

อิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม



นายไตรภพ จตุรพาณิชย์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)

are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาจิตวิทยา

คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2557

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

INFLUENCE OF BELIEF IN A JUST WORLD ON MORAL JUDGMENT

Mr. Traipop Chaturapanich



A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Doctor of Philosophy Program in Psychology

Faculty of Psychology

Chulalongkorn University

Academic Year 2014

Copyright of Chulalongkorn University

ไตรภพ จตุรพาณิชย์ : อิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม (INFLUENCE OF BELIEF IN A JUST WORLD ON MORAL JUDGMENT)
 อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: อ. ดร.อภิชาญา ไชยวุฒิกภรณ์วานิช, 250 หน้า.

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอิทธิพลหลักและอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม กับกระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ (แบบอัตโนมัติ - แบบใคร่ครวญ), ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ (ชะตากรรมไม่ดี - ชะตากรรมดี - ชะตากรรมไม่ปรากฏ) และรูปแบบสถานการณ์ (สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต - สถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต) ต่อการประเมินตัดสินในบริบทของสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม โดยศึกษากับกลุ่มตัวอย่างระดับปริญญาตรี ช่วงอายุ 18-25 ปี จำนวนรวม 720 คน แบ่งออกเป็นสองการศึกษา ได้แก่ การศึกษาที่ 1 ชะตากรรมของตัวละครสำคัญอยู่ที่ผู้ถูกกระทำ และการศึกษาที่ 2 ชะตากรรมของตัวละครสำคัญอยู่ที่ผู้กระทำ

จากการศึกษาไม่พบอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม แต่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างชะตากรรมของตัวละครสำคัญกับรูปแบบสถานการณ์ ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ได้แก่

1. การศึกษาที่ 1 พบว่า ผู้ร่วมการทดลองยอมรับการละเมิดจริยธรรม ต่อผู้ถูกกระทำที่มีชะตากรรมไม่ดี ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต มากกว่าในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต ($p < .05$)
2. การศึกษาที่ 2 พบว่า ผู้ร่วมการทดลองยอมรับการละเมิดจริยธรรม เมื่อผู้กระทำมีชะตากรรมที่ดี ใน สถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต มากกว่าในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ($p < .01$)
3. ทั้งการศึกษาที่ 1 และ 2 พบว่า ผู้ร่วมการทดลองยอมรับการละเมิดจริยธรรม เมื่อตัวละครสำคัญไม่มีชะตากรรมปรากฏออกมา ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตน้อยกว่าในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต ($p < .01, p < .001$ ตามลำดับ)

สาขาวิชา จิตวิทยา

ลายมือชื่อนิสิต

ปีการศึกษา 2557

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

5388552338 : MAJOR PSYCHOLOGY

KEYWORDS: BELIEF IN A JUST WORLD / MORAL DILEMMA / MORAL JUDGMENT / DESTINY / PROTAGONIST / DUAL PROCESS COGNITIONS

TRAIPOP CHATURAPANICH: INFLUENCE OF BELIEF IN A JUST WORLD ON MORAL JUDGMENT. ADVISOR: APITCHAYA CHAIWUTIKORNWANICH, Ph.D., 250 pp.

This study aimed to investigate main effects and interaction effects of belief in a just world with additional independent variables: 1) dual process cognitions (automatic - deliberate), 2) the protagonist's destiny (bad - good - absent), and 3) the situation type (life threatening - non-life threatening) on moral judgment using moral dilemmas. A total of 720 undergraduates were aged between 18 and 25 participated in two studies.

No effect of belief in a just world are observed. Nonetheless, interaction effects between the protagonist's destiny and the situation type on moral judgment emerge as significant, as follows.

1. In Study 1, in which the protagonist was identified as a victim, the participants accept violations toward the bad destiny victim to a greater extent in the life-threatening situation than in the non-life threatening situation ($p < .05$).

2. In Study 2, the protagonist was specified as an offender. The participants accept the violation of the good destiny offender to a greater extent in the non-life threatening situation than in the life threatening situation ($p < .01$).

3. The participants in the control groups (for whom the protagonist was absent from destiny) of both studies exhibit greater acceptance of moral violation in the non-life than life situations ($p < .01$ and $p < .001$, respectively).

Field of Study: Psychology

Student's Signature

Academic Year: 2014

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จได้ ด้วยความกรุณาอิงจากอาจารย์ ดร.อภิชนา ไชยวุฒิกภรณ์ วานิช อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และอาจารย์ผู้สอน ที่ได้ให้ข้อมูล คำแนะนำ ตลอดจน กำลังใจแก่ผู้วิจัยเสมอมา ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณในความกรุณาของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คัทนางค์ มณีศรี รองศาสตราจารย์ ดร.ธีระพร อุวรรณโณ ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.นงลักษณ์ วิรัชชัย อาจารย์ จรุงกุล บุรพวงศ์ และอาจารย์ ดร.วัชรภรณ์ บุญญศิริวัฒน์ ซึ่งเป็นคณาจารย์ผู้สอน และเป็น คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ขั้นสูงทางจิตวิทยาสังคม ระเบียบวิธีวิจัยทางจิตวิทยา และสถิติวิจัย จนทำให้ผู้วิจัยสามารถจัดทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ได้ อย่างลุล่วง

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนวิทยานิพนธ์สำหรับนิสิต จากบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร.ธีรวุฒิ บุญยโสภณ อธิการบดี มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประนอม อุตกฤษญ์ และ คณาจารย์ผู้เกี่ยวข้อง ที่ได้ให้โอกาส ความช่วยเหลือ และกำลังใจแก่ผู้วิจัยเสมอมา รวมถึง ขอขอบคุณ ผู้อำนวยการและบุคลากรกองกฎหมายที่ได้ให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวก แก่ผู้วิจัย

ขอขอบคุณนิสิตและนักศึกษา ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยทุกท่าน และขอขอบคุณ กัลยาณมิตร และเพื่อนร่วมชั้นเรียนทุกท่าน สำหรับคำแนะนำ ความช่วยเหลือ และกำลังใจที่มี ให้กันตลอดมา

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อวรวิทย์ คุณแม่สิริรัตน์ และคุณย่ากัลยา จตุรพานิชย์ ที่ได้ให้การสนับสนุนผู้วิจัย ทั้งกำลังใจ และกำลังทรัพย์ ในการศึกษาเล่าเรียน จน ประสบความสำเร็จได้ในที่สุด

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ	ฑ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
1. การตัดสินใจด้านจริยธรรม (Moral Judgment).....	6
2. ภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม (Moral dilemma)	17
3. การตัดสินใจด้านจริยธรรมในสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม.....	25
4. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม (Belief in a just world)	37
5. กระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ (Dual process cognitions)	64
6. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมกับการตัดสินใจด้านจริยธรรม.....	69
สรุปแนวคิดจากการทบทวนวรรณกรรม	75
คำถามการวิจัย.....	77
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	77
ขอบเขตการวิจัย	77
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	78
ตัวแปรในการวิจัย.....	78
การพัฒนาสมมติฐานการวิจัย.....	79

การศึกษาที่ 1	83
สมมติฐานการวิจัย การศึกษาที่ 1	85
การศึกษาที่ 2	88
สมมติฐานการวิจัย การศึกษาที่ 2	90
กรอบแนวคิดในการวิจัย	93
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย	94
ประโยชน์ที่ได้รับ	96
บทที่ 2 วิธีดำเนินการวิจัย	97
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	100
1. มาตรวัดความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม	101
2. สถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม	104
3. มาตรการตัดสินด้านจริยธรรม	113
4. กระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ	115
วิธีการทดลอง	117
ขั้นตอนการทดลอง	120
ผังการทดลอง	121
สถิติที่ใช้ในการวิจัย	122
บทที่ 3 ผลการวิจัย	123
สัญลักษณ์และชื่อย่อที่ใช้ในการวิจัย	123
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาที่ 1	127
ตอนที่ 1 ลักษณะทั่วไปของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย การศึกษาที่ 1	127
ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น และค่าสถิติพื้นฐานพื้นฐานของตัวแปร การศึกษาที่ 1	129

ตอนที่ 3 การทดสอบสมมติฐานการวิจัย การศึกษาที่ 1	134
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาที่ 2.....	150
ตอนที่ 4 ลักษณะทั่วไปของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย การศึกษาที่ 2	150
ตอนที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น และค่าสถิติพื้นฐานพื้นฐานของตัวแปร การศึกษาที่ 2	152
ตอนที่ 6 การทดสอบสมมติฐานการวิจัย การศึกษาที่ 2.....	158
การตรวจสอบรูปแบบการประเมินตัดสิน.....	175
บทที่ 4 การอภิปรายผลการวิจัย	178
1. ความเชื่อในโลกมีความยุติธรรมกับการตัดสินด้านจริยธรรม	178
2. กระบวนการรู้คิดกับการตัดสินด้านจริยธรรม.....	182
3. ปฏิสัมพันธ์ระหว่างชะตากรรมของตัวละครสำคัญและรูปแบบสถานการณ์	183
4. การอภิปรายผลการศึกษาในภาพรวม.....	186
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	190
รายการอ้างอิง.....	197
ภาคผนวก.....	209
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	250

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 ระดับและขั้นของพัฒนาการทางจริยธรรม 8

ตาราง 2 ลักษณะของความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมสองรูปแบบ..... 59

ตาราง 3 เปรียบเทียบการตัดสินใจด้านจริยธรรมด้วยกระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ 66

ตาราง 4 สรุปแนวคิดจากตัวแปรที่ศึกษา เพื่อนำไปสู่การตั้งสมมติฐานการวิจัย..... 82

ตาราง 5 หลักการสร้างสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม 106

ตาราง 6 ลักษณะชะตากรรมต่าง ๆ ที่ใช้ในขั้นพัฒนาเครื่องมือ 108

ตาราง 7 การเปรียบเทียบลักษณะชะตากรรมจากผลสำรวจกับตัวละครสำคัญในสถานการณ์
ที่ผ่านการคัดเลือก..... 112

ตาราง 8 วิธีการแบ่งกลุ่มผู้ร่วมการทดลองในขั้นเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล..... 118

ตาราง 9 การแบ่งกลุ่มเงื่อนไขการทดลองตามแฟกเตอร์ของตัวแปรอิสระ..... 125

ตาราง 10 ลักษณะทั่วไปของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย การศึกษาที่ 1..... 127

ตาราง 11 ลักษณะการแจกแจงข้อมูลของตัวแปรในการศึกษาที่ 1..... 130

ตาราง 12 ลักษณะการแจกแจงข้อมูลของตัวแปรเมื่อจำแนกตามเพศ ในการศึกษาที่ 1 131

ตาราง 13 ค่ามัชฌิมเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการตัดสินใจด้าน
จริยธรรม จำแนกตามแฟกเตอร์ของตัวแปรอิสระ ในการศึกษาที่ 1..... 133

ตาราง 14 ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ศึกษาในการศึกษาที่ 1 135

ตาราง 15 การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบสามทางของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรม
ในการศึกษาที่ 1 136

ตาราง 16 การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบทางเดียวของความแปรปรวนร่วมแบบสามทางของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรม
โดยจำแนกตามแฟกเตอร์ของตัวแปรอิสระแบบจัดประเภท..... 137

ตาราง 17 ผลการวิเคราะห์ถดถอยอย่างง่าย เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของความเชื่อว่ามี ความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรม ของตัวละครสำคัญ ในการศึกษาที่ 1	139
ตาราง 18 ผลการวิเคราะห์ถดถอยอย่างง่าย เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของความเชื่อว่ามี ความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขรูปแบบ สถานการณ์ ในการศึกษาที่ 1	140
ตาราง 19 ผลการวิเคราะห์ถดถอยอย่างง่าย เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของความเชื่อว่ามี ความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรม ของตัวละครสำคัญที่ไม่ดี x กระบวนการรู้คิด ในการศึกษาที่ 1	142
ตาราง 20 ผลการวิเคราะห์ถดถอยอย่างง่าย เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของความเชื่อว่ามี ความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรม ของตัวละครสำคัญที่ดี x กระบวนการรู้คิด ในการศึกษาที่ 1	143
ตาราง 21 ผลการวิเคราะห์ถดถอยอย่างง่าย เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของความเชื่อว่ามี ความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขกระบวนการ รู้คิด x ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ x รูปแบบสถานการณ์ ในการศึกษาที่ 1	145
ตาราง 22 การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในการศึกษาที่ 1	148
ตาราง 23 ผลการเปรียบเทียบค่ามัธยฐานเลขคณิตรายคู่โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรม ของตัวละครสำคัญ x รูปแบบสถานการณ์ ในการศึกษาที่ 1	149
ตาราง 24 ลักษณะทั่วไปของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยในการศึกษาที่ 2	151
ตาราง 25 ลักษณะการแจกแจงข้อมูลของตัวแปรในการศึกษาที่ 2	153
ตาราง 26 ลักษณะการแจกแจงข้อมูลของตัวแปรเมื่อจำแนกตามเพศ ในการศึกษาที่ 2	155
ตาราง 27 ค่ามัธยฐานเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการตัดสินใจด้าน จริยธรรม จำแนกตามแพกเตอร์ของตัวแปรอิสระ ในการศึกษาที่ 2	157

ตาราง 28	ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ศึกษาในการศึกษาที่ 2.....	159
ตาราง 29	การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบสามทางของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในการศึกษาที่ 2	160
ตาราง 30	ผลการวิเคราะห์ถดถอยอย่างง่าย เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความ ยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรม ของตัวละครสำคัญ ในการศึกษาที่ 2	162
ตาราง 31	ผลการวิเคราะห์ถดถอยอย่างง่าย เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความ ยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขรูปแบบ สถานการณ์ ในการศึกษาที่ 2.....	163
ตาราง 32	ผลการวิเคราะห์ถดถอยอย่างง่าย เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความ ยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรม ของตัวละครสำคัญที่ไม่ดี x กระบวนการรู้คิด ในการศึกษาที่ 2	165
ตาราง 33	ผลการวิเคราะห์ถดถอยอย่างง่าย เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความ ยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรม ของตัวละครสำคัญที่ดี x กระบวนการรู้คิด ในการศึกษาที่ 2.....	166
ตาราง 34	ผลการวิเคราะห์ถดถอยอย่างง่าย เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความ ยุติธรรมต่อการตัดสินใจ ด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขกระบวนการ รู้คิด x ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ x รูปแบบสถานการณ์ ในการศึกษาที่ 2.....	168
ตาราง 35	การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบสามทางของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในการศึกษาที่ 2.....	171
ตาราง 36	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยเลขคณิตรายคู่โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรม ของตัวละครสำคัญ x รูปแบบสถานการณ์ ในการศึกษาที่ 2	172
ตาราง 37	สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน และผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติมในการศึกษาที่ 2.	173
ตาราง 38	สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน และผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติมในการศึกษาที่ 2.	174

ตาราง 39 รูปแบบการประเมินทัศนคติของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ในการศึกษาที่ 1	175
ตาราง ก 1 ผลการวิเคราะห์ข้อกระทงโดยการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนรายข้อ ระหว่างกลุ่มสูงกลุ่มต่ำโดยการทดสอบค่าที (t -test) และสหสัมพันธ์ระหว่างข้อ แต่ละข้อกับคะแนนรวมจากข้อ อื่น ๆ ในมาตร (CITC) ของมาตรวัดความเชื่อว่า โลกมีความยุติธรรม.....	210
ตาราง ก 2 ผลการทดสอบความตรงของมาตรวัดความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ด้วยวิธี ทดสอบกับกลุ่มที่รู้ลักษณะอยู่แล้ว (Known groups)	212
ตาราง ก 3 ผลการจัดอันดับความเชื่อเกี่ยวกับลักษณะชะตากรรมที่ไม่ดี	213
ตาราง ก 4 ผลการจัดอันดับความเชื่อเกี่ยวกับลักษณะชะตากรรมที่ดี	214
ตาราง ก 5 ผลการประเมินสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมที่เกี่ยวข้อง กับชีวิต.....	217
ตาราง ก 6 ผลการประเมินสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมที่ไม่เกี่ยวข้อง กับชีวิต.....	221
ตาราง ก 7 ผลการวิเคราะห์ข้อกระทงโดยการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนรายข้อ ระหว่างกลุ่มสูงกลุ่มต่ำโดยการทดสอบค่าที (t -test) และสหสัมพันธ์ระหว่างข้อ แต่ละข้อกับคะแนนรวมจากข้ออื่น ๆ ในมาตร (CITC) ของมาตรการตัดสินด้าน จริยธรรม ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต	225
ตาราง ก 8 ผลการวิเคราะห์ข้อกระทงโดยการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนรายข้อ ระหว่างกลุ่มสูงกลุ่มต่ำโดยการทดสอบค่าที (t -test) และสหสัมพันธ์ระหว่างข้อ แต่ละข้อกับคะแนนรวมจากข้อ อื่น ๆ ในมาตร (CITC) ของมาตรการตัดสินด้าน จริยธรรม ในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต	226
ตาราง ก 9 ผลการวิเคราะห์เวลาเฉลี่ยในการอ่านสถานการณ์ และตอบมาตรการตัดสินด้าน จริยธรรม	227

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพ 1 แบบจำลองการรู้เเองทางสังคม	15
ภาพ 2 ลำดับขั้นตอนของการเผชิญกับภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม	19
ภาพ 3 กลไกของความยุติธรรมแบบกรรมตามสนอง และความยุติธรรมแบบผลชดเชยในที่สุด ..	58
ภาพ 4 การศึกษาการตัดสินใจด้านจริยธรรมจากสถานการณ์จำลอง การศึกษาที่ 1	84
ภาพ 5 การศึกษาการตัดสินใจด้านจริยธรรมจากสถานการณ์จำลอง การศึกษาที่ 2	89
ภาพ 6 กรอบแนวคิดในการวิจัย การศึกษาที่ 1 และการศึกษาที่ 2	93
ภาพ 7 ผังการทดลอง ในการศึกษาที่ 1 และการศึกษาที่ 2	121
ภาพ 8 ลักษณะการแจกแจงข้อมูลของตัวแปรในการศึกษาที่ 1 ด้วยแผนภูมิฮิสโตแกรม	130
ภาพ 9 ลักษณะการแจกแจงข้อมูลของตัวแปรในการศึกษาที่ 1 ด้วยแผนภูมิ Normal Q-Q	130
ภาพ 10 การตรวจสอบความเป็นเอกพันธ์ของการกระจาย ในการศึกษาที่ 1	132
ภาพ 11 แผนภาพการจัดกระจายแสดงอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญในการศึกษาที่ 1	139
ภาพ 12 แผนภาพการจัดกระจายแสดงอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขรูปแบบสถานการณ์ในการศึกษาที่ 1	141
ภาพ 13 แผนภาพการจัดกระจายแสดงอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญที่ไม่ดี x กระบวนการรู้คิด ในการศึกษาที่ 1	142
ภาพ 14 แผนภาพการจัดกระจายแสดงอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญที่ดี x กระบวนการรู้คิด ในการศึกษาที่ 1	144

ภาพ 15 แผนภาพการจัดกระจายแสดงอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม จำแนกตามเงื่อนไขกระบวนการรู้คิด x ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ x รูปแบบสถานการณ์ในการศึกษาที่ 1..... 147

ภาพ 16 แผนภูมิเส้นแสดงค่ามัธยฐานเลขคณิตของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรม ระหว่างกลุ่มที่ชะตากรรมของตัวละครสำคัญและรูปแบบสถานการณ์แตกต่างกันในการศึกษาที่ 1..... 150

ภาพ 17 ลักษณะการแจกแจงข้อมูลของตัวแปรในการศึกษาที่ 2 ด้วยแผนภูมิฮิสโตแกรม 153

ภาพ 18 ลักษณะการแจกแจงข้อมูลของตัวแปรในการศึกษาที่ 2 ด้วยแผนภูมิ Normal Q-Q... 154

ภาพ 19 การตรวจสอบความเป็นเอกพันธ์ของการกระจายในการศึกษาที่ 2..... 156

ภาพ 20 แผนภาพการจัดกระจายแสดงอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญในการศึกษาที่ 2..... 162

ภาพ 21 แผนภาพการจัดกระจายแสดงอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขรูปแบบสถานการณ์ในการศึกษาที่ 2 164

ภาพ 22 แผนภาพการจัดกระจายแสดงอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญที่ไม่ดี x กระบวนการรู้คิด ในการศึกษาที่ 2..... 165

ภาพ 23 แผนภาพการจัดกระจายแสดงอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญที่ดี x กระบวนการรู้คิด ในการศึกษาที่ 2..... 167

ภาพ 24 แผนภาพการจัดกระจายแสดงอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม จำแนกตามเงื่อนไขกระบวนการรู้คิด x ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ x รูปแบบสถานการณ์ในการศึกษาที่ 2..... 170

ภาพ 25 แผนภูมิเส้นแสดงค่ามัธยฐานเลขคณิตของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรม ระหว่าง
กลุ่มที่ชะตากรรมของตัวละครสำคัญและรูปแบบสถานการณ์แตกต่างกัน
ในการศึกษาที่ 2..... 173



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาด้านจริยธรรมมีความเป็นมายาวนาน มนุษย์พยายามค้นหาและให้คุณค่าว่า อะไรคือสิ่งที่สมควรหรือไม่สมควรกระทำ เพื่อแยกความแตกต่างระหว่างความดีและความชั่ว, ความถูกต้องและความผิด การค้นหาและสร้างกฎเกณฑ์ทางจริยธรรมมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อสังคมมนุษย์ ไม่เพียงแต่การอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข แต่เพื่อความอยู่รอดของเผ่าพันธุ์ต่อไปในอนาคต หลักจริยธรรมต่างๆ ที่มนุษย์กำหนดขึ้น อาจดำรงอยู่ หรือเปลี่ยนแปลงไปได้ตามยุคสมัย หรือตามพลวัตทางสังคม ผ่านทางคำสอนของศาสนา หลักปรัชญา หรือความเชื่อในรูปแบบต่างๆ เพื่อใช้เป็นหลักเกณฑ์ให้ผู้คนยึดถือ เมื่อต้องตัดสินใจกระทำสิ่งใดๆ โดยให้ตั้งอยู่บนพื้นฐานของ “การไม่เบียดเบียนผู้อื่น และการไม่หาประโยชน์ที่เกินพอดีให้แก่ตนเอง” (Ussof-Thowfeek, Janoff-Bulman, & Tavernini, 2011) ดังนั้น ในการดำเนินชีวิต ผู้คนอาจต้องข้องเกี่ยวกับการตัดสินใจหรือประเมินคุณค่าในเชิงจริยธรรมอยู่หลายต่อหลายครั้ง ทั้งเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตนเอง โดยตรง หรือเป็นเรื่องของผู้อื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สังคมไทยในปัจจุบัน ที่ข่าวสารเหตุการณ์ต่างๆ หลายเรื่อง มักทำให้เราต้องตั้งคำถามในเชิงจริยธรรมว่า ควรตัดสินใจอย่างไร พฤติกรรมเช่นนั้นถูกหรือผิด ควรหรือไม่ควรกระทำ เรื่องราวเหล่านี้ ครอบคลุมทั้งในมิติของสังคม, เศรษฐกิจ และการเมือง เช่น ค่านิยมบางอย่างของวัยรุ่น, การประทุพติตนของดารานักแสดง, นโยบายในการบริหารประเทศของรัฐบาล รวมถึงพฤติกรรมของนักการเมือง ฯลฯ ซึ่งเป็นสิ่งสะท้อนให้เห็นถึงสภาพสังคมในปัจจุบัน ที่มีอิทธิพลต่อการประเมินและตัดสินใจในเชิงจริยธรรมของผู้คนว่า เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ถูกหรือผิด ดีหรือเลวเพียงใด สมควรยอมรับการกระทำเช่นนั้นหรือไม่ และอาจส่งผลต่อการเป็นต้นแบบให้บุคคลเลือกหรือไม่เลือกกระทำพฤติกรรมเช่นนั้นด้วย ทั้งหมดนี้จะก่อให้เกิดแนวโน้มของบรรทัดฐานทางจริยธรรมในสังคม ที่อาจคงอยู่เช่นเดิมหรือเปลี่ยนแปลงไปในอนาคต ในทิศทางที่ดีขึ้นหรือแย่ลง

หลายครั้งที่ผู้คนที่ต้องพบเจอกับสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมบางอย่างที่ท้าทายต่อความรู้สึกและการตัดสินใจเป็นอย่างมาก เพราะเป็นสถานการณ์ที่มีความเป็นไปได้ของทางเลือกที่มากกว่าหนึ่ง และทางเลือกเหล่านั้นก็มีความขัดแย้งกันเอง การเลือกหรือไม่เลือกทางหนึ่ง อาจทำให้ต้องมีการละเมิดผิดจริยธรรมเกิดขึ้น ซึ่งเรียกสถานการณ์เช่นนี้ว่า ภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม (Moral dilemma) เป็นภาวะที่เราสามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน ทั้งเรื่องราวของตนเองหรือผู้อื่น เช่น ในสังคมไทย กรณีหญิงสาวคนหนึ่งที่มาโชว์ความสามารถในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ด้วยการเปลือยอกวาดภาพ และกรรมการ 2 ใน 3 คนให้เธอผ่านเข้ารอบ ซึ่งภายหลังเธอได้อ้างว่าที่กระทำเช่นนี้ เพื่อนำเงินไปเป็นค่ารักษาพยาบาลบิดาที่ป่วยหนัก เหตุการณ์นี้ทำให้เกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์อย่างรุนแรงต่อตัวหญิงสาวและรายการโทรทัศน์ ผู้คนจำนวนหนึ่งตัดสินว่านี่คือการกระทำที่ผิดจารีตประเพณี เป็นตัวอย่างที่ไม่ดีแก่เยาวชน ผู้คนอีกจำนวนหนึ่งกลับแสดงความเห็นใจต่อหญิงสาวที่มีจิตกตัญญูช่วยเหลือบิดา หรือในกรณีการแสดงความสามารถของเหล่าเด็กพิเศษ (ออทิสติก) ในรายการเดียวกัน ด้วยการร้องเพลง แม้ผู้ชมจะเห็นว่าการแสดงนี้ไม่ควรผ่านเข้ารอบ เพราะความสามารถของผู้เข้าแข่งขันยังด้อยกว่าทีมอื่น แต่คณะกรรมการก็ตัดสินใจให้เด็กกลุ่มนี้ผ่านเข้ารอบ ด้วยเหตุผลว่าเด็กๆ ต้องการเงินรางวัลไปช่วยโรงเรียนของตนที่จะถูกปิดเนื่องจากประสบปัญหาด้านการเงิน ซึ่งก็ทำให้เกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์ทั้งที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ยังรวมไปถึงเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน เช่น หญิงฐานะยากจนที่เก็บแผ่นซีดีจากกองขยะเพียงไม่กี่แผ่นแล้วนำไปขายเพื่อนำเงินไปเลี้ยงดูลูก แต่ต้องถูกตำรวจจับและโดนจำคุกโดยไม่รอลงอาญาในข้อหาละเมิดลิขสิทธิ์ หรือแนวคิดการติดตั้งตู้จำหน่ายยางอนามัยแบบหยอดเหรียญในสถานศึกษา ที่ในด้านหนึ่งผู้คนมองว่าเป็นการให้ความรู้ และป้องกันการตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร แต่ในอีกด้านหนึ่งก็ถูกมองว่าเป็นการส่งเสริมให้วัยรุ่นมีเพศสัมพันธ์กันมากขึ้น สถานการณ์เหล่านี้ เป็นตัวอย่างของสถานการณ์ที่มีความยุ่งยากในการประเมินตัดสินใจ ทำให้เกิดการแบ่งฝ่ายของผู้เลือกในทางใดทางหนึ่ง ซึ่งแต่ละฝ่ายก็มีเหตุผลของตนเอง ผู้วิจัยมีความเห็นว่า การตัดสินใจด้านจริยธรรมเป็นหัวข้อที่นำศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของสังคมไทยที่มีกรอบของวัฒนธรรมประเพณีที่นับวันจะยิ่งเลือนหายไป และมีประเด็นของสถานการณ์ที่มีความขัดแย้งดังกล่าวเพิ่มมากขึ้น อีกทั้งการศึกษาเกี่ยวกับการตัดสินใจด้านจริยธรรมในประเทศไทยที่ผ่านมา ส่วนใหญ่จะมุ่งเน้นไปที่วิชาชีพแพทย์ หรือการก่ออาชญากรรมของวัยรุ่น ซึ่งยังไม่พบว่ามีการศึกษาถึงการตัดสินใจด้านจริยธรรมในภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม โดยเฉพาะในขอบเขตของจิตวิทยาสังคมอย่างเพียงพอ ทั้งๆ ที่ในต่างประเทศนั้นมีการศึกษามาอย่างยาวนาน (Foot, 1978)

นอกจากตัวอย่างเหตุการณ์ที่กล่าวข้างต้น แท้จริงแล้วยังมีปัญหาทางจริยธรรมที่เคยเกิดขึ้น หรือเกิดขึ้นแล้วแต่ยังคงอยู่ในสังคมอีกมากมาย ทั้งกลุ่มคนที่ด้อยโอกาส, ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของความรุนแรง, ผู้ที่ถูกเอารัดเอาเปรียบ หรือประสบกับชะตากรรมที่ไม่ดี เช่น เด็กที่ตกเป็นเหยื่อของพวกค้ายาเสพติด, ผู้เสียชีวิตจากเหตุการณ์เพลิงไหม้ในปั้บ, คนชราที่ถูกหลอกลวงหลอตัก หรือคนพิการที่ไม่ได้รับการเหลียวแลจากสังคม ฯลฯ ในเหตุการณ์ต่าง ๆ เหล่านี้ สามารถจำแนกได้ว่ามีผู้กระทำหรือผู้ละเมิดจริยธรรม และผู้ถูกกระทำหรือผู้ถูกละเมิดจริยธรรม การที่ผู้คนตัดสินว่าการกระทำนั้น ถูกหรือผิดเพียงใด คงไม่ได้ขึ้นอยู่กับลักษณะของการกระทำแต่เพียงอย่างเดียว ผู้วิจัยคาดว่า ลักษณะบางอย่างของผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ น่าจะมีอิทธิพลต่อผู้ประเมินตัดสิน เช่น ในกรณีหญิงสาวเปลือยอกวาดรูป ครั้งแรกที่เห็นผู้คนก็มักจะอนุมานลักษณะนิสัยของเธอจากการกระทำที่กล้าบ้าบิ่นและไม่เหมาะสม จนในภายหลังก็ได้ทราบว่าเธอมีฐานะยากจน และต้องหาเงินไปรักษาพ่อที่ป่วย ผู้คนบางส่วนก็แสดงความเห็นใจเธอมากขึ้น , เด็กขอลิสติกที่มาแข่งขันร้องเพลง ผู้คนก็จะรู้ว่าเด็กเหล่านี้ไม่ปกติและน่าสงสาร ผู้คนส่วนใหญ่จึงเห็นด้วยกับกรรมการที่ตัดสินให้เด็กกลุ่มนี้ผ่านเข้ารอบถึงแม้การแสดงจะไม่ดีก็ตาม หรือกรณีของหญิงที่เก็บซีดีจากกองขยะไปขาย ผู้คนส่วนหนึ่งเห็นใจและรู้สึกรู้ว่าตำรวจกดดันแก๊งคนจน เพราะเมื่อเปรียบเทียบกับพ่อค้าที่ขายแผ่นซีดีละเมิดลิขสิทธิ์ที่ยังคงขายได้ และไม่ถูกจับกุม ผู้วิจัยคาดว่า เมื่อผู้กระทำและผู้ถูกกระทำมีลักษณะ และประวัติความเป็นมาที่แตกต่างกัน เมื่อผนวกกับรูปแบบของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น น่าจะส่งผลต่อรูปแบบการตัดสินด้านจริยธรรมของแต่ละบุคคล เช่น จะเกิดอะไรขึ้น ถ้าลองเปลี่ยนตัวละครจากหญิงสาวฐานะยากจน เป็นพ่อค้าเป็นผู้เก็บซีดีไปขายแทน ผู้คนจะยังคงมีการตัดสินด้านจริยธรรมเหมือนเดิมหรือไม่ ก็น่าจะพอคาดคะเนได้ว่าผู้คนส่วนใหญ่คงเห็นใจพ่อค้าน้อยกว่าหญิงสาวฐานะยากจนเป็นแน่

ปัจจัยหนึ่งที่อยู่เบื้องหลังและมีอิทธิพลต่อการตัดสินด้านจริยธรรมของบุคคล คือแรงจูงใจด้านความยุติธรรม (Justice motive) ที่เป็นเหมือนสัญชาตญาณทางด้านความยุติธรรมในตัวมนุษย์ (Montada, 1998) เพราะว่าความยุติธรรมคือสิ่งที่มนุษย์ส่วนใหญ่ให้คุณค่าความสำคัญ ต้องการให้คงอยู่ในสังคม และถือเป็นหลักเกณฑ์หนึ่งที่บุคคลใช้ในการตัดสินด้านจริยธรรม (Kohlberg, 1976) เป็นองค์ประกอบหนึ่งของค่านิยมทางด้านการสร้างเสริมสังคม (Prosocial domain) ซึ่งรวมอยู่ในคุณค่าสากลของมนุษย์ (Universal Human Values) (Schwartz & Bilsky, 1987) เนื่องจากโดยธรรมชาติแล้ว มนุษย์ย่อมต้องการความยุติธรรม (Hafer & Begue, 2005; Lerner, 1977) และผู้คนก็พยายามจะขจัดความไม่ยุติธรรมที่เกิดขึ้นในสังคมให้หมดไป พิจารณาจากการที่สังคมสร้างสถาบันการปกครอง ออกกฎหมายควบคุม จัดตั้งกระบวนการศาลยุติธรรม

เพื่อลงโทษผู้กระทำผิดและชดเชยให้ผู้ที่ถูกเป็นเหยื่อ หรือแม้แต่เรื่องราวในภาพยนตร์ส่วนใหญ่ที่เรื่องราวจะต้องจบลงด้วยความยุติธรรม คนร้ายต้องได้รับการลงโทษ หรือไม่ก็วางโครงเรื่องให้ตัวเอกเป็นวีรบุรุษ ที่จะนำเอาความยุติธรรมกลับคืนสู่สังคมแต่ในชีวิตจริง การพบกับความไม่ยุติธรรม เป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงได้ยาก การพบเจอความไม่ยุติธรรมที่เกิดขึ้นกับตนเองหรือผู้อื่น ทำให้เกิดความคับข้องใจ และส่งผลต่อสุขภาวะ (well-being) ดังนั้นบุคคลจึงต้องหาวิธีการเรียกร้องความยุติธรรมให้กลับคืนมา ด้วยการหาทางชดเชยให้กับตนเองหรือการช่วยเหลือผู้อื่น แต่ในกรณีที่เราไม่สามารถหาทางชดเชยหรือช่วยเหลือได้ เราจะทำอย่างไรที่จะหลีกเลี่ยงความคับข้องใจ จากการศึกษาพบว่า มีกลไกหนึ่งที่ใช้ในการพิจารณาเหตุการณ์ที่ไม่ยุติธรรมแล้วตีความเหตุการณ์นั้นเสียใหม่ ซึ่งเป็นที่มาของปรากฏการณ์ ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม (Belief in a just world: BJW) เป็นความเชื่อที่อยู่บนพื้นฐานของแรงจูงใจ (Motivation) และความต้องการ (Need) ที่บุคคลใช้เป็นเสมือนเครื่องมือในการรองรับกับการรับรู้ความไม่ยุติธรรมที่ต้องพบเจอ ด้วยการคิดว่า ในโลกนี้ทุกคนต่างก็ได้รับในสิ่งที่สมควรได้รับหรือคู่ควร (deservingness) กับตน คนดีย่อมได้ดี และคนไม่ดีต้องถูกลงโทษ (Lerner & Miller, 1978) ความเชื่อนี้เป็นความเชื่อสากลที่พบได้ในหลายสังคมและวัฒนธรรม (Furnham, 2003; Hunt, 2000; สาริณี วิเศษศร, 2540) และมีความคล้ายคลึงกับหลักคำสอนของหลายศาสนา

ในมุมมองทางด้านจิตวิทยาสังคม ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมเป็นกลวิธีหนึ่งที่บุคคลใช้ในการรับมือกับความคับข้องใจจากการเผชิญกับความไม่ยุติธรรมต่าง ๆ ที่ช่วยทำให้บุคคลรู้สึกดีขึ้น ส่งผลต่อสุขภาวะ (Kestner, 2009) การศึกษาพบว่า ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม นอกจากจะส่งผลทางบวก คือมีความสัมพันธ์กับสุขภาวะ (well-being) (Lipkus, Dalbert, & Siegler, 1996) เป็นตัวทำนาย สุขภาพจิต ความพึงพอใจในชีวิต และการเห็นคุณค่าในตนเอง (Dalbert, 1999) รวมไปถึงการให้อภัย (Strelan & Covic, 2006) แล้ว ยังส่งผลทางด้านลบอย่างชัดเจน ด้วยปรากฏการณ์ การดูหมิ่น (derogation) และลดคุณค่า (devaluation) ผู้ที่ถูกเป็นเหยื่อจากความไม่ยุติธรรม เพราะเมื่อผู้คนไม่พบสาเหตุที่คู่ควรกับผลที่ปรากฏ (a missing of plausible causal links) เช่น เห็นคนดี, คนบริสุทธิ์ ต้องตกเป็นเหยื่อ หรือได้รับเคราะห์ร้าย ดังนั้น ผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม อาจจะไม่ยอมความผิดให้ผู้ตกเป็นเหยื่อ ว่าเคยทำสิ่งที่ไม่ดีมาก่อนหรือเป็นคนไม่ดีจึงต้องมารับผลเช่นนี้ ดังนั้นในสายตาของผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม จะมองว่าความโชคร้าย, การเจ็บป่วย, การประสบอุบัติเหตุ คือสัญลักษณ์ของความเลวร้ายและความผิด (Lerner & Miller, 1978) ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมจึงเป็นตัวทำนายอคติต่อกลุ่มคนที่ด้อยกว่าในสังคมบางกลุ่มได้ เช่น ผู้ป่วยโรคเอดส์, คนยากจน, คนชรา, คนตกงาน และพวก

ผู้อพยพ (Kestner, 2009) รวมถึงผู้ป่วยโรคประสาท (Bizer, Hart, & Jekogian, 2012) อย่างไรก็ตามไม่ใช่ทุกคนจะต้องโยนความผิดให้ผู้เคราะห์ร้ายเสมอไป พบว่า ถ้าบุคคลรู้สึกว่าเป็นตนเองสามารถจัดการกับความไม่ยุติธรรมนั้นได้ หรือมีความหวังว่าความยุติธรรมจะกลับคืนมาได้ ในภายภาคหน้า บุคคลก็จะเลือกแสดงความเห็นอกเห็นใจต่อผู้เคราะห์ร้ายมากกว่า (Furnham, 2003)

ดังที่กล่าวไปในตอนต้นว่า สังคมไทยในปัจจุบันมีสถานการณ์ที่ทำทลายต่อการประเมินตัดสินทางจริยธรรมปรากฏมากขึ้น ตามความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสาร ในหลายเหตุการณ์ยากที่จะชี้ชัดว่าถูกหรือผิด เพราะผู้กระทำอาจมีเหตุผลความจำเป็น ประกอบกับลักษณะและที่มาของผู้กระทำและผู้ถูกกระทำมีความแตกต่างกัน ซึ่งอาจกระทบต่อแรงขับเคลื่อนความยุติธรรมของผู้คน ประกอบกับยังไม่พบว่ามีงานวิจัยที่ศึกษาตัวแปรเหล่านี้ร่วมกันโดยตรง จึงน่าสนใจอย่างยิ่ง ที่จะศึกษาอิทธิพลของความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมที่ส่งผลต่อการตัดสินด้านจริยธรรมในบริบทของสังคมไทย เพราะการชี้วัดว่าอะไรถูกหรือผิดโดยคนหมู่มากย่อมนำไปสู่การสร้างบรรทัดฐานทางจริยธรรมที่อาจจะเปลี่ยนแปลงไปได้ตามยุคสมัย ไม่เพียงเท่านั้น ผู้วิจัยยังมีความเห็นว่า การรับรู้ความยุติธรรมหรือไม่ยุติธรรมที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ น่าจะมีส่วนที่อาจส่งผลต่อการตัดสินด้านจริยธรรมได้เช่นกัน ดังนั้นการศึกษาระบบการและรูปแบบของการตัดสินด้านจริยธรรมในสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม ที่มีเรื่องราวของความไม่ยุติธรรมในเหตุการณ์เข้ามาเกี่ยวข้อง จะทำให้ทราบว่า การรับรู้ความไม่ยุติธรรม และการพยายามชดเชยความไม่ยุติธรรมผ่านทางกลไกความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรม เกิดขึ้นในกระบวนการของการตัดสินด้านจริยธรรมหรือไม่ และส่งผลต่อการตัดสินใจในทางใดทางหนึ่งมากน้อยเพียงใด ทั้งหมดนี้เพื่อให้เข้าใจกลไกทางจิตของผู้คนต่อการตัดสินในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมว่าการตัดสินใจที่เกิดขึ้นนั้น เกิดจากการยึดหลักจริยธรรมที่แท้จริงหรือเกิดจากกลไกทางการรู้คิดจากความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรม เพื่อให้เข้าใจและลดความขัดแย้งจากการมีความคิดเห็นที่ไม่ตรงกัน และได้ตระหนักถึงความสำคัญของความยุติธรรมที่ต้องทำให้เกิดขึ้นและคงอยู่ในสังคมตลอดไป

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยรวบรวม แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ของตัวแปรที่ศึกษา โดยเสนอตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1. การตัดสินใจด้านจริยธรรม (Moral Judgment)
2. ภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม (Moral dilemma)
3. การตัดสินใจด้านจริยธรรมในสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม
4. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม (Belief in a just world)
5. กระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ (Dual process cognitions)
6. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมกับการตัดสินใจด้านจริยธรรม

1. การตัดสินใจด้านจริยธรรม (Moral Judgment)

เนื่องจากมนุษย์ชอบจำแนกและจัดหมวดหมู่ เพื่อให้เข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น (Myers, 2012) การตัดสินใจคนและสิ่งแวดล้อมรอบตัว จึงเกิดขึ้นแทบตลอดเวลาในชีวิตประจำวัน ซึ่งทำให้บุคคลสามารถแยกแยะสิ่งที่เป็นประโยชน์ออกจากสิ่งที่เป็นโทษ เพื่อความอยู่รอด และเพื่อสุขภาพจิตที่ดีของตนเอง การตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ย่อมส่งผลกระทบต่อผู้อื่น เกิดการแบ่งเป็นกลุ่มเราและกลุ่มเขา, เกิดพฤติกรรมกรวยช่วยเหลือ หรือการลงโทษผู้กระทำผิด เพื่อให้การดำเนินชีวิตในสังคมสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างเป็นปกติสุข โดยมีกฎเกณฑ์ทางจริยธรรมเป็นเครื่องมือสำคัญ และในบางครั้ง ถ้าบุคคลต้องเลือกระหว่างสองทาง และการเลือกทางหนึ่ง ส่งผลให้เกิดความขัดแย้งในทางจริยธรรมกับอีกทางหนึ่ง บุคคลจะทำเช่นไร และมีปัจจัยอะไรบ้างที่ส่งผลต่อการตัดสินใจ รวมถึงมีผลกระทบจากความรู้สึkyุติธรรมในเหตุการณ์หรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้รวบรวมแนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ไว้ดังต่อไปนี้

1.1 ความหมายของการตัดสินใจด้านจริยธรรม

การตัดสินใจด้านจริยธรรม หมายถึง การประเมินการกระทำหรือบุคลิกลักษณะของบุคคลว่าดีหรือเลวโดยอ้างอิงตามกรอบของหลักจริยธรรมที่สังคมนั้น ๆ ยึดถือ ซึ่งการตัดสินใจว่าอะไรดีหรือเลว นอกจากจะขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลแล้ว ยังขึ้นอยู่กับความเชื่อ, ค่านิยม และวัฒนธรรม ของ

สังคมนั้น ๆ เช่น การรับประทานอาหารไขมันต่ำ ไม่ได้ถือว่าเป็น ความดีในทางปรัชญา แต่สำหรับ กลุ่มผู้รักสุขภาพ ผู้ที่รับประทานอาหารซีสเบอร์เกอร์หรือ อาหารประเภท Junk food จะถูกมองว่า มีจริยธรรมในการกินต่ำกว่าผู้ที่รับประทานสลัดผักและเนื้อไก่ (Haidt, 2001)

1.2 การให้เหตุผลเชิงจริยธรรม (Moral reasoning)

การมีปฏิสัมพันธ์กับทำให้ผู้คนเป็นเสมือนนักวิทยาศาสตร์ ที่เก็บรวบรวมข้อมูลและ ทดสอบสมมติฐานว่าอะไรคือมาตรฐานของความดี และใช้ทฤษฎีที่ตนเองสร้างขึ้นเป็นแหล่ง อ้างอิงเมื่อต้องตัดสินใจเหตุการณ์ทางจริยธรรม (Turiel, 1983) ซึ่งเรียกกระบวนการนี้ว่า การให้ เหตุผลเชิงจริยธรรม นั่นคือ ขั้นตอนต่าง ๆ ที่บุคคลเสาะหาข้อมูล หลักฐานเชิงประจักษ์ใน เหตุการณ์ แล้วนำมาเปรียบเทียบกับหลักจริยธรรมที่ตนยึดถือ เพื่อหาข้อสรุปและตัดสินใจว่าสิ่งนั้นดี หรือเลว (Kuhn, 1989; Nisbett & Ross, 1980) ดังนั้น การให้เหตุผลเชิงจริยธรรม จึงนำไปสู่การ ตัดสินด้านจริยธรรม

การให้เหตุผลเชิงจริยธรรมมีลักษณะเป็นการวินิจฉัย (inference) ด้วยขั้นตอนหลายขั้น (steps) ทั้งที่ไม่รู้ตัว (Unconsciously) หรือรู้ตัว (Consciously) ซึ่งแต่ละขั้นมีโอกาสเกิดความ ล้มเหลวหรือผิดพลาดได้เสมอ แต่ Galotti (1989) เสนอว่า ลักษณะของกระบวนการทางจิตที่เป็น ขั้นเดียว (one-step) เช่น การตอบสนองจากการรู้เอง ไม่ใช่ลักษณะของการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม ดังนั้น การให้เหตุผลเชิงจริยธรรม จึงหมายถึง กระบวนการในจิตสำนึกที่แปรเปลี่ยนข้อมูลของคน หนึ่งคนใดให้กลายเป็นการตัดสินใจด้านจริยธรรม เป็น กระบวนการที่บุคคลตั้งใจ, พยายาม และ ควบคุมด้วยความรู้ตัว (Haidt, 2001)

1.3 พัฒนาการทางจริยธรรมของ Lawrence Kohlberg

Kohlberg (1969) ได้ศึกษาพัฒนาการทางความคิดด้านจริยธรรมของบุคคล ต่อเนื่องจาก การศึกษาของ Piaget (1965) โดยได้ปรับปรุงวิธีการและขอบเขตของการวิจัยให้กว้างขวางยิ่งขึ้น โดย Kohlberg ให้นิยามของจริยธรรมว่า เป็นความรู้ความเข้าใจของบุคคลในการจำแนกความ ถูกผิดของพฤติกรรมทางสังคมด้วยเหตุผล ที่เกิดจากกระบวนการทางความคิด ซึ่งต้องอาศัยวุฒิ ภาวะที่พัฒนาเป็นลำดับขั้นตามช่วงวัย โดยมีขั้นของการพัฒนา อยู่ 3 ขั้นหลัก ตามรูปแบบของ การใช้เหตุผล (Kohlberg, 1976) ได้แก่ ขั้นการใช้เหตุผลจากการรู้เอง (Intuitive), ขั้นปฏิบัติการ อย่างเป็นรูปธรรม (Concrete operational) และ ขั้นปฏิบัติการอย่างเป็นทางการ (Formal operational) ตัวอย่างเช่น ในเด็กวัย 7 ขวบ จะเริ่มมีการใช้เหตุผลในขั้นปฏิบัติการอย่างเป็นทางการ

รูปธรรม เริ่มมีความคิดที่เป็นเหตุเป็นผลและจับต้องได้มากขึ้น เริ่มมีการใช้ตรรกะ จำแนกสิ่งต่าง ๆ และเปรียบเทียบความสัมพันธ์ในเชิงปริมาณ จนเข้าสู่ช่วงวัยรุ่น ที่บุคคลในวัยนี้ส่วนใหญ่ (อาจไม่ใช่ทุกคน) จะเริ่มมีความคิดที่ซับซ้อนและสามารถให้เหตุผลในเชิงนามธรรม สามารถคาดคะเนเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ ซึ่งหลายคนอาจใช้เหตุผลในรูปแบบของขั้นนี้ได้เพียงบางส่วนเท่านั้น การให้เหตุผลเชิงจริยธรรมก็เช่นเดียวกัน ที่จะต้องอาศัยกระบวนการของการใช้เหตุผลในขั้นต่าง ๆ ดังที่กล่าวไป ดังนั้นบุคคลจะสามารถให้เหตุผลเชิงจริยธรรมขั้นสูงได้ ก็ต้องมีพัฒนาการทางการรู้คิด และรูปแบบการใช้เหตุผลในขั้นสูงด้วยเช่นกัน (คือในขั้นปฏิบัติการอย่างเป็นทางการ) จากแนวคิดในเรื่องพัฒนาการทางการรู้คิดและการใช้เหตุผลสามารถเชื่อมโยงเข้ากับพัฒนาการทางจริยธรรมของบุคคลซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ในแต่ละระดับประกอบไปด้วย 2 ขั้น ดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1

ระดับและขั้นของพัฒนาการทางจริยธรรม (ที่มา : Kohlberg, 1976)

ระดับและขั้น (Level and Stage)	สิ่งซึ่งวัดความ ถูกต้อง (What is right)	เหตุผลในการ ทำดี (Reasons for doing right)	มุมมองทางสังคม ของแต่ละขั้น (Social perspective of stage)
ระดับที่ 1: ระดับก่อน กฎเกณฑ์ทางสังคม (Pre-conventional)	เด็กรับกฎเกณฑ์ว่าอะไรถูกหรือผิดจากผู้มีอำนาจเหนือตน โดยมองจากผลลัพธ์ที่ได้จากการกระทำ ทำถูก คือ การกระทำที่ทำแล้วได้รางวัล ทำผิด คือ การกระทำที่ทำแล้วถูกลงโทษ (พบได้ทั่วไปในเด็กวัยก่อน 9 ขวบ, แต่อาจพบในวัยรุ่นบางคน และวัยรุ่นกับวัยผู้ใหญ่บางคนที่เกิดเหตุอาชญากรรม)		
ขั้นที่ 1- จริยธรรมภายใต้ การควบคุมของผู้อื่น (Heteronomous Morality)	- การทำตาม กฎเกณฑ์เพื่อไม่ให้ ตนเองถูกลงโทษ - นึกถึงสวัสดิภาพของ ตนเองเป็นหลัก	- เพื่อหลีกเลี่ยง การถูกลงโทษ จากผู้ที่มี อำนาจเหนือ กว่า	- ยึดตนเองเป็น ศูนย์กลาง ไม่ใส่ใจ ความต้องการผู้อื่น - พิจารณาการ กระทำจากกายภาพ

ตาราง 1 (ต่อ)

ระดับและขั้นของพัฒนาการทางจริยธรรม

ระดับและขั้น (Level and Stage)	สิ่งซึ่งวัดความ ถูกต้อง (What is right)	เหตุผลในการ ทำดี (Reasons for doing right)	มุมมองทางสังคม ของแต่ละขั้น (Social perspective of stage)
ขั้นที่ 2 - จริยธรรมใน ฐานะเป็นเครื่องมือ แลกเปลี่ยนเพื่อประโยชน์ ตน (Individualism, Instrumental Purpose, and Exchange)	- ทำตามกฎเกณฑ์ ต่อเมื่อสนใจและสิ่ง นั้นตอบสนองของความ ต้องการของตน - การแลกเปลี่ยน ความต้องการกับ ผู้อื่นอย่างเสมอภาค	- เพื่อสนองความ ต้องการและความ สนใจของตนเอง - ในขณะที่เดียวกันก็ รู้ว่าคนอื่นก็มี ความต้องการและ ความสนใจของ เขาเช่นกัน	- เริ่มเข้าใจในความ เป็นปัจเจกบุคคลใน ลักษณะรูปธรรม - มองว่าแต่ละคนมี ความต้องการที่ไม่ เหมือนกันและอาจ ขัดแย้งกันได้ ใน ลักษณะรูปธรรม
ระดับที่ 2: ระดับตาม กฎเกณฑ์ทางสังคม (Conventional)	ประพฤติตนตามความคาดหวังของผู้ที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิด และตามความคาดหวังของสังคมในบทบาทที่ตนเองได้รับ (พบได้ทั่วไปในวัยรุ่นและผู้ใหญ่)		
ขั้นที่ 3 - จริยธรรมตาม ความคาดหวังของคน ใกล้ชิด (Mutual Interpersonal Expectations, Relationships, and Interpersonal Conformity)	- ประพฤติตนตาม ความคาดหวังของ คนใกล้ชิด หรือ ความคาดหวังของ ผู้อื่นในบทบาท ของตน เช่น การ เป็นลูกที่ดี, พี่ที่ดี, เพื่อนที่ดี ฯลฯ	- เชื่อในกฎเกณฑ์ ที่สังคมกำหนด และต้องการทำ ตามกฎเกณฑ์ เหล่านี้ เพราะ ต้องการเป็นคน ดีในสายตาของ ตนเองและผู้อื่น	- เริ่มตระหนักใน ความสัมพันธ์ ระหว่างตนเองและ ผู้อื่น - เริ่มมีมุมมองร่วมกับ ผู้อื่น ผ่านทาง ข้อตกลง และความ คาดหวัง

ตาราง 1 (ต่อ)

ระดับและขั้นของพัฒนาการทางจริยธรรม

ระดับและขั้น (Level and Stage)	สิ่งซึ่งวัดความ ถูกต้อง (What is right)	เหตุผลในการ ทำดี (Reasons for doing right)	มุมมองทางสังคม ของแต่ละขั้น (Social perspective of stage)
ขั้นที่ 4 - จริยธรรมตาม ระเบียบสังคมและ ความรู้สึกผิดชอบชั่วดี (Social System and Conscience)	- เชิดชูและปฏิบัติ ตามกฎระเบียบของ สังคมถ้าไม่ ขัดแย้ง กับหน้าที่ทางสังคม ของตนเองจนเกินไป - เริ่มมองความดีใน ระดับสังคมส่วนรวม , กลุ่มและสถาบัน ทางสังคม	- การเชิดชูสถาบัน ทางสังคมและ กฎระเบียบ ไม่ ต้องการให้ เปลี่ยนแปลง ระเบียบสังคม - มองการปฏิบัติ ตามกฎระเบียบ คือสิ่งที่ทุกคน ต้องทำ	- แยกมุมมองใน ระดับสังคมออกจาก มุมมองระดับ ความสัมพันธ์ ส่วนตัว - คำนึงถึงกฎระเบียบ สังคมจากบทบาท และหน้าที่ของตน
ระดับที่ 3: ระดับหลัง กฎเกณฑ์ทางสังคมหรือ ระดับหลักการ (Post - conventional or Principled)	คำนึงถึงหลักจริยธรรมตามกฎเกณฑ์สากลหรือเพื่อประโยชน์ ส่วนรวมเป็นที่ตั้ง ด้วยวิจาร์ณญาณของตนเอง โดยไม่ขึ้นกับ ความสัมพันธ์ส่วนตัวหรือกลุ่ม (เกิดขึ้นเมื่ออายุเกิน 20 ปี และพบได้ในวัยผู้ใหญ่เฉพาะบางคน เท่านั้น)		

ตาราง 1 (ต่อ)

ระดับและขั้นของพัฒนาการทางจริยธรรม

ระดับและขั้น (Level and Stage)	สิ่งซึ่งวัดความ ถูกต้อง (What is right)	เหตุผลในการ ทำดี (Reasons for doing right)	มุมมองทางสังคม ของแต่ละขั้น (Social perspective of stage)
ขั้นที่ 5 - จริยธรรมตาม สัญญาประชาคม หรือ สิทธิประโยชน์อันชอบ ธรรมส่วนบุคคล (Social Contract or Utility and Individual Rights)	- ตระหนักว่าบุคคล แต่ละคนมีค่านิยม และความคิดเห็นที่ แตกต่างกัน - เชิดชูกฎระเบียบ และค่านิยมที่ เกี่ยวข้องกับกลุ่ม โดยส่วนรวม รวม ถึงชีวิตและสิทธิ พื้นฐานของบุคคล แต่ละคนด้วย	- ความรู้สึกผูกมัด อยู่กับกฎระเบียบ ทางสังคม เห็นแก่ ประโยชน์ ส่วนรวมมากกว่า ความสัมพันธ์ ส่วนตัว - ยึดหลัก “ยิ่ง ส่วนรวมได้รับ ประโยชน์มาก เท่าไร ยิ่งดี”	- มีมุมมองในระดับ สังคมส่วนรวม คำนึงถึงค่านิยมและ สิทธิอันชอบธรรม ของมนุษย์ - พยายามรวมค่า นิยมส่วนตนให้เข้า กับหลักจริยธรรม สากลและ กฎหมาย
ขั้นที่ 6 - จริยธรรมตาม หลักสากล (Universal Ethical Principles)	- ยึดถือหลัก จริยธรรมตาม วิจารณ์ญาณของ ตนซึ่งอาจ สอดคล้องหรือ ขัดแย้งกับหลัก กฎหมายในสังคม	- ความเชื่อใน หลักจริยธรรม สากลคือการ แสดงให้เห็นถึง ความเป็น มนุษย์ ที่มีเหตุผลและ ควรยึดถือ หลักการนี้ไว้	- มีมุมมองเข้าสู่ ระดับของ จริยธรรม ตระหนัก ในหลักจริยธรรม สากลคือการมอง และปฏิบัติต่อ มนุษย์ทุกคนอย่าง เท่าเทียมกัน

กฎเกณฑ์ทางสังคม (Conventional) ในพัฒนาการทางจริยธรรมถูกนำมาใช้เป็นหลักอ้างอิงระดับจริยธรรม ตามรูปแบบของการคล้อยตามและการยึดถือกฎระเบียบ หลักประเพณี และความคาดหวังจากสังคมและผู้ที่มีอำนาจเหนือตน ในช่วงวัยเด็กที่ยังมีวุฒิภาวะไม่มากนัก บุคคลจะไม่เข้าใจกฎเกณฑ์ทางสังคมอย่างแท้จริง แต่การทำความดีหรือการมีจริยธรรมนั้นเกิดขึ้นเพราะหลีกเลี่ยงการถูกลงโทษ, ตอบสนองความต้องการของตนเองในลักษณะของการแลกเปลี่ยนกับผู้อื่น เช่น การตั้งใจเรียนเพื่อหวังรางวัลจากพ่อแม่ หรือการทำการบ้านเพื่อไม่ให้ถูกครูตี คือการมองที่ตนเองเป็นที่ตั้ง จนต่อมาเมื่อเด็กเติบโตขึ้นจนเข้าสู่ช่วงวัยรุ่น ก็จะเริ่มเข้าใจว่าภายนอกตนเองนั้นมีกฎระเบียบ และรับรู้การมีอยู่ของอำนาจที่เหนือกว่าตน บุคคลเริ่มเข้าใจและปฏิบัติตามกฎระเบียบที่พ่อแม่และคนรอบข้างคาดหวังให้กระทำ รวมถึงกฎระเบียบจากสถาบันทางสังคมอื่น ๆ ซึ่งบุคคลคิดว่าเป็นเครื่องบ่งชี้ถึงความเป็นคนดีของกลุ่ม เป็นพลเมืองดีของสังคม จนเมื่อบุคคลมีวุฒิภาวะสูงสุดในวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ บางคนอาจจะมีพัฒนาการทางจริยธรรมไปสู่ขั้นสูงสุด นั่นคือ การตัดสินใจว่าสิ่งใดถูกหรือผิดขึ้นอยู่กับวิจารณ์ญาณในหลักจริยธรรมสากล นั่นคือ ความยุติธรรม จากความเสมอภาค, การมีสิทธิเท่าเทียมกัน โดยอยู่นอกเหนือกรอบของวัฒนธรรม, ค่านิยม หรือ กฎหมาย

Kohlberg, Levine, และ Hower (1983) มีความเห็นว่า พัฒนาการทางจริยธรรมเป็นกระบวนการทางปัญญาในการหาเหตุผลด้านความยุติธรรม (Justice reasoning) ที่ประกอบด้วย ความยุติธรรมทางการปฏิบัติ (justice operations) และความยุติธรรมทางทัศนคติ (justice perspectives) ที่ถูกรอบคลุมด้วยโครงสร้างความยุติธรรม 3 ประเภท ได้แก่ ความเท่าเทียม (equality), สมธรรม (equity) และการแลกเปลี่ยน (reciprocity) การที่บุคคลมีพัฒนาการทางจริยธรรมในขั้นใด ส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับว่าผู้นั้นมองว่าสิ่งใดคือความยุติธรรม เช่น ในขั้นต้นของพัฒนาการ บุคคลจะคิดว่าความยุติธรรมคือการแลกเปลี่ยนอย่างตรงไปตรงมา แต่ในพัฒนาการขั้นสูง บุคคลมองเห็นความยุติธรรมจากความเท่าเทียมโดยไม่ขึ้นอยู่กับกลุ่มหรือบรรทัดฐานทางสังคม โดยทุกขั้นของพัฒนาการจะมี 2 องค์ประกอบ องค์ประกอบที่ 1 คือมุมมองระดับสังคม คือตั้งแต่การคำนึงถึงแต่ตนเอง, กลุ่ม, สังคม ไปจนถึงหลักสากล ส่วนองค์ประกอบที่ 2 คือ สิ่งที่ควรกระทำ (prescriptive) ที่เป็นกฎเหล็กของโครงสร้างความยุติธรรมในแต่ละขั้น เช่น ในขั้นที่ 3 ของพัฒนาการ สิ่งที่ควรกระทำ คือ “กระทำต่อผู้อื่นเหมือนที่ผู้อื่นกระทำต่อตน (Do unto others as you would be done by)” และพัฒนาการทางจริยธรรมในขั้นสูง คือการตัดสินใจที่มีแนวโน้มเข้าหาหลักกรณียธรรม (Deontological) มากขึ้น นอกจากนี้ Kohlberg ยังตั้งข้อสังเกตว่าพัฒนาการทางจริยธรรมอาจมีความต่อเนื่องไปได้จนถึงขั้นที่ 7 คือ จริยธรรมที่ยึดถือกฎธรรมชาติ (natural law

framework) ด้วยมุมมองที่กว้างใหญ่ไพศาล (Cosmic perspective) ที่อยู่เหนือการกำหนดกฎเกณฑ์จากมนุษย์ คล้ายคลึงกับหลักคำสอนทางศาสนา ดังนั้นความรู้สึกและการรับรู้เรื่องความยุติธรรม จึงเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งซึ่งส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมของบุคคล

1.4 การรู้เองทางจริยธรรม (Moral Intuition)

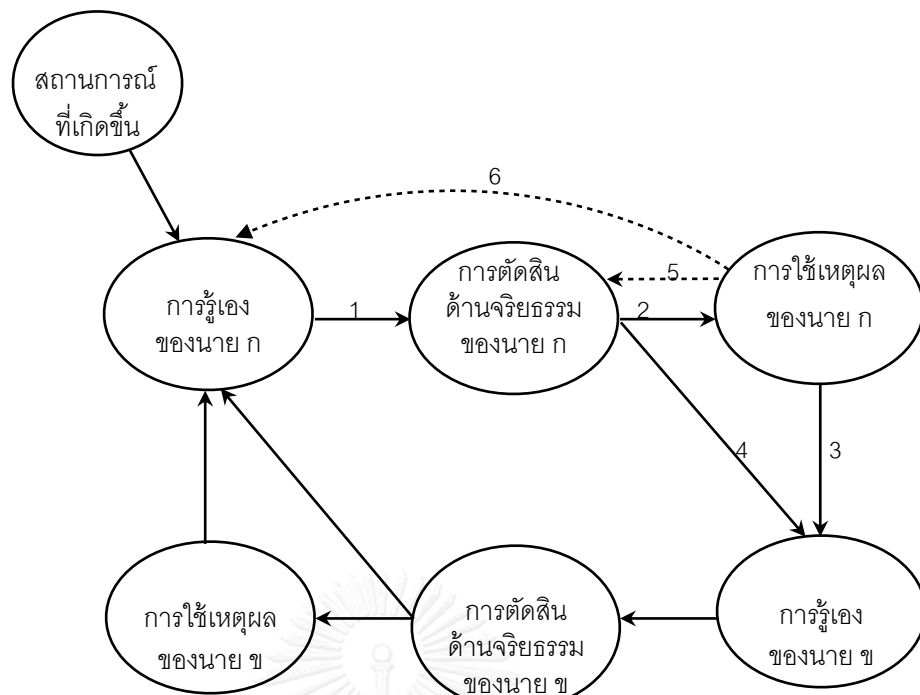
การศึกษาที่ผ่านมาตั้งข้อสังเกตถึงอิทธิพลของจิตไร้สำนึกที่ควบคุมพฤติกรรมของมนุษย์ ดังคำกล่าวที่ว่า “การตัดสินใจต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันของคนส่วนใหญ่ ไม่ได้เกิดจากความตั้งใจหรือความคิดใคร่ครวญจากจิตสำนึก แต่เกิดจากกระบวนการทางจิตบางอย่างที่อยู่เหนือความรู้สึกตัวและการควบคุม ซึ่งเคลื่อนไหวไปตามเหตุปัจจัยจากสิ่งแวดล้อม” (Myers, 2012) เห็นได้อย่างชัดเจนจากพฤติกรรมบางอย่าง เช่น ขณะขับรถ เมื่อเห็นไฟแดง บุคคลก็เหยียบเบรคทันทีโดยไม่ต้องคิด ลักษณะสำคัญของการรู้เองคือการตัดสินใจ, หาทางออก หรือหาข้อสรุปอย่างทันทีทันใด โดยไม่ต้องพยายาม (Bastick, 1982 อ้างถึงใน Haidt, 2001; Simon, 1992)

ดังนั้น การรู้เองทางจริยธรรม (Moral Intuition) จึงหมายถึง การตัดสินใจด้านจริยธรรมที่เกิดขึ้นมาในจิตสำนึกอย่างทันทีทันใด อาจเป็นการประเมินที่มีเรื่องของอารมณ์ความรู้สึกรวมอยู่ด้วย เช่น ดี-เลว, ชอบ-ไม่ชอบ โดยปราศจากการตระหนักรู้ ปราศจากการค้นหา, เปรียบเทียบหรือวินิจฉัยเพื่อหาข้อสรุป ทั้งการรู้เอง (Intuition) และ การใช้เหตุผล (Reasoning) ต่างก็เป็นลักษณะของการรู้คิด (Cognition) ทั้งคู่ แต่แตกต่างกันที่ การรู้เองเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ไม่ต้องใช้ความพยายามและเป็นไปอย่างอัตโนมัติ แต่การใช้เหตุผลเกิดขึ้นอย่างเชื่องช้ากว่า ต้องใช้ความพยายามบ้างและมีบางขั้นตอนที่บุคคลจะตระหนักรู้ผ่านจิตสำนึก (Haidt, 2001)

Haidt (2001) ได้แย้งในเรื่องการตัดสินใจด้านจริยธรรมของบุคคลว่า แทนที่จะเกิดจากการใช้เหตุผลเป็นหลัก (ตามแบบจำลอง ที่เรียกว่า Rationalist Model) แท้จริงแล้วคนเรากลับใช้การรู้เองมากกว่า นั่นคือการเกิดความเข้าใจหรือเกิดการตัดสินใจขึ้นในทันทีทันใดโดยไม่มีเตรียมมาก่อน (ราชบัณฑิตยสถาน, 2553) ส่วนการใช้เหตุผลเป็นสิ่งที่เกิดภายหลังจากที่การตัดสินใจได้เกิดขึ้นแล้ว (เรียกว่า Post-hoc construction) ซึ่ง Haidt เสนอแบบจำลองการรู้เองทางสังคม (The Social Intuitionist Model) ใจความกล่าวว่า การตัดสินใจด้านจริยธรรมเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ เฉพาะภายในตัวบุคคล เรียกว่าการใช้เหตุผลส่วนบุคคล (Private reasoning) มากกว่าเกิดจากการหาเหตุผลจากภายนอกที่มีบริบทของสังคมและวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง เห็นได้จากการที่บุคคลตัดสินใจกระทำบางอย่างว่าผิด โดยที่ตนเองก็ไม่รู้เหมือนกันว่าเพราะอะไร

จึงคิดเช่นนั้น โดย Haidt ได้ยกตัวอย่างเรื่องการเมืองการมีเพศสัมพันธ์ โดยสายเลือด (Incest) ระหว่างพี่กับน้อง แน่นนอนว่าเมื่อคนทั่วไปรับรู้เรื่องนี้ ส่วนใหญ่ย่อมตัดสินทันทีว่าผิดจริยธรรม โดยอ้างเหตุผลต่าง ๆ กัน เช่น พี่กับน้องนั้นต้องรู้สึกผิดเป็นบาดแผลในใจ บ้างก็ให้เหตุผลว่า หากพลาดพลั้งมีลูก จะทำให้ลูกที่เกิดมาผิดปกติ แต่เมื่อผู้วิจัยบอกว่าเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นโดยพี่น้องทั้งคู่เต็มใจ และมีการคุมกำเนิดเป็นอย่างดี คนทั่วไปก็ยังมองว่าเป็นเรื่องที่ผิดอยู่ดี แต่ก็ไม่สามารถบอกได้ว่าทำไมซึ่ง Haidt, Bjorklund, และ Murphy (2000) ได้อธิบายถึงอิทธิพลของการรู้เองจากปรากฏการณ์ “ความงงเง้งทางจริยธรรม (Moral Dumbfoundedness)” ซึ่งจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลต้องรับรู้การกระทำบางอย่างที่ขัดต่อความรู้สึกทางจริยธรรมจนทำให้ตกตะลึง จากตัวอย่างในการศึกษา เช่น การใช้ธงชาติเช็ดพื้นห้องน้ำ, การกินเนื้อสุนัขที่ตนเองเลี้ยงไว้เมื่อมันตายแล้ว หรือการกระทำที่เข้าข่ายกามวิถิตารต่าง ๆ (Haidt, Koller, & Dias, 1993 อ้างถึงใน Haidt, 2001) การกระทำเหล่านี้ ถ้าว่ากันตามหลักเหตุผล ไม่ได้ก่อให้เกิดอันตรายต่อผู้กระทำหรือบุคคลอื่นแต่อย่างใด แต่เมื่อเอ่ยถามถึงความเหมาะสม พบทุกคนต่างก็ลงความเห็นว่าเป็นเรื่องที่ผิดจริยธรรม ดังนั้น Haidt (2001) จึงกล่าวว่า ตัวทำนายนายการตัดสินด้านจริยธรรมที่ดีที่สุด ก็คือปฏิกิริยาทางอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นในตัวผู้คนนั่นเอง และบ่อยครั้งที่การตัดสินด้านจริยธรรมที่มาจากความรู้เอง ไม่ได้ก่อให้เกิดประโยชน์อันใด แต่ยังเป็นตัวขัดขวางนโยบายสาธารณะ, สุขอนามัยชุมชน รวมถึงเกิดการละเมิดสิทธิผู้อื่น (Baron, 1998)

สาระของแบบจำลองการรู้เองทางสังคม คือ การตัดสินด้านจริยธรรมเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วจากการทำงานของความรู้เองทางจริยธรรม (Moral Intuition) ถ้าถูกถามว่าเพราะเหตุใดจึงคิดเช่นนั้น บุคคลก็จะคอยหาเหตุผลในเชิงจริยธรรม (Moral reasoning) ซึ่งเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในภายหลัง และจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลต้องการหาเหตุผลมาอ้างอิงการตัดสินใจเท่านั้น ในแนวคิดของ Haidt การตัดสินด้านจริยธรรมจะคล้ายกับการตัดสินเชิงสุนทรียศาสตร์ (Greene & Haidt, 2002) นั่นคือ เมื่อเราเห็นการกระทำหรือได้ยินเรื่องราวต่าง ๆ เราจะเกิดความรู้สึกทันทีว่าสิ่งนั้นรับได้หรือรับไม่ได้ (approval or disapproval) ซึ่งแสดงออกมาทางอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติและไม่ต้องพยายาม ความรู้สึกว่าสิ่งนั้นถูกหรือผิด ดีหรือเลวจะเกิดขึ้นมาเองโดยเจ้าตัวจะไม่รู้สึกว่าจะต้องใส่ใจค้นหา, ต้องเปรียบเทียบข้อมูลหลักฐาน หรือต้องวินิจฉัยหาข้อสรุปแต่อย่างใด การรู้เองทางจริยธรรมเหล่านี้มีทั้งที่เกิดขึ้นมาเองตามธรรมชาติ (Natural selection) และเกิดจากแรงผลักดันทางวัฒนธรรม (Cultural forces) เช่น ความรู้สึกของการต้องตอบแทน, ความจงรักภักดี, ความรู้สึกถึงความบริสุทธิ์, ความรู้สึกทุกขใจ ฯลฯ โดยกระบวนการของการตัดสินด้านจริยธรรมตามแบบจำลอง การรู้เองทางสังคม มีลำดับขั้น ดังภาพ 1



ภาพ 1 แบบจำลองการรู้เองทางสังคม (The Social Intuitionist Model) (ที่มา: Haidt, 2001)

แนวคิดของแบบจำลองกล่าวว่าเมื่อบุคคลประสบกับเหตุการณ์ การตัดสินใจด้านจริยธรรมจะเกิดขึ้นจากการรู้เองทันที และหลังจากนั้นบุคคลจึงจะหาเหตุผลมาอธิบายความรู้สึกของตน นอกจากนี้การตัดสินใจด้านจริยธรรมของคนหนึ่งอาจส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมของอีกคนหนึ่งได้ผ่านทาง การ พูดคุย ได้แย้งด้วยเหตุผล แต่แท้จริงเกิดจากการทำงานของการรู้เองเป็นหลัก โดยหมายเลขที่กำกับเส้นในแบบจำลองจะแสดงถึงกระบวนการในแต่ละขั้นตอน ดังต่อไปนี้

หมายเลข 1. The intuitive judgment link การตัดสินใจด้านจริยธรรมของนาย ก เกิดขึ้นจากการรู้เอง อย่างอัตโนมัติเกิดขึ้นมาให้รับรู้ได้ในจิตสำนึก โดยไม่ต้องพยายาม

หมายเลข 2. The post-hoc reasoning link นาย ก จะหาเหตุผลมาสนับสนุนความรู้สึกของตนเองหลังจากการตัดสินใจด้านจริยธรรม ด้วยการพยายามหาข้อมูลหลักฐานจากบริบทรอบข้าง ซึ่งพบว่าอาจเกิดอคติได้มากจากการเลือกรับรู้เฉพาะข้อมูลที่สนับสนุนความคิดของตนเอง

หมายเลข 3. The reasoned persuasion link เมื่อนาย ก หาเหตุผลได้ก็จะบอกกล่าวกับนาย ข การที่นาย ข จะคล้อยตามเหตุผลของนาย ก หรือไม่ ไม่ได้อยู่ที่เหตุผลจากคำพูดเพียงอย่างเดียว แต่อยู่ที่ว่าเหตุผลที่นาย ก กล่าวออกมา ไปกระทบกับอารมณ์ความรู้สึกของนาย ข อย่างไร

นาย ข จะคล้อยตามนาย ก ได้ ต้องมาจากความรู้สึกในการรู้เองของ นาย ข ว่าเกิดมีเหมือนกับการรู้เองของนาย ก หรือไม่

หมายเลข 4. The social persuasion link แต่ในบางครั้ง การตัดสินใจด้านจริยธรรมของ นาย ก อาจส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกในการรู้เองของนาย ข โดยตรง โดยที่นาย ข ไม่ต้องรอพึ่ง เหตุผลเป็นคำพูดจากนาย ก เนื่องจากอิทธิพลของการคล้อยตามบรรทัดฐานทางสังคมหรือกลุ่ม นั่นเอง

ทั้ง 4 ขั้นตอนนี้ เป็นขั้นตอนหลักของแบบจำลองการรู้เองทางสังคมในการตัดสินใจด้านจริยธรรม การมีปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเหตุผลในการตัดสินใจด้านจริยธรรมกับผู้อื่น อาจทำให้บุคคลเปลี่ยนแปลงความคิดหรือท่าทีที่มีอยู่เดิม แต่การเปลี่ยนแปลงในการตัดสินใจด้านจริยธรรมจะเกิดขึ้นได้ 2 ทาง ทางแรกคือเกิดจากเหตุผลที่ผู้อื่นบอกกล่าวกับเรา แล้วไปกระทบกับอารมณ์ความรู้สึก จนทำให้เกิดการรู้เองใหม่ขึ้นมา ทางที่สองคือเกิดจากการคล้อยตามอิทธิพลกลุ่มหรือท่าทีของคน ใกล้ชิด

พบว่าในบางคนอาจมีการตัดสินใจด้านจริยธรรมที่เปลี่ยนแปลงได้ โดยไม่ต้องมีปฏิสัมพันธ์ หรือได้รับอิทธิพลจากผู้อื่น แต่เกิดจากการพิจารณาเหตุผลด้วยตนเองจนทำให้การตัดสินใจด้านจริยธรรมของตนเปลี่ยนแปลงไปได้ จึงมีขั้นพิเศษเพิ่มขึ้นมาอีก 2 ขั้นในแบบจำลอง ดังนี้

หมายเลข 5. The reasoned judgment link นาย ก พิจารณาเหตุผลด้วยตนเอง จนสามารถ “ช่ม” อารมณ์ความรู้สึกในการรู้เอง สามารถเปลี่ยนแปลงการตัดสินใจด้านจริยธรรมเดิม ซึ่งจะเกิดขึ้นได้เมื่อเหตุผลนั้นมีน้ำหนัก ชัดเจน และการรู้เองอ่อนแรง ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ยาก แต่ในกรณีที่มีการรู้เองยังเข้มแข็ง นาย ก อาจเกิดปรากฏการณ์ “เจตคติคู่ (dual attitude)” นั่นคือมีเหตุผลในการตัดสินใจด้านจริยธรรมจากคำพูดแบบหนึ่ง แต่ในใจมีการตัดสินใจด้านจริยธรรมจากการรู้เองอีกแบบหนึ่ง

หมายเลข 6. The private reflection link การตัดสินใจด้านจริยธรรมที่เปลี่ยนแปลงจากการใช้เหตุผลในบางครั้งอาจเกิดจากการรู้เองดั้งเดิมของนาย ก ถูก “ลบล้าง” จนนาย ก มีอารมณ์ความรู้สึกต่อเหตุการณ์ที่เปลี่ยนไปอย่างแท้จริง ในกรณีนี้จะเกิดขึ้นได้มากจากการที่นาย ก “เอาใจเขามาใส่ใจเรา” จนทำให้เกิดความทุกข์, สงสาร, เห็นใจ เช่น การศึกษาของ Kohlberg (1976) ที่ให้ผู้ร่วมการทดลองได้พิจารณาสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม ทำให้บุคคลได้เปรียบเทียบทางเลือกและเหตุผลของตัวละครทั้งสองฝ่าย ผลที่เกิดขึ้นในกระบวนการนี้ คือ ถ้าเหตุผลส่งเสริมความคิดเดิมจะทำให้ อารมณ์ความรู้สึกต่อเหตุการณ์ ในการรู้เองของนาย ก

