

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย เพื่อศึกษาปฏิกริยาร่วมระหว่างความน่าจะเป็นกับปริมาณของผลได้ของกระบวนการตัดสินใจ เลือกในสภาพการพนันว่ามีลักษณะตามทฤษฎีการตัดสินใจ EV , EU หรือ SEU

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนิสิตปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ชั้นปีที่ ๒ , ๓ และ ๔ ประจำปีการศึกษา ๒๕๑๖ จำนวน ๑๒๐ คน ชาย ๖๐ คน หญิง ๖๐ คน การเลือกกลุ่มตัวอย่างใช้ความสมัครใจเป็นเกณฑ์ โดยไม่จำกัดอายุ

เครื่องมือที่ใช้ จัดสภาพการทดลองการตัดสินใจเลือกในห้องแนะแนวแผนกวิชาจิตวิทยา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กำหนดให้ผู้รับการทดลองเลือกเล่นเกมทายเลข ๔ แบบ แบบที่หนึ่งมีความน่าจะเป็นที่จะได้เท่ากับ $\frac{1}{2}$ เงินรางวัลเท่ากับ ๑ บาท แบบที่สองมีความน่าจะเป็นที่จะได้เท่ากับ $\frac{1}{3}$ เงินรางวัลเท่ากับ ๓ บาท แบบที่สามมีความน่าจะเป็นที่จะได้เท่ากับ $\frac{1}{4}$ เงินรางวัลเท่ากับ ๗ บาท แบบที่สี่มีความน่าจะเป็นที่จะได้เท่ากับ $\frac{1}{5}$ เงินรางวัลเท่ากับ ๑๕ บาท และจัดแบ่งผู้รับการทดลองเป็น ๔ กลุ่ม ให้มีจำนวนครั้งของการเลือกต่างกันคือ ๑ ครั้ง ๒ ครั้ง ๔ ครั้ง และ ๘ ครั้งตามลำดับ ผู้ทดลองจะจ่ายเบี้ยให้ตามจำนวนครั้งของการเลือกและให้เลือกเล่นเกมทายเลขใดครั้งละ ๑ แบบ ใช้เบี้ยครั้งละ ๑ อัน เมื่อสิ้นสุดการเล่น ผู้ทดลองจะจ่ายเงินให้ตามจำนวนเบี้ยที่เล่นได้ ๑ เบี้ยเท่ากับ ๑ บาท

การวิเคราะห์ข้อมูล

๑. หาการอยละของจำนวนการเลือกแต่ละแบบ และวิเคราะห์ค่าไคสแควร์เพื่อหาความมีนัยสำคัญเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างการเลือกแต่ละแบบของทั้ง ๔ กลุ่ม

๒. คำนวณหาคะแนนความเสี่ยง $(x) = \log_2 (1/P)$

P = ความน่าจะเป็นในการทายถูก

๓. วิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความเสี่ยงระหว่างกลุ่มที่มีจำนวนการเลือก

ต่างกัน

๔. ทดสอบความมีนัยสำคัญเกี่ยวกับความแตกต่างของคะแนนความเลียงระหว่างชายหญิงของกรุปที่มีจำนวนการเลือก ๑ ครั้งโดยที่เทสต์ (t - test)

๕. วิเคราะห์ความแปรปรวนคะแนนความเลียงของชายหญิงและระหว่างการเลือกแต่ละครั้งของกรุปที่มีจำนวนการเลือก ๒ ครั้ง ๔ ครั้ง และ ๘ ครั้ง โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทาง (Two-Way Analysis of Variance)

๖. หาความน่าจะเป็น (คิดเป็นร้อยละ) ของการเลือกเลนแต่ละแบบในการเลือกครั้งต่อไปเมื่อทายผิดของกรุปที่มีจำนวนการเลือก ๘ ครั้ง (Conditional Probability) และหาความน่าจะเป็น (คิดเป็นร้อยละ) ของการเลือกทายแต่ละแบบในการเลือกครั้งต่อไปไม่ว่าจะทายผิดหรือถูก (Unconditional Probability) เพื่อทดสอบว่าการทายผิดมีอิทธิพลต่อการเลือกครั้งต่อไปหรือไม่

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏว่า

๑. ในจำนวนผู้รับการทดลอง ๑๒๐ คนมีจำนวนการเลือกรวม ๔๕๐ ครั้ง เลือกเลนเกมทายเลขแต่ละแบบแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .๐๑

๒. ในระหว่างกรุปของผู้รับการทดลองกรุปละ ๓๐ คนมีจำนวนครั้งของการเลือกแตกต่างกันคือกรุปที่หนึ่งเลือก ๑ ครั้ง กรุปที่สองเลือก ๒ ครั้ง กรุปที่สามเลือก ๔ ครั้ง กรุปที่สี่เลือก ๘ ครั้ง มีคะแนนความเลียงแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญ

๓. ในระหว่างชาย ๑๕ คน หญิง ๑๕ คนของแต่ละกรุปมีคะแนนความเลียงแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญ

๔. คะแนนความเลียงในการเลือกแต่ละครั้งของกรุปที่มีการเลือก ๒ ครั้งและ ๔ ครั้งมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .๐๕ แต่ของกรุปที่มีการเลือก ๘ ครั้งแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญ

๕. ความน่าจะเป็นของการเลือกเลนแบบต่าง ๆ ในการเลือกครั้งต่อไปเมื่อทายผิดกับความน่าจะเป็นของการเลือกเลนแบบต่าง ๆ เป็นครั้งต่อไปทั้งที่ทายถูกหรือทายผิด ปรากฏว่ามีค่าใกล้เคียงกัน

สรุปการอธิบายผลการวิเคราะห์ที่ได้ดังนี้

๑. ปฏิกริยารวมระหว่างความน่าจะเป็นกับปริมาณของผลได้ของการตัดสินใจเลือกเล่นพนันเกมทายเลข ๔ แบบที่มีค่าคาดหวังเท่ากันมีลักษณะเป็นอรรถประโยชน์ที่คาดหวังแบบอัตนัย (Subjective Expected Utility Model) กล่าวคือบุคคลจะตัดสินใจเลือกเล่นการพนันโดยคำนึงถึงผลได้ในรูปของอรรถประโยชน์หรือความพอใจและมีการคาดคะเนความน่าจะเป็นที่จะได้หรือเสียที่อาจจะสูงหรือต่ำกว่าความจริง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

๑. การวิจัยนี้ผู้ทดลองตั้งใจผู้รับการทดลองให้ตัดสินใจเลือกเล่นเกม โดยจ่ายเบี้ยที่จะใช้ในการเล่นให้ จึงเป็นการเลือกเล่นที่ไม่ได้ใช้เงินของผู้รับการทดลองเอง การวิจัยครั้งต่อไปควรกำหนดให้ผู้รับการทดลองใช้เงินของตนเองอาจทำให้การตัดสินใจเลือกเปลี่ยนแปลงไป

๒. ก่อนหรือหลังการทดลองควรมีแบบสอบถามความรู้สึกและการคาดคะเนในการเลือกเล่นเพื่ออนุมานถึงค่าอัตนัยที่เกี่ยวข้องในการตัดสินใจเลือก

๓. การวิจัยครั้งต่อไปควรให้โอกาสผู้รับการทดลองจะเลือกเล่นหรือไม่เลือกเล่นก็ได้เพื่อศึกษาความพอใจในการเล่นพนันของผู้รับการทดลอง

๔. การวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาตัวแปรอื่น ๆ ที่อาจมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเลือก เช่น อาชีพ ลักษณะบุคลิกภาพ เชื้อชาติ สัญชาติ และ ภูมิหลัง เป็นต้น

๕. การวิจัยครั้งต่อไปควรเปรียบเทียบการตัดสินใจเลือกของกลุ่มนิสิตนักศึกษากับกลุ่มตัวอย่างอื่น ๆ ว่าจะมีความแตกต่างกันหรือไม่

ข้อเสนอแนะที่จะนำผลการวิจัยไปใช้

๑. ผลที่ได้สามารถนำไปอธิบายพฤติกรรมพนัน การซื้อลอตเตอรี่ และการประกันภัยว่าเนื่องจากบุคคลมีการคาดคะเนโอกาสที่จะได้สูงและโอกาสที่จะเสียต่ำกว่าความจริง

๒. ผลที่ได้สามารถนำไปอธิบายพฤติกรรมการตัดสินใจลงทุนการค้าต่าง ๆ ได้ว่าผู้ลงทุนคำนึงถึงผลที่จะได้หรือเสียในรูปของอรรถประโยชน์หรือความพอใจ และมีการคาดคะเนโอกาสที่จะได้และโอกาสที่จะเสียเป็นแบบอัตนัย

๓. ผลที่ได้สามารถนำไปอธิบายพฤติกรรมการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในชั้นอุดมศึกษา
ได้กว้างเรียนเลือกสาขาวิชาที่จะเรียนต่อในรูปของอรรถประโยชน์หรือความพอใจ และมีการ
คาดคะเนโอกาสที่จะสอบเข้าเรียนได้หรือไม่เป็นแบบอัตนัย

๔. ผลที่ได้เป็นแนวทางให้เกิดจิตวิทยาสาขาใหม่คือจิตวิทยาการพนันซึ่งเป็นเรื่องของ
การทำนายพฤติกรรมการเลือกเล่นการพนันของบุคคล



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย