์ของตัวแบบ ซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมโกง กรณีนี้ได้กล่าวมาแล้วในการวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมติฐาน (ดูตาราง ๒) พอสรุปได้ว่า สถานะที่มีผู้โกงน้อยทั้งหมดนั้นเป็นสถานะที่ต้องรอรางวัล ส่วนสถานะที่มีผู้โกงมากแทบทั้งหมดเป็นสถานะตกรางวัลทันที จึงสรุป

ได้ว่า เวลาตรวจรางวัลมีอิทธิพลมากกว่าสาเหตุอื่น ๆ ในการบังคับพฤติกรรมโกง แต่ในกรณีที่มีตัวแบบประเภทอับอายผู้อื่นและเสียใจที่ไม่ได้โกงนั้น แม้จะต้องรอรางวัลก็มีผู้โกงเป็นจำนวนมาก (๕๓.๓๓ %) จึงแสดงว่า แม้ว่าการชลอรางวัลจะช่วยยับยั้งพฤติกรรมโกงได้มาก แต่ต้องมีอิทธิพลของตัวแบบเข้าช่วย จึงจะให้ผลเต็มที่ ถ้าอิทธิพลของตัวแบบอ่อน เช่นในกรณีที่กำลังกล่าวถึงนี้ ก็จะทำให้เกิดพฤติกรรมโกงได้มาก

กรณีต่อไปคือการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเวลาตรวจรางวัล ลักษณะของตัวแบบ และจริยธรรมของผู้ถูกทดลอง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมโกงอย่างเชื่อมั่นได้ (ดูตาราง ๑๓ ในภาคผนวก ง.) การที่ตัวแปรอิสระทั้งสามชนิดนี้ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมโกงอย่างมีนัยสำคัญในที่นี้ เป็นผลมาจากการนำสภาวะควบคุมมาเปรียบเทียบกับ เพราะในสภาวะควบคุมที่มีการตรวจรางวัลทันที มีจำนวนผู้โกงสูงมาก เมื่อนำสาเหตุทั้งสามประเภทมาพิจารณา ร่วมกันทำให้ตั้งข้อทำนายได้ว่า สภาวะที่มีผู้โกงมากที่สุดคือสภาวะที่ไม่มีตัวแบบมีการตรวจรางวัลทันทีและผู้ถูกทดลองในสภาวะนี้มีจริยธรรมต่ำ ส่วนสภาวะที่มีผู้โกงน้อยที่สุดคือสภาวะที่มีตัวแบบประเภทละอายและต้องรอรางวัล และผู้ถูกทดลองในสภาวะนี้มีจริยธรรมสูง ผลการทดลองส่วนนี้ไม่สอดคล้องกับข้อทำนายนี้มากนัก สาเหตุเพราะสภาวะประเภทเดียวกับที่กล่าวมาแล้วแต่มีผู้ถูกทดลองที่มีจริยธรรมในระดับตรงข้าม กลับมีการโกงมากกว่าและน้อยกว่าสภาวะทั้งสองที่กำลังกล่าวถึงตามลำดับ เมื่อนำสภาวะต่าง ๆ ใน ๑๒ สภาวะมาเปรียบเทียบกับกันทีละสองสภาวะ ปรากฏว่า สภาวะต่าง ๆ ที่มีการตรวจรางวัลทันทีนั้น มีจำนวนผู้โกงมากแตกต่างจากสภาวะต่าง ๆ ที่มีการชลอรางวัลอย่างเชื่อมั่นได้ แต่มีข้อยกเว้นคือ แม้จะได้รับรางวัลทันที แต่ผู้ที่มีจริยธรรมสูงและมีตัวแบบประเภทละอายใจตนเอง ก็แสดงความซื่อสัตย์มากพอ ๆ กับผู้ถูกทดลองในสภาวะต่าง ๆ ที่ต้องรอรางวัล

เมื่อได้ศึกษาสาเหตุของพฤติกรรมโกงที่มาจากสภาวะในการทดลอง คือเวลาตรวจรางวัล และลักษณะของตัวแบบ ร่วมกับจริยธรรมของผู้ถูกทดลองแล้วกรณีต่อไปได้พบว่า สภาวะทั้งสองชนิดร่วมกับลักษณะมุ่งอนาคตของผู้ถูกทดลอง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมโกง จากการนำสาเหตุทั้งสามมาพิจารณาร่วมกันนี้ ทำให้ทำนายได้ว่าสภาวะที่มีผู้โกงมากที่สุดคือ