แข็งแกร่งขึ้น แต่ถ้าเหตุผลขัดแย้งกับความคิดเดิม ก็จะทำให้นาย ก ยอมรับทางเลือกใหม่ ๆ หรือ ยอมยืดหยุ่นกับกฎเกณฑ์

จากแบบจำลองดังกล่าว เป็นเครื่องยืนยันว่า เรื่องของอารมณ์ความรู้สึกจากการรู้เอง ส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมเป็นอย่างมากนั้น แม้กระทั่งการวิจัยเจาะลึกลงไปถึงระดับของประสาทวิทยา (Neurology) เช่น การศึกษา ของ Damasio, Grabowski, Frank, Galaburda, และ Damasio (1994) กับคนไข้ที่ได้รับผลกระทบกระเทือนตรงกลางของสมองส่วนหน้า (medial portions of the frontal lobes) ในความรุนแรงหลาย ๆ ระดับ พบว่า คนไข้มีอารมณ์ความรู้สึกที่ขาดหาย และความตื่นตัวทางประสาทสัมผัสที่จะทำให้เกิดพฤติกรรมตอบสนองอย่างอัตโนมัติและการตัดสินใจก็ลดน้อยถอยลง คนไข้มีการตัดสินใจที่ย่ำแย่ในเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ถึงแม้เขาจะยังรู้ว่าอะไรเป็นอะไร แต่เนื่องจากอารมณ์ความรู้สึกที่ขาดหายไปทำให้ไม่สามารถ “รู้สึก” ถึงทางเลือกที่เหมาะสม

2. ภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม (Moral dilemma)

2.1 ความหมายของภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม

ในบางสถานการณ์ เราอาจไม่สามารถตัดสินใจได้อย่างเด็ดขาดว่าสิ่งนี้คือความถูกต้องหรือสอดคล้องกับหลักจริยธรรมหรือไม่ เนื่องจากความกำกวมของสถานการณ์ การตกอยู่ในภาวะที่ต้องเลือกทางใดทางหนึ่ง หรือการกระทำที่คิดว่าดีในด้านหนึ่งอาจส่งผลกระทบในทางลบเมื่อพิจารณาในอีกด้านหนึ่ง ซึ่งเรียกว่าเกิดภาวะยุ่งยาก (dilemma) เกิดขึ้น

ภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม จึงหมายถึง การที่บุคคลต้องตัดสินใจในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมอย่างยากลำบาก อาจเป็นสถานการณ์จริงหรือสถานการณ์สมมติ โดยการตัดสินใจแสดงให้เห็นถึงความเชื่อของบุคคลว่าอะไรคือความถูกต้อง อะไรคือความผิด ซึ่งเป็นเจตคติทางจริยธรรมพื้นฐานภายในตัวบุคคล (APA Dictionary of Psychology, 2007) ภาวะยุ่งยากจะเกิดขึ้นเมื่อสถานการณ์นั้นมีความซับซ้อนและเกิดความขัดแย้งในหลักของจริยธรรมขึ้นระหว่างทางเลือกมากกว่าหนึ่งทางที่ไม่มีสิ่งชี้ขาดว่าควรทำอย่างไรกันแน่ (Kitchener, 1984)

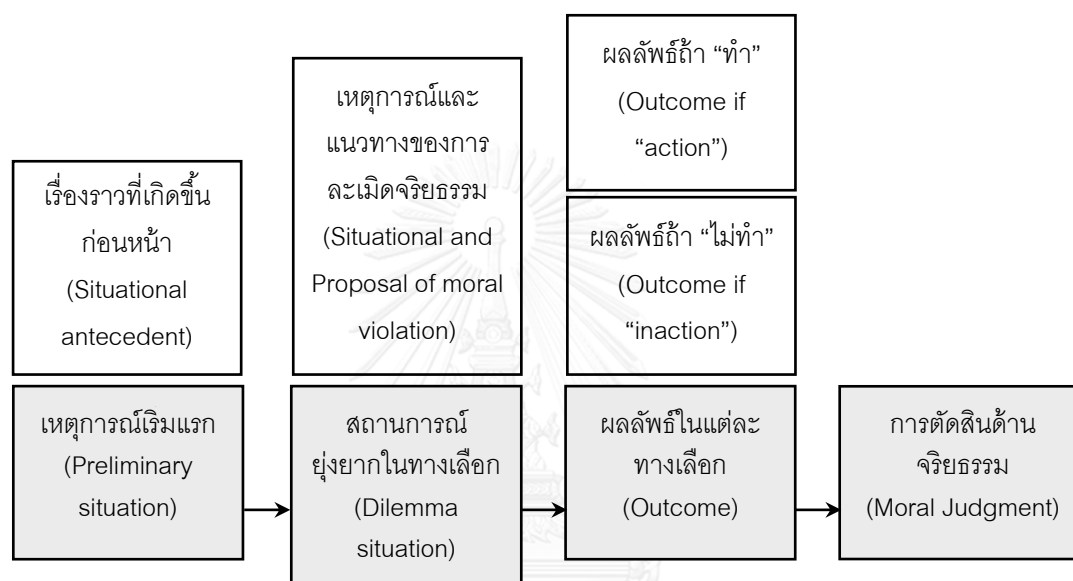
2.2 ความเป็นมาและลักษณะของภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม

ภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมคือเรื่องสั้นที่ประกอบด้วยสถานการณ์ที่มีความขัดแย้งกันของทางเลือก ในแต่ละทางเลือกก็มีทั้งถูกและผิด การเลือกทางใด ก็ขึ้นอยู่กับว่าผู้เลือกมีเหตุผลในทางจริยธรรมเช่นใด Kohlberg (1964) ริเริ่มการใช้สถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม เพื่อศึกษาพัฒนาการของการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม (Moral reasoning) ของบุคคลในวัยต่าง ๆ โดยใช้สถานการณ์สมมติที่เรียกว่า “ปัญหาของนาย Heinz (Heinz dilemma)” ในการทดสอบการตัดสินใจและการใช้เหตุผล โดยสถานการณ์เป็นเรื่องราวของชายคนหนึ่งชื่อ Heinz ซึ่งภรรยาของเขาป่วยเป็นโรคมะเร็งและใกล้จะเสียชีวิต แต่มียาชนิดหนึ่งที่จะช่วยเธอได้ โดยเภสัชกรเจ้าของสูตรยาตั้ง ราคาขายไว้ที่ 2,000 เหรียญ (ต้นทุนอยู่ที่ 200 เหรียญ) Heinz ไปยืมเงินจากคนรู้จักรวบรวมมาได้ เพียง 1,000 เหรียญ เขาต่อรองกับเภสัชกรขอลดราคา หรือนำมาจ่ายในภายหลังแต่ถูกปฏิเสธ ดังนั้นเขาจึงแอบเข้าไปขโมยยาในภายหลัง จากสถานการณ์นี้ คำถามคือ Heinz ควรหรือไม่ควร ที่จะขโมยยา เพราะเหตุใด ผลการศึกษาพบว่าผู้ร่วมการทดลองซึ่งเป็นเด็กอายุระหว่าง 10-16 ปี มีการให้คำตอบและเหตุผลที่แตกต่างกัน ผลจากการศึกษา ทำให้ Kohlberg เสนอแนวคิดเกี่ยวกับ พัฒนาการทางจริยธรรม 3 ระดับ โดยจริยธรรมในขั้นสูงสุดคือการยึดมั่นในหลักจริยธรรมอย่างเคร่งครัดคล้ายกับแนวคิดของ Immanuel Kant ซึ่งแนวคิดของ Kohlberg ก็ถูกวิพากษ์วิจารณ์ว่า มีการตีความผลการศึกษาไปในแนวทางของ Kant มากเกินไป และละเลยความลำเอียงในเหตุผลของผู้ตอบ ซึ่ง Christensen และ Gomila (2012) ตั้งข้อสังเกตว่าคำตอบของบุคคลที่แสดงว่าตนมีความยึดมั่นในหลักจริยธรรมอย่างเคร่งครัดอาจไม่ได้เกิดจากความคิดที่แท้จริงก็เป็นได้ เพราะการศึกษาในเวลาต่อมาพบว่าการกระทำบางอย่างที่ไม่ได้ทำให้ผู้อื่นหรือตนเองต้องเดือดร้อน แต่ผู้คนก็ยังคิดว่าการกระทำนั้นผิดจริยธรรมซึ่งเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้น จากความรู้สึก (Intuition) หรือที่เรียกว่า ปรัชญาการณ์ “ความงมงายทางจริยธรรม (Moral Dumbfoundedness)”

ในเวลาต่อมา นักวิจัยได้ขยายขอบเขตการศึกษาภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมให้กว้างขวางและลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น ด้วยการศึกษจริยธรรมเชิงประสาทวิทยา (Neuroethics) ผู้ที่ทำการศึกษา ภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมในแนวทางนี้อย่างจริงจัง ได้แก่ Greene, Sommerville, Nystrom, Darley, และ Cohen (2001) หลังจากนั้นก็มีการศึกษาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสามารถสรุปแนวทางการวิจัยและผลการศึกษาที่สำคัญของภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมได้ในหัวข้อลำดับถัดไป ดังนี้

2.3 โครงสร้างของสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม

Christensen และ Gomila (2012) กล่าวถึงรูปแบบสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม ที่ใช้ในบริบทของการทดลอง ว่ามีการนำเสนอเป็นลำดับขั้น เพื่อให้ผู้ร่วมการทดลองได้อ่านและพิจารณา จนนำไปสู่การตัดสินใจด้านจริยธรรม ดังภาพ 2



ภาพ 2 ลำดับขั้นตอนของการเผชิญกับภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม

(ที่มา: ดัดแปลงจาก Christensen & Gomila, 2012)

ในเบื้องต้น บุคคลจะรับรู้สถานการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนในช่วงแรก (Preliminary Situation) และรับรู้ว่ามีใครคือตัวเอก (Protagonist) ในสถานการณ์ จากนั้นจึงเข้าสู่สถานการณ์ที่เป็นภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม (Moral dilemma) ในช่วงนี้บุคคลจะรู้ว่าตนมีสองทางเลือก คือ การเลือกที่จะกระทำ (action) หรือเลือกที่จะไม่กระทำ (inaction) ซึ่งไม่ว่าการเลือกแบบใด ย่อมส่งผลกระทบต่อคนสองกลุ่ม กล่าวคือ การเลือกทางเลือกหนึ่งจะส่งผลดีต่อคนกลุ่มหนึ่ง แต่จะส่งผล (Outcome) เสียต่อคนอีกกลุ่มหนึ่งเสมอ เมื่อบุคคลพิจารณาดังนี้จึงนำไปสู่การตัดสินใจด้านจริยธรรม (Moral judgment) ที่ตนสามารถยอมรับได้ ตัวอย่างของสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม ที่นิยมใช้ในการศึกษาอย่างแพร่หลาย คือ “สถานการณ์รถราง (Trolley Problem)” ที่สร้างโดย Foot (1978) มีรายละเอียด ดังนี้

“มีรถรางคันหนึ่งที่ไม่สามารถควบคุมได้ วิ่งมาตามราง ซึ่งมีคนงาน 5 คนกำลังทำงานอยู่บนรางและจะต้องถูกรถรางชนตายทั้งหมด คนขับสามารถกดปุ่มที่ทำให้รถรางเปลี่ยนเส้นทาง ไปอีกทางที่มีคนงาน 1 คนกำลังทำงานอยู่และแน่นอนว่าคนงานคนนั้นจะต้องตาย คนขับควรจะทำอย่างไรให้รถรางวิ่งไปตามทางแล้วชนคนตาย 5 คน หรือควรที่จะเปลี่ยนเส้นทางและชนคนตายเพียง 1 คน”

จะเห็นได้ว่า สถานการณ์นี้ย่อมมีสองทางเลือก ทางเลือกที่หนึ่งคือกดปุ่มเปลี่ยนเส้นทาง ส่งผลให้สามารถช่วยชีวิตคนได้ถึง 5 คน โดยแลกกับชีวิตคน 1 คน แต่ถ้าเลือกทางนี้ จะเกิดคำถามขึ้นว่า สมควรแล้วหรือที่คนขับจะเปลี่ยนเส้นทางให้รถรางพุ่งไปชนคนงานที่ไม่รู้เรื่อง และไม่เกี่ยวข้อง ถึงแม้จะเป็นเพียงคนเดียวก็ตาม ดังนั้นไม่ว่าจะเลือกกดปุ่ม (action) หรือ ไม่กดปุ่ม (inaction) ก็เป็นการลวงละเมิดทางจริยธรรมได้ทั้งสิ้น และในเวลาต่อมาก็มีการคิดสถานการณ์สมมติรูปแบบอื่น ๆ เพื่อใช้ในการศึกษาอีกหลายรูปแบบ เช่น “สถานการณ์สะพานข้าม (Footbridge dilemma)” ที่นำเสนอโดย Thomson (1986 อ้างถึงใน Greene, Nystrom, Engell, Darley & Cohen, 2004) โดยมีเนื้อความคล้ายกับสถานการณ์รถรางของ Foot (1978) แต่มีการปรับเนื้อหาบางส่วน ให้เป็นรูปแบบของการยอมทำร้ายคน 1 คนโดยตรงเพื่อช่วยชีวิตคน 5 คน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

“ก่อนที่รถรางจะพุ่งชนคน 5 คนจนตายนั่น คุณยืนอยู่บนสะพานข้ามเหนือราง ข้างหน้าคุณมีชายแปลกหน้ารูปร่างใหญ่คนหนึ่ง ทางเดียวที่คุณจะช่วยชีวิตคน 5 คนได้ คือต้องผลักชายคนนี้ไปขวางรถรางไว้ เขาจะตายแต่จะสามารถช่วยชีวิตคน 5 คนให้รอดได้”

ในเวลาต่อมา ก็มีการประยุกต์สถานการณ์ที่มีความยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมที่ต้องยอมแลกชีวิตคนส่วนน้อยเพื่อช่วยชีวิตคนส่วนใหญ่ในลักษณะข้างต้น ออกเป็นสถานการณ์รูปแบบอื่น ๆ อีกมากมาย เช่น การปรับเปลี่ยนรูปแบบการผลักในสถานการณ์สะพานข้าม (Footbridge dilemma) เป็นการใช้เครื่องควบคุมระยะไกลให้ชายแปลกหน้าตกลงมาผ่านทางช่องบนสะพาน (Greene et al., 2001) หรือการศึกษาของ Suter และ Hertwig (2011) ที่ใช้สถานการณ์สมมติทั้งที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้องกับการต้องทำร้ายชีวิต และมีรูปแบบเหตุการณ์ที่แตกต่างกันออกไป เช่น สถานการณ์เรือด่วน (Speedboat dilemma), สถานการณ์กระเป๋าตังหาย (Lost wallet), สถานการณ์เด็กร้องไห้ (Crying baby dilemma)

2.4 แบบแผนในการสร้างสถานการณ์สมมติ

Christensen และ Gomila (2012) ได้รวบรวมปัจจัยที่ต้องคำนึงถึงในการสร้างสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมและสรุปรวมเป็นแบบแผนไว้ดังนี้

1. รูปแบบการนำเสนอ (Presentation format)

การนำเสนอสถานการณ์สมมติ มีทั้งแบบที่ให้อ่านในกระดาษและเลือกตอบ ผู้อ่านสามารถพลิกกระดาษกลับไปกลับมาได้ หรือการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เมื่ออ่านสถานการณ์แล้วจะต้องตอบโดยไม่สามารถย้อนกลับมาได้อีก ซึ่งวิธีการทดลองของ Green และคณะ (2001) รวมถึง Greene, Morelli, Lowenberg, Nystrom, และ Cohen (2008) ใช้วิธีแสดงสถานการณ์สมมติบนคอมพิวเตอร์ ด้วยการเรียงตัวหนังสือเป็นตอน ๆ (Blocks) เรียงจากซ้ายไปขวาใช้รูปแบบตัวอักษร Courier ขนาด 36 pt. ซึ่งทำให้อ่านได้ประมาณ 16 ตัวอักษร ต่อวินาที จากนั้นก็มีผู้นำเอาวิธีดังกล่าวไปใช้และดัดแปลงให้แตกต่างออกไป เช่น Moore, Stevens, และ Conway (2011) ใช้วิธีนำเสนอสถานการณ์บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ โดยในแต่ละสถานการณ์จะแบ่งตัวหนังสือออกเป็น 3 ส่วน ส่วนแรกจะแสดงถึงเรื่องราวทั่วไปก่อน และในส่วนที่ 2 จะกล่าวถึงทางเลือกที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ ความเสียหายที่เกิดขึ้น และผลที่ตามมา โดยใน 2 ส่วนแรกจะแสดงอยู่ในหน้าจอเดียวกัน แต่จะขึ้นมาทีละส่วนด้วยการกดปุ่มบนคีย์บอร์ด และส่วนที่ 3 จะขึ้นมาในหน้าจอใหม่ เป็นส่วนของการตัดสินใจด้านจริยธรรม

นอกจากตัวหนังสือและเครื่องมือที่ใช้นำเสนอแล้ว เวลาที่ใช้นำเสนอก็มีส่วนสำคัญเช่นกัน Christensen และ Gomila (2012) กล่าวว่า ควรจำกัดเวลาในการนำเสนอ ไม่ว่าจะจำกัดด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือการบอกให้ผู้ร่วมการทดลองรับรู้ โดยมีเหตุผล 2 ประการ ประการแรก การอ่านสถานการณ์สมมติที่มีความยาวนาน ๆ หลายสถานการณ์ ทำให้เกิดการ อ่อนล้าได้ ประการที่สอง ถ้าต้องการจะศึกษาผลการประเมินจากการรู้เองก็ต้องจำกัดเวลาในการประเมิน ไม่เช่นนั้นแล้วผลที่ได้จะมาจากความคิดหาเหตุผลแทน อีกประการหนึ่งที่ต้องจำกัดเวลาคือเพื่อหลีกเลี่ยงการแสวงงตอบ (Fakability) เพื่อให้ตนเองดูดี ซึ่งยังคงเป็นปรากฏการณ์ที่ยังไม่สามารถทำให้หมดไปได้

2. รูปแบบสำนวนภาษา (Expression style)

สำนวนภาษาที่ใช้ในสถานการณ์สมมติก็ส่งผลต่อการประเมินตัดสินได้เช่นกัน Borg, Hynes, Horn, Grafton, และ Sinnott-Armstrong (2006) ศึกษาารูปแบบของสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมจากปัจจัย 4 ประการ ที่ส่งผลต่อการตัดสินด้านจริยธรรม ด้วยการสแกนคลื่นสมอง (fMRI) หนึ่งในปัจจัยที่เลือกมาศึกษา คือ รูปแบบของสำนวนภาษาที่ใช้ในสถานการณ์สมมติ โดยเปรียบเทียบระหว่างการใช้ภาษาที่มีสีสัน (Colorful) คืออธิบายให้เห็นภาพอย่างละเอียดและใช้คำที่คล้ายบทละคร (Dramatic) กับ การอธิบายพอให้เห็นภาพ และใช้คำง่าย ซึ่งแม้ไม่พบความแตกต่างที่ชัดเจนของคลื่นสมอง แต่ก็พบว่ารูปแบบสำนวนภาษาที่ใช้ ส่งผลต่อการตัดสินใจในสถานการณ์ทั้งที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม เช่นเดียวกับการทดลองตามแนวคิดทางปรัชญาของ Nichols และ Knobe (2007) ที่พบว่า การปรับเปลี่ยนสำนวนภาษาในสถานการณ์สมมติแบบพรรณนาที่ยืดยาวทำให้ผู้ร่วมการทดลองลืมนำตัวเองกำลังตัดสินเหตุการณ์ในเงื่อนไขของกรอบแนวคิดใดในทางปรัชญา ทำให้ผลที่ออกมาแตกต่างกับผู้ร่วมการทดลองที่ตัดสินเรื่องราวเดียวกัน แต่มีการใช้คำที่กระชับและสั้นกว่า

3. การใช้คำ (Word framing)

การบรรยายการกระทำเดียวกันด้วยคำที่แตกต่างกันย่อมทำให้เกิดผลที่ต่างกันไป เช่นเดียวกับการใช้คำบางคำในสถานการณ์สมมติ เช่นการ “ฆ่า” หรือ “รักษา” ชีวิต เมื่อบุคคลอ่านข้อความที่มีคำทั้งคู่นี้อยู่ด้วยกัน อาจทำให้เกิดการเปรียบเทียบ และส่งผลต่อการตัดสินด้านจริยธรรมของบุคคล (Petrinovich, O'Neill, & Jorgensen, 1993) และคำว่า “ฆ่า” ทำให้เกิดการเชื่อมโยงถึงการตั้งใจกระทำ อาจส่งผลให้บุคคลเกิดความลำเอียงในการตัดสิน อันเนื่องมาจากการลงมือกระทำหรือการปล่อยปละละเลย (Action & Omission Bias) (Christensen & Gomila, 2012) แต่อย่างไรก็ตาม ในการศึกษาถ้าควบคุมการใช้คำศัพท์ให้เหมือนกันในแต่ละเงื่อนไข ก็จะช่วยควบคุมความแปรปรวนจากปัจจัยนี้ได้

4. จำนวนคำ (Word number count)

จากการศึกษาด้วยเครื่องสแกนสมอง fMRI พบว่าในการอ่านข้อความแต่ละครั้ง จะส่งผลต่อระดับออกซิเจนในเลือด (Blood oxygen level dependent: BOLD) ของบุคคล และต้องใช้เวลาประมาณ 46 วินาที จึงจะกลับสู่ภาวะปกติ (Borg et al., 2006; Christensen & Gomila, 2012) ดังนั้น ควรใช้จำนวนคำในแต่ละสถานการณ์สมมติที่พอ ๆ กัน เพื่อให้ ระดับของ BOLD มี

ใกล้เคียงกัน อีกนัยหนึ่งคือ การใช้จำนวนคำที่ยาวมาก จะส่งผลให้ผู้อ่านเกิดความเหนื่อยล้า และอาจส่งผลต่อการตัดสินใจได้ ดังนั้นควรจะควบคุมจำนวนคำในเงื่อนไขการทดลองต่าง ๆ ให้ใกล้เคียงกันมากที่สุด

5. มุมมองของผู้ร่วมการทดลอง (Participant perspective)

สถานการณ์สมมติที่กำหนดขึ้น สามารถกำหนดมุมมองของผู้ร่วมการทดลองให้เป็นได้ทั้งผู้สังเกต (Observer) คือเป็นเรื่องราวของบุคคลอื่น หรือให้ผู้อ่านเป็นผู้กระทำ (Actor) โดยสมมติให้ผู้อ่านเป็นหนึ่งในตัวละครในเรื่อง ซึ่งทั้งสองมุมมอง ต่างก็ทำให้ผู้ร่วมการทดลองเกิดปฏิกิริยาที่แตกต่างกัน ในการศึกษาทางประสาทวิทยาศาสตร์ (Neuroscience) ถ้าผู้ร่วมการทดลองมีมุมมองเป็นผู้กระทำ การตัดสินใจด้านจริยธรรมที่เกิดขึ้น มักจะได้รับอิทธิพลจากการเกิดความรู้สึกผิด (Guilt) หรือความละอาย (Shame) รวมถึงเกิดความกลัวว่าสังคมจะมองตนในแง่ลบ (Berthoz, Grezes, Armony, Passingham, & Dolan, 2006; Finger, Marsh, Kamel, Mitchell, & Blair, 2006) แต่ถ้าผู้ร่วมการทดลองมีมุมมองเป็นผู้สังเกต การตัดสินใจด้านจริยธรรมที่เกิดขึ้น จะมีการมองคุณค่าเข้ามาเกี่ยวข้อง (Moll, Oliveira-Souza, Zahn, & Grafman, 2008 อ้างถึงใน Christensen & Gomila, 2012)

6. เหตุการณ์ก่อนหน้า (Situational antecedent)

ในการศึกษาส่วนใหญ่ การนำเสนอสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม จะไม่มีการเกริ่นถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นก่อนหน้า แต่จะพูดถึงเหตุการณ์เฉพาะตรงหน้าที่ ผู้อ่านต้องเลือกทันที เช่นในสถานการณ์รถราง (Trolley dilemma) และสถานการณ์สะพานข้าม (Footbridge dilemma) แบบดั้งเดิม แต่ในบางการศึกษา จะมีการแต่งเรื่องราวที่เกิดขึ้นก่อนจะเข้าสู่ภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม ว่าผู้กระทำเป็นมาอย่างไรหรือผู้ที่ตกเป็นเหยื่อจะได้รับผลอย่างไรต่อไป ซึ่งสถานการณ์นี้อาจจะมีเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเข้ามาเกี่ยวข้อง หรือสะท้อนถึงตัวแปรบางอย่าง เช่น ความต้องการ, ความเชื่อของตัวละคร (Cushman, 2008) ก็จะส่งผลให้การตัดสินใจด้านจริยธรรมมีความแตกต่างกันได้

7. ลำดับของการนำเสนอ (Order presentation)

ลำดับของการนำเสนอเรื่องราวในสถานการณ์สมมติ คือการลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อน และผลที่จะตามมาภายหลังการตัดสินใจเลือกทางใดทางหนึ่ง เมื่อประกอบกับการใช้คำ (Word

framing) และเรื่องราวที่เกิดขึ้นก่อนหน้า (Situational antecedent) อาจส่งผลต่อการทำความเข้าใจของผู้อ่าน ซึ่งบางครั้งผู้อ่านอาจจินตนาการไปมากกว่าสิ่งที่ผู้ทดลองต้องการ ถึงแม้จะใช้คำอธิบายเหตุการณ์อย่างตรงไปตรงมาแล้วก็ตาม ดังนั้นลำดับของการนำเสนอเรื่องราวควรจะให้เหมือนกันในทุก ๆ สถานการณ์สมมติ และควรควบคุมผ่านทางรูปแบบการทดลองด้วย

8. ประเภทคำถาม (Type of question)

คำถามที่ใช้ประเมินหลังจากอ่านสถานการณ์สมมติ ก็มักจะเป็นคำถามที่วัดการตัดสินใจเชิงจริยธรรมของบุคคล ซึ่งมีหลายรูปแบบ ในบางการศึกษาให้ผู้ร่วมการทดลองประเมินถึงความเหมาะสมหรือไม่เหมาะสมของการกระทำ (เช่น Greene et al., 2004) หรือถามว่าจะทำเช่นนั้นหรือไม่ (เช่น Greene et al., 2001) หรือให้ประเมินว่าทางเลือกนั้นถูกหรือผิด (เช่น Nichols & Mallon, 2006) นอกจากนี้ก็อาจถามว่าการกระทำนั้น อนุญาตให้เกิดขึ้นได้หรือเป็นสิ่งต้องห้าม (permissible-forbidden) ซึ่ง Christensen และ Gomila (2012) มีข้อสังเกตว่า ควรระมัดระวังการใช้คำในการถาม เช่น คำว่า อนุญาต (permissible) อาจทำให้นึกถึงความชอบด้วยกฎหมาย แต่คำว่าเหมาะสม (appropriate) อาจทำให้บุคคลมองว่าการกระทำนั้นสอดคล้องกับเหตุการณ์หรือไม่ เช่นเดียวกับการถามว่า ถูกหรือผิด อาจทำให้นึกถึงเรื่องความถูกต้องตามบรรทัดฐาน แต่ถ้าถามว่า คุณจะทำหรือไม่ ผู้ร่วมการทดลองอาจจะตอบว่าทำทั้ง ๆ ที่เขามองว่าผิดก็ได้ O'hara, Sinnott-Armstrong, และ Sinnott-Armstrong (2010) ศึกษารูปแบบการใช้คำที่ส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยใช้คำถามที่มีคำต่างกัน 4 รูปแบบ ได้แก่ คำว่า ผิด (wrong), ไม่เหมาะสม (inappropriate), ต้องห้าม (forbidden) และน่าตำหนิ (blameworthy) พบว่าผู้ร่วมการทดลองประเมินการล่วงละเมิดในสถานการณ์ที่มีคำถามตอนท้ายว่าผิดและไม่เหมาะสม รุนแรงกว่าในสถานการณ์ที่มีคำถามลงท้ายว่า ต้องห้ามและน่าตำหนิ

9. การให้เหตุผล (Justifications)

จากการศึกษาการตัดสินใจด้านจริยธรรมตามวิธีการของ Kohlberg ที่มีการถามเหตุผล ผู้ตอบคำถามว่าทำไมจึงเลือกเช่นนั้นในตอนท้ายของแต่ละสถานการณ์ อาจทำให้ผู้ร่วมการทดลองรู้ตัวว่าอะไรคือสาเหตุที่ทำให้ตนเองเลือกเช่นนั้นและส่งผลให้การตัดสินใจด้านจริยธรรมเปลี่ยนแปลงไปในสถานการณ์สมมติข้อต่อ ๆ มา Christensen และ Gomila (2012) จึงเสนอว่า ถ้าจะถามผู้ร่วมการทดลองถึงเหตุผลของการเลือก ให้ถามในตอนท้ายของการทดลองหลังจากอ่านสถานการณ์ทั้งหมดไปแล้ว

จากรายละเอียดดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางในการสร้างสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม เพื่อใช้ในงานวิจัยครั้งนี้

3. การตัดสินใจด้านจริยธรรมในสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม

มีการศึกษาการตัดสินใจด้านจริยธรรมด้วยสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมอย่างต่อเนื่องเป็นระยะเวลาอันยาวนาน ตั้งแต่ สถานการณ์รถราง ของ Foot (1978), การศึกษาพัฒนาการทางจริยธรรมด้วยสถานการณ์ "ปัญหาของนาย Heinz (Heinz dilemma)" ของ Kohlberg (1969) จนถึงในปัจจุบันที่มีการดัดแปลงสถานการณ์ให้มีรูปแบบที่หลากหลายและสอดคล้องกับความเป็นจริงมากขึ้น (Ussoof-Thowfeek et al., 2011) ทำให้พบว่ามีความแปรหลายอย่างที่ส่งผลต่อรูปแบบของการตัดสินใจด้านจริยธรรม ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมและจำแนกออกเป็นสองประเภทใหญ่ ได้แก่ ตัวแปรด้านสถานการณ์ คือตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวของเหตุการณ์สมมติ คือ เรื่องราวความเป็นไปของเหตุการณ์ และตัวแปรด้านบุคคล คือ ปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการรู้คิดของผู้ประเมินตัดสินใจ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1 ตัวแปรด้านสถานการณ์

เมื่อควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนให้คงที่ จะสามารถจัดกระทำรูปแบบของสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากของทางเลือกเชิงจริยธรรมได้อย่างหลากหลาย ซึ่งส่งผลให้การตัดสินใจด้านจริยธรรมแตกต่างกัน ซึ่งประกอบด้วยปัจจัย 6 ประการ ดังนี้

1. เจตนา (Intentionality)

เจตนาของผู้กระทำเป็นปัจจัยสำคัญในการตัดสินใจด้านจริยธรรม การกระทำที่ละเมิดจริยธรรมใด ๆ ที่ปราศจากเจตนา มักถูกมองว่าไม่ผิด หรือแม้ว่าเจตนา แต่ถ้าไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ หรือจำเป็นต้องทำ ก็มักจะถูกมองว่าผลของการกระทำเป็นผลข้างเคียง (side effect) ที่เกิดขึ้น (Hauser, Cushman, Young, Kang-Xing Jin, & Mikhail, 2007) และแม้แต่การกระทำที่เจตนา แต่ทำให้เกิดผลดีต่อผู้อื่นก็อาจถูกมองว่าเป็นเจตนาที่ดี และยอมรับได้ เช่น ความเจ็บปวดของผู้ที่รับการรักษาด้วยวิธีเคมีบำบัดโดยแพทย์ จะเป็นที่ยอมรับได้ว่าไม่ผิดจริยธรรม แม้การรักษาจะไม่

ได้ผล แต่การกระทำนั้นจะมองว่าผิดจริยธรรมทันที ถ้าผู้กระทำเป็นผู้อื่นที่ไม่ใช่แพทย์เช่น เป็นผู้ป่วยทางจิต โดยทั่วไปบุคคลในวัยผู้ใหญ่จะมองว่า ผู้กระทำย่อมต้องรับผิดชอบในการกระทำ ในกรณีที่การ กระทำนั้นเกิดจากเจตนา มากกว่าไม่เจตนา หรือเป็นเรื่องบังเอิญ และแม้แต่ในวัยทารก ก็ยังรับรู้ว่าจะเจตนาไปสู่อุบัติ (Muentener, 2009) การล่วงละเมิดทางจริยธรรม (Moral transgression) เกิดขึ้นได้ทั้งจากการลงมือกระทำ (Action) และการไม่ลงมือกระทำ (Inaction) หรือปล่อยปละละเลย (omission) ผลเสียที่เกิดจากการลงมือกระทำมักจะถูกมองว่า ผิดจริยธรรม มากกว่าการไม่กระทำ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง ความเสียหายที่เกิดขึ้นจากการกระทำ (active harm) ย่อมดูเลวร้าย กว่าความเสียหายจากการไม่ได้กระทำ (passive harm) (Fischer & Ravizza, 1992) และบุคคลทั่วไปมักใช้กฎเกณฑ์นี้ในการตัดสินจริยธรรม (Kohlberg, 1969) ตัวอย่างเช่น การทำ การุณฆาต (Euthanasia) ของแพทย์ บุคคลมักจะยอมรับได้มากกว่า ถ้าแพทย์ใช้วิธีปิด อุปกรณ์ช่วยชีวิตแทนที่จะฉีดสารที่ทำให้เสียชีวิต เพราะบุคคลทั่วไปจะหวั่นไหว ต่อผลจากการกระทำมากกว่าผลจากการไม่ได้กระทำ (Waldmann & Dieterich, 2007 อ้างถึงใน Christensen & Gomila, 2012) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “ความลำเอียงเข้าข้างการปล่อยปละละเลย (Omission bias)” (Ritov & Baron, 1990) ในทางกลับกัน ถึงแม้ความเสียหายที่เกิดขึ้นจะเป็นเพียงผลข้างเคียง (side-effect) ก็อาจถูกมองว่าเกิดจากเจตนาได้ ในการศึกษาของ Leslie, Knobe, และ Cohen (2006) พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กก่อนวัยเรียนตัดสินว่าผลข้างเคียงในทางลบจากสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมเกิดจากเจตนามากกว่า ผลข้างเคียงในทางบวก

ซึ่งสุดท้ายแล้ว ในมิติของเจตนา ทำให้เกิดคำถามการวิจัยซึ่งแยกออกเป็นสองหัวข้อ ได้แก่ เจตนา กับไม่ได้เจตนา (Intentional-Instrumental vs. Accidental-Incidental) และ การลงมือกระทำกับการละเว้นการกระทำ (Action commission vs. Action omission) นอกจากนี้ Christensen และ Gomila (2012) ยังกล่าวว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องอีก 2 มิติ คือ ลักษณะของเรื่องราว (story characters) ซึ่งแบ่งเป็นเหตุการณ์ที่ไม่มี ความเสียหายกับเหตุการณ์ที่หลีกเลี่ยง ความเสียหายไม่ได้ (Avoidable harm vs. Inevitable harm) และ ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ (Dilemma outcome) นั่นคือเกิดประโยชน์กับตนเองหรือเกิดประโยชน์แก่ผู้อื่น (Self-beneficial vs. Other beneficial)

2. ประเภทของการล่วงละเมิด (Kind of transgression)

Turiel, 1983 (อ้างถึงใน Christensen & Gomila, 2012) กล่าวว่า มนุษย์ตอบสนองต่อความผิดทางจริยธรรม 2 ประเภทหลัก ได้แก่ 1. การกระทำที่นำไปสู่การเกิดอันตราย ทางร่างกายต่อผู้ถูกกระทำ และ 2. การฝ่าฝืนกฎเกณฑ์หรือบรรทัดฐานทางสังคม ที่อาจไม่เห็นความผิดเป็นรูปธรรมชัดเจน ซึ่งงานวิจัยเกี่ยวกับเรื่องภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมส่วนใหญ่จะเน้นไปที่เรื่องการทำให้อันตรายหรือถึงแก่ชีวิต แต่จริง ๆ แล้วเป็นการยากที่จะแบ่งประเภทอย่างชัดเจนว่า สิ่งไหนที่คนเราจะถือว่าผิดจริยธรรม Graham และ Haidt (2012) กล่าวว่ามนุษย์ให้คุณค่าว่า อะไรคือจริยธรรมที่แตกต่างกันในแต่ละวัฒนธรรม แต่พอจะสรุปรวมเป็นพื้นฐานได้ 5 ด้าน (Moral Foundations Theory: MFT) ได้แก่ 1. ภัยคุกคามกับการปกป้อง (Harm/Care) 2. ความเป็นธรรมกับการแลกเปลี่ยน (Fairness/Reciprocity) 3. การเป็นสมาชิกในกลุ่มกับความภักดี (Ingroup/Loyalty) 4. อำนาจหน้าที่กับการเคารพ (Authority/Respect) และ 5. ความบริสุทธิ์กับความสูงส่ง (Purity/Sanctity) ซึ่งแต่ละบุคคลให้ความสำคัญกับจริยธรรมในแต่ละด้านที่แตกต่างและเป็นอิสระจากกัน ขึ้นอยู่กับความแตกต่างในด้านต่าง ๆ ได้แก่ วัฒนธรรม, การศึกษา, ค่านิยม ฯลฯ เช่น พวกหัวก้าวหน้า (Liberals) จะให้ความสำคัญกับข้อ 1 และ 2 ส่วนพวกอนุรักษนิยมให้ความสำคัญกับข้อ 3, 4 และ 5 มากกว่า พื้นฐานจริยธรรม 5 ด้านเปรียบเสมือนกับ Moral Equalizer ที่อยู่ในการรู้เอง (Intuitions) ของบุคคล และเป็นฐานในการ ตัดสินจริยธรรมในเรื่องต่าง ๆ

3. ความตรงของสิ่งคุกคาม (Directness of Harm)

การรู้คิดเชิงจริยธรรม (Moral cognition) สามารถจำแนกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ การกระทำที่มาจากตนเองโดยตรง (Personal) และการกระทำที่ไม่ได้มาจากตนเองโดยตรง (Impersonal) เมื่อบุคคลรับรู้ความตรงของสิ่งคุกคามว่าเกิดจากผู้กระทำโดยตรงหรือโดยอ้อม ย่อมส่งผลต่อการตัดสินด้านจริยธรรมที่ต่างกัน โดยสิ่งคุกคามที่เป็นการทำร้ายในลักษณะที่มาจากผู้กระทำโดยตรง (Personal) ประกอบไปด้วยลักษณะ 3 ประการ ได้แก่ 1. การทำให้เกิดอันตรายกับร่างกายอย่างร้ายแรง 2. เป็นการทำร้ายบุคคลที่เจาะจงโดยเฉพาะ และ 3. การบาดเจ็บหรือความตายที่เกิดขึ้น ไม่ได้เกิดจากความบังเอิญที่สิ่งคุกคามเบี่ยงเบนทิศทางไปยังกลุ่มคน หรือบุคคลอื่น ส่วนการทำร้ายในลักษณะที่ผู้กระทำเกี่ยวข้องในทางอ้อม (Impersonal) คือการกระทำที่ไม่อยู่ในข่ายลักษณะ 3 ประการนี้ ดังนั้น การกระทำที่เป็นลักษณะทางตรง (Personal)

คือการทำหน้าที่เห็นได้ชัดเจนว่า บุคคลมีการทำร้าย หรือคุกคามผู้อื่นด้วยตนเอง (Greene et al., 2001)

ในสถานการณ์ “Footbridge case” (Thomson, 1976 อ้างถึงใน McGuire, Langdon, Coltheart, & Mackenzie, 2009) การ “ผลัก” คนแปลกหน้าเข้าไปให้รถรางชน ถือเป็นกรทำอันตราย ต่อชีวิต “ด้วยน้ำมือ” โดยตรง ส่วนการกระทำที่เป็นการทำร้ายหรือคุกคามผู้อื่นแบบทางอ้อม เช่น การกดปุ่มเพื่อเปลี่ยนทิศทางของรถในสถานการณ์ “Trolley dilemma” แล้วรถพุ่งเข้ามาชนผู้บริสุทธิ์ (Foot, 1978) เป็นการกระทำที่จัดว่าไม่ได้มาจากน้ำมือโดยตรง (Impersonal) เพราะคนต้องตายเนื่องจากถูกรถรางชน ผู้ที่กระทำ ทำแค่การกดปุ่มเปลี่ยนเส้นทางรถรางเท่านั้น หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือเรื่องของการสัมผัสทางกายภาพ (physical contact) ระหว่างผู้กระทำกับ ผู้ถูกรกระทำ (agent and victim) (Cushman, Young, & Hauser, 2006)

การศึกษาการตัดสินใจด้านจริยธรรมด้วยการสแกนสมอง (fMRI) (Greene et al., 2001) ในระหว่างที่ผู้ร่วมการทดลองต้องตัดสินใจเชิงจริยธรรม ด้วยการกระทำทั้งแบบ Personal และ Impersonal ในสถานการณ์ทั้งที่มีและไม่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม (moral dilemmas และ non-moral dilemmas) พบว่า เมื่อบุคคลพบกับสถานการณ์ที่เกิดภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม (moral dilemmas) และผู้กระทำลงมือด้วยตนเอง (Personal) จะเกิดการ ทำงานของสมองในส่วนที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึก (medial frontal gyrus, posterior cingulate gyrus และ bilateral STS)

ในทางกลับกัน เมื่อบุคคลต้องตัดสินใจในสถานการณ์ที่ไม่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม (non-moral dilemmas) และผู้กระทำไม่ได้ลงมือโดยตรง (Impersonal) พบว่าจะกระตุ้นการทำงานของสมองในส่วนของความทรงจำ (working memory) มากกว่า (dorsolateral prefrontal และ parietal) จากการศึกษาพบว่า ในสถานการณ์ที่มีความขัดแย้งในทางเลือกเชิงจริยธรรมและการทำร้ายคนบริสุทธิ์มาจากน้ำมือโดยตรง (Personal) ก่อให้เกิดผลกระทบกับอารมณ์ความรู้สึกมากกว่า บุคคลต้องใช้เวลาเพื่อยอมรับการกระทำนั้น ๆ (โดยดูประโยชน์ที่เกิดขึ้น) นานกว่าการปฏิเสธ แต่ไม่พบปรากฏการณ์นี้ถ้าการทำร้ายคนบริสุทธิ์ไม่ได้มาจากน้ำมือโดยตรง (Impersonal) และจากการศึกษาพบว่า ผู้คนส่วนใหญ่ยอมแลกชีวิตคน 1 คน เพื่อให้อีก 5 คนรอดด้วยการ “กดปุ่ม” แต่จะปฏิเสธถ้าเป็นการ “ผลัก” (Cushman et al., 2006; Greene et al., 2001; Petrinovich et al., 1993) ทั้ง ๆ ที่ผลก็คือทำให้คนบริสุทธิ์ 1 คนต้องตายเหมือน ๆ กัน แต่ทั้งการรู้เองและเหตุผลจะเกิดขึ้นทั้งสองอย่างเมื่อบุคคลต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่มีความขัดแย้ง

ในทางเลือกเชิงจริยธรรม นั่นคือการไม่ยอมรับการต้องทำร้ายชีวิตคน 1 คน (การรู้เอง) ในขณะที่เดียวกันก็เห็นด้วยกับการช่วยชีวิตคน 5 คน (เหตุผล) (McGuire et al., 2009)

ซึ่งต่อมา มีการพัฒนาแนวคิดในเรื่อง Personal และ Impersonal นี้ใหม่ (Greene et al., 2009) โดยให้นิยามว่าเป็น “แรงกระทำด้วยตนเอง (Personal force)” คือการกระทำใด ๆ ที่ออกแรงจากกล้ามเนื้อของตนเองโดยตรงและก่อให้เกิดความเสียหายต่อบุคคลอื่น เช่น การผลักคนอื่นด้วยมือเปล่าหรือใช้วัตถุบางที่มีรูปร่างตายตัว (rigid) ซึ่งต่างจากการใช้เครื่องมือหรือวัสดุอุปกรณ์ที่มีกลไกในการเพิ่มหรือเปลี่ยนแปลงแรงกระทำ (เช่น การกดปุ่มแล้วทำให้รางเปลี่ยนเส้นทาง) โดยการศึกษาพบว่า แรงกระทำด้วยตนเองจะส่งผลทางลบต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ต่อเมื่อการกระทำนั้นมีเจตนาว่าร่วมด้วย ผู้คนจะยอมรับไม่ได้ถ้าการทำร้ายผู้อื่นเกิดจากเจตนาเป็นที่ตั้ง (อิทธิพลหลัก) และจะยอมรับไม่ได้มากที่สุดถ้าเจตนาที่นั้นเกิดร่วมกับการลงมือกระทำด้วยแรงของผู้กระทำเอง (อิทธิพลปฏิสัมพันธ์)

4. การแลกเปลี่ยน (The trade-off)

การแลกเปลี่ยนในสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม หมายถึง ความสมดุลของการได้มาและเสียไปของแต่ละทางเลือก (Christensen & Gomila, 2012) คือ การที่บุคคลมองว่า ประโยชน์จากทางเลือกหนึ่งสามารถชดเชยการผิดจริยธรรมของอีกทางเลือกหนึ่งได้ เช่น การทำให้คน 1 คน ต้องตายเพื่อช่วยชีวิตคนอื่นอีก 5 คนให้รอด ในบางสถานการณ์ การพิจารณาสิ่งแลกเปลี่ยนแล้วตัดสินใจเลือก อาจเป็นเรื่องที่ยาก เช่น การทำการุณยฆาตของแพทย์ด้วยการฉีดยา (Doing) หรือการปิดเครื่อง ช่วยชีวิต (Allowing) และในบางกรณี สิ่งแลกเปลี่ยนอาจไม่มีอิทธิพลกับบางคน ที่ยึดมั่นจริยธรรมในลักษณะค่านิยมฝังแน่น (Protected values) โดยไม่ยอมแลกกับสิ่งใด นั่นคือ มีจริยธรรมประจำใจที่ไม่เปลี่ยนแปลง และไม่ยอมรับประโยชน์หรือผลดีที่จะเกิดขึ้น หากต้องยอมละเมิดจริยธรรมที่ตนยึดถือ (Baron & Spranca, 1997)

5. ความเป็นปกติของสิ่งคุกคาม (Normality of harm)

กลุ่มประชากรที่แตกต่างกัน อาจมองความเสียหาย ความรุนแรงหรืออันตรายที่เกิดจากการกระทำในสถานการณ์ที่เกิดภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมแตกต่างกันอันเนื่องมาจากการเห็นว่าเป็นเรื่องปกติ เช่น ทหารอาจเคยมองการสู้รบเป็นเรื่องปกติ แต่นักศึกษาไม่ได้เป็นเช่นนั้น, การทำแท้งอาจเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับค่านิยมกับนักศึกษาหญิงชาวตะวันตก มากกว่าการอดปากทารกเพื่อไม่ให้ร้องในระหว่างสงคราม เป็นต้น วิธีแก้ปัญหานี้ คือชี้แจงให้ผู้ร่วมการทดลอง

มองข้ามความเหนือจริงของเหตุการณ์และเน้นไปที่การพิจารณาการกระทำของตัวละครแทน อีกทั้งยังสอบถามผู้ร่วมการทดลองว่า ถ้าสถานการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นจริง ๆ ผลที่เกิดขึ้น จะแย่กว่า (worse), พอ ๆ กัน (plan) หรือ ดีกว่า (better) แล้วใช้ตัวแปรนี้เป็นตัวแปรร่วมในการวิเคราะห์ข้อมูล (Greene et al., 2009) นอกจากนี้ อาจใช้วิธีออกแบบสถานการณ์ให้สามารถใช้ได้กับผู้ร่วมการทดลองทุกกลุ่ม (Hollis, Leis, & Turiel, 1986 อ้างถึงใน Christensen & Gomila, 2012) ซึ่งหนทางหนึ่งที่ดีคือการออกแบบสถานการณ์ให้เหมือนกับ เหตุการณ์จริงที่กลุ่มตัวอย่างเคยรับรู้ผ่านสื่อต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันนั่นเอง

6. ความแน่ใจในสถานการณ์ (Certainty of events)

ความแน่นอนของสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม หมายถึงลักษณะของสถานการณ์ที่ทำให้บุคคลเชื่อว่าเหตุการณ์จะต้องดำเนินไปในรูปแบบที่ปรากฏเพียงเท่านั้นจริง ๆ และไม่อาจทำให้เป็นอย่างอื่นได้ เพราะถ้าเกิดเหตุการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมขึ้นจริง ๆ ก็อาจมีทางออก หรือวิธีแก้ไขอื่น ๆ นอกเหนือจากทางเลือกที่ถูกกำหนดไว้ในการศึกษา เช่น ผู้อ่านอาจตั้งคำถามว่าทำไมต้องโยนคนลงไปขวางรถราง ใช้วิธีร้องตะโกนบอกให้ผู้ที่อยู่ในรางหนีไปแทนได้หรือไม่ ทางแก้ของปัญหานี้ คือ อาจต้องกำหนดตัวแปรร่วม (Covariate) ในลักษณะของ “ความน่าจะเป็น” ที่ผู้ร่วมการทดลองจะเชื่อในสถานการณ์สมมติ ด้วยการสอบถามความเชื่อ เช่น แน่ใจหรือไม่ว่าผู้ชายตัวใหญ่ 1 คน จะสามารถหยุดรถรางได้จริง (Christensen & Gomila, 2012) หรือไม่เช่นนั้น ก็ใช้วิธีบอกกับผู้ร่วมการทดลองถึงปัญหานี้โดยตรง และให้มองข้ามประเด็นนี้ไป (Greene et al., 2009)

จากรายละเอียดดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางในการกำหนดเนื้อหาของสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม ให้มีความแตกต่างกันสองประเภท เพื่อใช้ในการวิจัยครั้งนี้

3.2 ตัวแปรด้านบุคคล

ในการศึกษาตัวแปรด้านบุคคล จะมุ่งเน้นไปที่กระบวนการทางปัญญา (Cognitive process) ของผู้ที่ประเมินตัดสินใจว่ามีปัจจัยอะไรบ้างที่ส่งผลกระทบต่อความคิดเห็นเลือกทางใดทางหนึ่งในสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากของทางเลือกเชิงจริยธรรม รวมถึงความรู้สึก ซึ่งจำแนกได้ 6 ประการ ดังนี้

1. จริยธรรมแบบกรณียธรรม (Deontological) กับ จริยธรรมแบบประโยชน์นิยม (Utilitarianism)

บุคคลแต่ละคนมีจริยธรรมในใจที่ยึดถือมาจากความเชื่อที่อาจเหมือนหรือต่างกันในการตัดสินว่า สิ่งใดผิดหรือถูก แต่ในความเป็นจริง ความเชื่อทางจริยธรรม (Moral beliefs) เป็นความเชื่อที่มีอิทธิพลของข้อเท็จจริง (facts) เข้ามาเกี่ยวข้องมากกว่าความเชื่ออื่น ๆ ถ้ากล่าวอีกอย่างก็คือ มนุษย์มีทั้งการรู้เองทางจริยธรรม (Moral Intuition) คือความรู้สึกถูกผิดจากความรู้สึกผิด ๆ และ ศัจจะทางจริยธรรม (Moral realist) คือการตัดสินถูกผิดโดยพิจารณาจากสภาพความเป็นจริง (Ditto & Liu, 2012) ในการตัดสินด้านจริยธรรม เราจะใช้ทั้งความรู้สึกในใจว่าจะไร้อุบายหรือผิด รวมไปถึงการมองดูข้อเท็จจริงของเหตุการณ์แล้วจึงประเมินและตัดสิน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม ที่บุคคลไม่ได้ใช้จุดยืนทางจริยธรรมที่แท้จริงของตนในการตัดสินและเลือกว่า จะทำอะไรเท่านั้น แต่จะใช้ความเชื่อในข้อเท็จจริง (Factual beliefs) ร่วมกับการรู้เองทางจริยธรรม

ดังนั้นจึงสามารถแบ่งแนวทางของการตัดสินด้านจริยธรรมออกได้เป็น 2 แนวทางหลัก ทางแรก ได้แก่ กรณียธรรม (Deontological) ซึ่งในทางปรัชญา นิยมเรียกว่า จริยศาสตร์เชิงหน้าที่ (Duty ethics) (วรเทพ ว่องสรรพการ, 2554) เป็นแนวคิดทางจริยธรรมที่ตั้งอยู่บนหลักการอุดมคติ โดยไม่คำนึงถึงข้อเท็จจริงหรือเหตุผล และ ไม่คำนึงถึงผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้น การตัดสินใจขึ้นอยู่กับหลักการ (Principle) ความเชื่อในสิ่งที่ควรทำ (Prescriptive beliefs) จริยธรรมแบบกรณียธรรมเป็นแนวคิดที่มาจากทางด้านปรัชญา และนักปรัชญาคนสำคัญที่เสนอแนวคิดนี้คือ Immanuel Kant ที่กล่าวถึงมโนทัศน์ของ “หน้าที่” เป็นหลักสำคัญ ใจความว่า

“หลักข้อแรกของจริยธรรม คือ สิ่งที่เรียกว่าจริยธรรมจะต้องเกิดจากหน้าที่ ที่ควรกระทำ หลักข้อสอง คือจริยธรรมที่เกิดจากหน้าที่นั้น มิได้คำนึงถึงเป้าหมายหรือผลลัพธ์ แต่อยู่ที่ว่าการกระทำนั้นเป็นไปตามหลักการและข้อควรปฏิบัติมากน้อยเพียงใด” (เนื่องน้อย บุญเนตร, 2539 อ้างถึงใน วรเทพ ว่องสรรพการ, 2554)

ดังนั้นแนวคิดนี้จึงมองว่า การกระทำแต่ละอย่างมีถูกผิดในตัวมันเอง ไม่เกี่ยวกับเรื่องของสิ่งที่ต้องเสียไป (costs) หรือสิ่งที่ได้มา (benefits) (Kant, 1795; 1998 อ้างถึงใน Ditto & Liu, 2012) ส่วนการตัดสินด้านจริยธรรมในอีกแนวทางหนึ่ง คือ การมุ่งความสนใจไปที่ผลลัพธ์จากการกระทำ (Consequentialist) หรือที่เรียกว่าจริยธรรมแบบประโยชน์นิยม (Utilitarianism) ในทางปรัชญา อาจเรียกว่า จริยศาสตร์เชิงบรรทัดฐาน (Normative ethics) ซึ่งมีลักษณะสำคัญอยู่ที่การประเมินความถูกต้องของการกระทำโดยพิจารณาจากความดีเลวจากผลของการกระทำ

(ปกรณัม สิงห์สุริยา, 2554) คือการมองที่เหตุผลเบื้องหลังของการกระทำ, สิ่งที่เสียไป และประโยชน์ที่ได้มา ทั้งหมดจะถูกลำมาคิดคำนวณ ดังนั้น ความถูกต้องหรือความผิด ก็อาจจะไม่มีกฎเกณฑ์ที่ตายตัว การคำนึงถึงประโยชน์นิยม จะมุ่งเน้นที่ประโยชน์ที่เกิดจากการกระทำนั้นต้องมากและมีสิ่งที่ดีที่สูญเสียไปน้อย เข้าทำนองว่าอะไรที่ได้มากหรือเกิดประโยชน์มากก็ยิ่งดี (Broeders, van den Bos, Müller, & Ham, 2011) ในความเป็นจริง เหตุการณ์ที่มีความขัดแย้งในเชิงจริยธรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม มักจะมีเรื่องของต้นทุนและประโยชน์ที่ทำให้บุคคลอาจต้องใช้แนวทางของประโยชน์นิยมมาตัดสิน เช่น การวิจัยเรื่องการปลูกถ่าย สเต็ม เซลล์ (Stem Cell), วิธีการบีบคั้นเอาความจริงจากผู้ต้องหา หรืออคติที่เกิดจากเรื่องเชื้อชาติ (Ditto & Liu, 2012)

ในสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม จะพบว่ามีความขัดแย้งกันระหว่างหลักการ (กรณีธรรม: Deontological) กับผลจากการกระทำ (ประโยชน์นิยม: Utilitarianism) ซึ่งทางเลือกแต่ละทาง ไม่สามารถหลีกเลี่ยงการผิดจริยธรรมได้ จึงก่อให้เกิดผลเป็นความไม่คล้อยจองของปัญญา (Cognitive dissonance) ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง (Brehm, 1956 อ้างถึงใน Ditto & Liu, 2012) ทำให้ต้องหาทางตัดสินใจในแนวทางที่ทำให้เกิดความสบายใจมากที่สุด (Graham, Haidt, & Nosek, 2009) ในการศึกษาเรื่อง ภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม ผู้วิจัยมักจัดประเภทผู้ร่วมการทดลองว่าเป็น พวกที่คำนึงถึงกรณีธรรม หรือคำนึงถึงประโยชน์นิยม ประหนึ่งว่าผู้คนจะใช้แนวทางเพียงอย่างเดียวอย่างใดอย่างหนึ่งในการตัดสินใจจริยธรรม

แต่ในมุมมองของผู้ที่ศึกษาเรื่อง การรู้เอง (Intuitionist) อย่าง Haidt (2001) ตั้งข้อสังเกตว่า เมื่อบุคคลเผชิญกับสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม ถึงแม้เขามองเห็นข้อเท็จจริงในสถานการณ์ เขาก็จะเลือกทางที่คิดว่าไม่ผิดจากจริยธรรมที่ยึดถือ (โดยเปรียบเทียบ กับบรรทัดฐานทางสังคม) จากนั้นจึงค่อยหาเหตุผลเพื่อสนับสนุนแนวคิดของตนเอง (ตามรูปแบบของแบบจำลองการรู้เองทางสังคม: Social Intuitionist Model) การตัดสินใจว่าอะไรถูกหรือผิดจะขึ้นอยู่กับ การรู้เอง (Intuition) เป็นหลัก การรู้เองนี้อยู่ภายในจิตใจลึก ๆ ของบุคคล ซึ่งประกอบด้วยหลักจรรยาและค่านิยมเชิงจริยธรรมที่บุคคลเชื่อหรือยึดมั่น การรู้เองทางจริยธรรมได้รับอิทธิพลมาจากการขัดเถลาทางสังคม, รูปแบบทางการเมืองและวัฒนธรรมในสังคมของตน หรือจากประสบการณ์ส่วนบุคคล และประเด็นสำคัญของการตัดสินใจด้านจริยธรรม ก็คือ จะเป็นลักษณะแบบบนลงล่าง (top-down: คือการที่บุคคลมีหลักจริยธรรมที่ตนยึดถืออยู่ก่อนและใช้หลักนี้เป็นฐานในการพิจารณาข้อเท็จจริงจากเหตุการณ์ที่ประสบพบเจอ ดังนั้น ความเชื่อ, ความรู้ที่มีอยู่ก่อนจึงมีอิทธิพลต่อการรับรู้หรือการพิจารณาตัดสินเหตุการณ์) มากกว่า แบบล่างขึ้นบน (bottom-up: คือการที่บุคคลพิจารณาตัดสินในเชิงจริยธรรมด้วยการพิจารณาจากข้อเท็จจริงของเหตุการณ์

ก่อน) (Ditto, Pizarro, & Tannenbaum, 2009 อ้างถึงใน Ditto & Liu, 2012) ส่วนในแนวคิดของกระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ (Dual process cognitions) ผู้ที่ควบคุมการรู้คิด (Cognitive control) และพิจารณาข้อเท็จจริงมาก มีแนวโน้มที่จะตัดสินใจด้านจริยธรรมโดยคำนึงถึงประโยชน์นิยมมากกว่าผู้ที่ใช้การรู้เอง (Intuition) ในการตัดสินใจ (Moore et al., 2011)

สอดคล้องกับผลการศึกษาที่พบว่าผู้ที่มีลักษณะโน้มเอียงไปในทางกรณีจริยธรรม (คือการไม่ยอมรับการฆ่าคน 1 คน เพื่อช่วยชีวิตคน 5 คน) จะมีการตอบสนองด้วยอารมณ์โดยอัตโนมัติมากกว่า แต่พวกที่โน้มเอียงไปในทางประโยชน์นิยม จะใช้กระบวนการของการคิดมากกว่า (Greene et al., 2008) และยิ่งไปกว่านั้น การที่บุคคลจะมีแนวโน้มคำนึงถึงกรณีจริยธรรมหรือประโยชน์นิยมอาจมีผลมาจากการถูกชี้นำก็ได้ ดังเช่นการศึกษาผลของการชี้นำที่มีต่อแนวทางของการตัดสินใจด้านจริยธรรมโดยให้ผู้ร่วมการทดลองได้รับการชี้นำในเงื่อนไขหนึ่งในสองอย่าง ได้แก่ การชี้นำให้ “ช่วยชีวิตคนหมู่มาก” (แนวทางของประโยชน์นิยม) และการชี้นำว่า “ห้ามฆ่าคน” (แนวทางของกรณีจริยธรรม) ผ่านรูปแบบการชี้นำ 3 ระดับ ตั้งแต่การชี้นำอย่างหยาบไปจนถึงขั้นละเอียด ได้แก่ การอ่านบทความ (การศึกษาที่ 1), การได้เห็นสัญลักษณ์จากตัวต่อ (jigsaw) (การศึกษาที่ 2), และการรับรู้สัญลักษณ์ในระดับจิตใต้สำนึก (Subliminal message) โดยคอมพิวเตอร์ (การศึกษาที่ 3) จากนั้นให้ผู้ร่วมการทดลองอ่านสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจว่าจะเลือกฆ่าคน 1 คนเพื่อช่วยชีวิตคน 5 คน หรือ จะปล่อยให้คน 5 คนต้องตายไปเองโดยไม่ยื่นมือเข้าไปช่วย และแบ่งสถานการณ์เป็น 2 รูปแบบ ได้แก่ การต้องฆ่าคน 1 คนโดยตรงด้วยการผลัก (ความตรงของสิ่งคุกคามแบบ Personal) หรือ การฆ่าคน 1 คน ทางอ้อม ด้วยการเปลี่ยนเส้นทางของรถราง (ความตรงของสิ่งคุกคามแบบ Impersonal) ผลการศึกษาพบว่า ในการชี้นำทั้ง 3 ระดับ ผู้ที่อยู่ในเงื่อนไขที่ถูกชี้นำให้นึกถึง “การช่วยชีวิต” ตอบว่า ยอมจะฆ่าคน 1 คนเพื่อช่วยชีวิตคน 5 คน มากกว่าผู้ที่ถูกชี้นำว่า “ห้ามฆ่าคน” แต่ผลนี้ปรากฏเฉพาะในสถานการณ์ที่ต้องเลือกฆ่าคนแบบทางตรงด้วยการผลักเท่านั้น ไม่พบความแตกต่างในสถานการณ์ที่ต้องเลือกฆ่าคนแบบทางอ้อมด้วยการเปลี่ยนเส้นทางของรถราง (Broeders et al., 2011) ซึ่งทางคณะผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า ทางเลือกในสถานการณ์ที่ให้เลือกฆ่าคนด้วยการเปลี่ยนเส้นทางรถรางนั้นไม่กำกวมเหมือนในสถานการณ์ที่ให้ฆ่าคนด้วยการผลัก ทำให้ผู้ตอบแน่ใจว่าจะเลือกทางไหน โดยไม่ต้องอาศัยข้อมูลจากการชี้นำ แต่ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า น่าจะมาจากผลของการฆ่าคนทางอ้อมด้วยการเปลี่ยนเส้นทางรถราง นั้นกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ตอบน้อยกว่า ผู้ตอบจึงเลือกตอบตามเหตุผลของตนเองโดยไม่ต้องพึ่งพาสิ่งชี้นำ

2. การรู้คิดแบบอัตโนมัติ (Automatic) และแบบใคร่ครวญ (Deliberative)

จากที่กล่าวไปเบื้องต้นว่า แต่เดิมการศึกษาในเรื่องการตัดสินใจด้านจริยธรรมกล่าวถึงกระบวนการทางการรู้คิดสองรูปแบบที่ทำงานคู่กัน (Dual Process) ภายในตัวบุคคล ประการแรกคือการคิดใคร่ครวญหาเหตุผลที่ดีที่สุดสำหรับการตัดสินใจด้านจริยธรรม (Moral reasoning) เหมือนดังการคิดแบบนักวิทยาศาสตร์ที่กำหนดและทดสอบสมมติฐาน (Turiel, 1983) เป็นการอนุมานเหตุการณ์ที่เกิดจากการคิดเป็นขั้น ๆ (any one-step mental processes) และเกิดขึ้นในจิตสำนึก โดยแปลงข้อมูลที่ถูกรับรู้ไปเป็นการตัดสินใจด้านจริยธรรม ด้วยความตั้งใจ, ความพยายาม และการควบคุมอย่างรู้ตัว (Galotti, 1989; Bargh, 1994 อ้างถึงใน Haidt, 2001)

แต่ในอีกด้านหนึ่งบุคคลมักจะรับรู้และตัดสินใจเหตุการณ์ด้วยความรู้เองที่ตอบสนอง อย่างทันทีทันใดแบบอัตโนมัติโดยไม่ต้องพยายามในจิตสำนึก โดยที่บุคคลไม่ทันรู้ตัว และมีอารมณ์ความรู้สึกเป็นตัวกระตุ้นและยากที่จะควบคุม (Cushman & Greene, 2012) แต่จากการศึกษาที่ผ่านมาดูเหมือนว่า การประเมินหรือตัดสินใจของบุคคลมักจะเป็นไปอย่างอัตโนมัติด้วยอารมณ์และความรู้สึก (Moore et al., 2011) โดยมีหลักฐานสนับสนุนจากการศึกษาในทางจิตวิทยาได้แก่ 1. ผู้คนมักประเมินรวมทั้งคาดคะเนจริยธรรมผู้อื่นอย่างรวดเร็วด้วยการเหมารวม (Stereotyping) (Devine, 1989) 2. การใช้เหตุผลของบุคคลบ่อยครั้งที่มีมักเกิดจากแรงจูงใจที่ต้องการรักษาสัมพันธภาพอันดีและความต้องการหลีกเลี่ยงความคิดอคติที่เกิดขึ้น (Chen, et al., 1996 อ้างถึงใน Greene & Haidt, 2002) และ 3. เป็นการง่ายมากที่ผู้คนจะหาเหตุผลในภายหลังเพื่ออธิบายการกระทำและการตัดสินใจของตนเอง (Kunda, 1990)

3. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ (Demographic)

ยังไม่เป็นที่สรุปแน่ชัดว่า ลักษณะเฉพาะบางประการของบุคคลส่งผลต่อการตัดสินใจเชิงจริยธรรมของบุคคลหรือไม่ จากที่ผ่านมา มีการศึกษาตัวแปรทางด้านประชากรศาสตร์กับการตัดสินใจด้านจริยธรรมอยู่หลายตัวแปร ได้แก่ พื้นฐานทางจริยธรรมและวัฒนธรรม, สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม, พื้นฐานการศึกษา, ระดับของความศรัทธาในศาสนา (Hauser et al., 2007), รูปแบบการคิด (Lombrozo, 2009), ความอ่อนไหวต่อรางวัลและการลงโทษ (Moore et al., 2011), แนวคิดทางการเมือง (Graham et al., 2009), ความต้องการการรู้คิด (Need for cognition), อายุ และเพศ (Bartels, 2008; Fumagalli et al., 2009; Wang, 1996 อ้างถึงใน Christensen & Gomila, 2012) พบว่าตัวแปรเหล่านี้ไม่สามารถจำแนกรูปแบบของการตัดสินใจด้านจริยธรรมได้เสมอไป ส่วนใหญ่แล้วจะมีขนาดอิทธิพล (effect size) ไม่มากนัก และจะไม่พบความ

แตกต่างกัน ถ้ากลุ่มตัวอย่างมาจากกลุ่มประชากรเดียวกัน (Homogeneity group) ดังนั้น การศึกษาตัวแปรทางประชากรศาสตร์บางตัวแปร เช่น พื้นฐานทางจริยธรรมหรือเชื้อชาติ ต้องใช้กลุ่มตัวอย่างที่มาจากคนละประเทศแทนที่จะเป็นคนที่อาศัยอยู่ในประเทศเดียวกัน (O'Neill & Petrinovich, 1998)

4. ความรู้สึกว่าเป็นกลุ่มเรา กลุ่มเขา (Ingroup/Outgroup)

มีงานวิจัยไม่กี่ชิ้นที่ศึกษาจนพบถึงอิทธิพลของตัวแปรนี้ (Borg et al., 2006) งานวิจัยส่วนใหญ่จะใช้วิธีปิดปมหลังของตัวละครในเหตุการณ์เพื่อควบคุมไม่ให้ผู้ร่วมการทดลองรู้สึกว่าตัวละครในเหตุการณ์เป็นสมาชิกกลุ่มเดียวกันกับตนหรือต่างกลุ่ม (Hauser et al., 2007) แต่ในเหตุการณ์จริง ส่วนใหญ่แล้วเราจะทราบข้อมูลบางอย่างของบุคคลที่เกี่ยวข้องกันในเหตุการณ์ และเรามักใช้ข้อมูลเหล่านี้ประกอบการตัดสินใจ และบ่อยครั้งที่ความรู้สึกถึงความเป็นพวกเราพวกเขา ทำให้เกิดอคติในการตัดสินใจได้มาก (Nelson, 2002) ในงานวิจัยทาง Neuro Imaging พบว่า บุคคลจะให้ตัวละครในเหตุการณ์สังเวชีวิตเพื่อแลกกับการให้อีกหลายชีวิตก็ต่อเมื่อ คน ๆ นั้นเป็นพวกนอกกลุ่มแบบสุดโต่ง เช่น การยอมให้ "คนจรจัด" ต้องตายเพื่อทำให้ "ชาวอเมริกันที่ดี" อีกหลายคนรอดชีวิต และเนื่องจากพื้นฐานของบุคคลนั้นชอบจัดหมวดหมู่ทางสังคม (Social Categorization) ดังนั้น ความรู้สึกเป็นพวกเราพวกเขาจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ไม่สามารถละเลยได้ (Cikara, Farnsworth, Harris, & Fiske, 2010) และในเบื้องลึกของการจัดหมวดหมู่ทางสังคม เกี่ยวเนื่องกับปรากฏการณ์การเหมารวม (Stereotyping) (Christensen & Gomila, 2012) ซึ่ง Fiske, Cuddy, และ Glick (2007) ได้ทดสอบเกี่ยวกับการเหมารวม โดยเสนอแบบจำลอง Stereotype Content Model ซึ่งกล่าวว่า บุคคลทั่วไปจะตัดสินผู้อื่นโดยพิจารณาจากมิติคุณลักษณะพื้นฐาน 4 ประเภท (โดยมาจากคุณลักษณะ 2 มิติ) ได้แก่ ความอบอุ่นอารมณ์ (Warmth) สูง-ต่ำ และ สมรรถภาพ (Competence) สูง-ต่ำ เมื่อบุคคลต้องตัดสินใจในเหตุการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม ที่ตัวละครในเรื่องจะต้องได้รับผลที่ดีหรือร้าย บุคคลจะใช้องค์ประกอบโดยพิจารณาคุณลักษณะ 4 ประเภทในตัวละคร เช่น ถ้าลักษณะของตัวละครมีความอบอุ่นอารมณ์สูง-สมรรถภาพต่ำ เช่น เด็กหรือคนแก่ ผลเสียที่ตัวละครเหล่านี้ได้รับ จะทำให้บุคคลเกิดความสงสารและนำไปสู่พฤติกรรมการช่วยเหลือ แต่หากตัวละครเป็นพวกที่มีลักษณะความอบอุ่นอารมณ์ต่ำ-สมรรถภาพต่ำ เช่น คนจรจัด ก็จะทำให้บุคคลรู้สึกรังเกียจและหลีกเลี่ยงมากกว่า ดังนั้นความรู้สึกของการเป็นกลุ่มเรากลุ่มเขาจึงเป็นตัวแปรสำคัญที่อาจแทรกซ้อนผลการศึกษาของตัวแปรหลักได้ จึงควรควบคุมตัวแปรนี้ไม่ว่าจะเป็นการใช้แบบสอบถาม หรือการใช้การทดสอบความเชื่อมโยง

โดยนัย (Implicit Association Test: IAT) (Greenwald, McGhee, & Schwartz, 1998; Phillips & Ziller, 1997)

5. ความเป็นญาติและความเป็นเพื่อน (Kinship/Friendship)

ความเป็นญาติหรือเพื่อนกันเกี่ยวข้องกับแนวคิดในเรื่องของทฤษฎีวิวัฒนาการ ว่าคนเรามักจะผูกพัน ห่วงใยคนใกล้ชิด หรือผู้ที่มีสายเลือดเดียวกัน เพื่อเหตุผลในการดำรงเผ่าพันธุ์ ดังนั้นอันตรายที่เกิดกับสมาชิกในครอบครัว เพื่อน หรือตนเองจะส่งผลกระทบต่อรุนแรงกว่าอันตรายที่กับคนอื่น (Petrinovich et al., 1993) เช่นเดียวกันกับอันตรายที่เกิดกับคนที่ชอบและไม่ชอบ ดังนั้นงานวิจัยส่วนใหญ่ เลือกที่จะใช้ตัวละครเป็นคนแปลกหน้าในสถานการณ์ที่มีความขัดแย้งทางจริยธรรม (Broeders et al., 2011; Hauser et al., 2007; Pizarro, Uhlmann & Bloom, 2003) อย่างไรก็ตามความใกล้ชิดสนิทสนมสามารถนำไปศึกษาการตัดสินใจด้านจริยธรรมในอีกมิติหนึ่ง นั่นคือ การตัดสินใจโดยพิจารณาถึงประโยชน์ของตนและผู้อื่น

6. เผ่าพันธุ์ต่าง ๆ (Speciesism)

มีการศึกษาถึงตัวแปรเผ่าพันธุ์โดยสร้างเรื่องราวว่ามีอันตรายเกิดขึ้นกับเผ่าพันธุ์ต่าง ๆ กัน พบว่า ผู้คนจะไม่ลังเลถ้าต้องโยนสุนัขไปขวางรถรางเพื่อช่วยชีวิตคน 5 คน แทนที่จะโยนคนบริสุทธิ์ 1 คน (Petrinovich et al., 1993) และจากการศึกษาส่วนใหญ่จะไม่ได้ควบคุมตัวแปรนี้ เพราะไม่พบความแปรปรวนอย่างมีระบบในสถานการณ์ที่มีความยุ่งยาก (dilemma) รูปแบบเดียวกันหรือแม้แต่ต่างสถานการณ์กันก็ตาม (Nichols & Mallon, 2006)

ผู้วิจัยใช้รายละเอียดข้างต้นเป็นหลักเกณฑ์ในการวัดการตัดสินใจด้านจริยธรรม รวมถึงการควบคุมตัวแปรแทรกซ้อน ด้วยการกำหนดลักษณะของตัวละครในสถานการณ์จำลอง

การศึกษากภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมที่ผ่านมาส่วนใหญ่จะใช้สถานการณ์จำลองที่ประยุกต์มาจาก “สถานการณ์รถราง (Trolley dilemma)” โดย (Foot, 1978) ซึ่งต้องตัดสินใจว่าจะยอมทำร้ายชีวิตคนบริสุทธิ์ 1 คน เพื่อแลกกับการช่วยชีวิตคน 5 คน หรือไม่ ภาวะยุ่งยากที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของมนุษย์เช่นนี้อาจเกิดขึ้นได้ในบางสถานการณ์ แต่ก็ยังห่างไกลจากความเป็นจริงในชีวิตประจำวัน

ต่อมา มีการศึกษาการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยเปลี่ยนแปลงสถานการณ์จากการละเมิดต่อชีวิตมาเป็นการกระทำที่อยู่ภายใต้ नियามของจริยธรรมที่ว่า “การไม่เบียดเบียนผู้อื่น และการไม่หาประโยชน์ที่เกินพอดีให้ตนเอง” (Usoof-Thowfeek et al., 2011) โดยคณะผู้วิจัยออกแบบ

เรื่องราวในมิติของการคุกคามต่อสังคม (Social harm) ซึ่งเกี่ยวกับการกระทำผิดที่ส่งผลกระทบต่อทางลบหรือไม่ต่อผู้อื่น โดยรูปแบบของสถานการณ์คล้ายว่า มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม ตรงที่มีหลักฐานระบุว่าตัวละครกระทำผิด แต่ก็มีคำชี้แจงหรือข้อแก้ตัวถึงสาเหตุของการกระทำผิดนั้นไว้ด้วย คณะผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาพิจารณากฎ กติกาของตัวละครในลักษณะข้อใจรูปแบบต่าง ๆ กัน 3 รูปแบบ และเป็นการกระทำที่เกิดขึ้นได้จริงในสถานศึกษา โดยใช้เครื่องมือที่เสมือนจริง คือทำเป็นแฟ้มรวบรวมข้อมูล เช่น เอกสารระบุข้อมูลของนักศึกษา (ตัวละครในสถานการณ์), จุดหมายชี้แจงจากอาจารย์และนักศึกษา ฯลฯ โดยมีรูปแบบของสถานการณ์ 3 แบบ ในสถานการณ์แรก เป็นการกระทำที่ไม่คุกคามต่อสังคม คือเรื่องราวของนักศึกษาคนหนึ่งที่คัดลอกผลงานทางวิชาการมาเขียนเป็นรายงานส่งอาจารย์และถูกจับได้ สถานการณ์ที่ 2 เป็นเรื่องของนักศึกษาที่สมัครทุนฝึกงานที่โกหกเกรดเฉลี่ยและประสบการณ์การทำงานวิจัยของตน และสถานการณ์ที่ 3 เป็นเรื่องของนักศึกษาที่คัดลอกผลงานวิชาการมาทำเป็นรายงานกลุ่ม ซึ่งมีผลทำให้เพื่อนในกลุ่มทุกคนถูกลดเกรดของวิชานี้ ซึ่งการกระทำในสถานการณ์สองอย่างหลังจัดว่าเป็นการกระทำที่คุกคามต่อสังคม คณะผู้วิจัยศึกษาความแตกต่างของการตัดสินใจด้านจริยธรรมในสถานการณ์ทั้งสาม ตามแนวคิดของกระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ (Dual process cognitions) พบว่า ในสถานการณ์ที่การกระทำไม่คุกคามต่อสังคม กลุ่มที่อยู่ในเงื่อนไขอัตโนมัติ (ตัดสินใจด้วยการรู้เอง) ประเมินการกระทำผิดว่าผิดจริยธรรมมากกว่ากลุ่มที่อยู่ในเงื่อนไขให้พิจารณา (ตัดสินใจด้วยการใช้เหตุผล) ส่วนในสถานการณ์ที่การกระทำคุกคามต่อสังคม กลุ่มที่อยู่ในเงื่อนไขให้พิจารณา ประเมินการกระทำผิดว่าผิดจริยธรรมมากกว่ากลุ่มที่อยู่ในเงื่อนไขอัตโนมัติ

ในงานวิจัยครั้งนี้ จึงได้นิยามรูปแบบของสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม โดยมีประเด็นสำคัญที่ การเบียดเบียนผู้อื่นเพื่อประโยชน์ของคนส่วนมาก โดยมีทั้งสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกับต้นแบบ และที่ถูกประยุกต์ขึ้นมาใหม่

4. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม (Belief in a just world)

ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมเป็นแนวคิดที่มาจากการศึกษาของ Lerner ที่พบว่านักเรียนมีความเชื่อว่าเพื่อนที่ได้รับรางวัล (จากการสุ่ม) เป็นพวกที่ทำงานหนักกว่าผู้ที่ไม่ได้รับรางวัล แม้ว่าจะรู้ข้อมูลการทำงานของเพื่อนก็ตาม (Lerner, 1965 อ้างถึงใน Lerner & Miller, 1978) ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม คือ ความต้องการของบุคคลที่จะเชื่อว่าโลกนี้มีกฎเกณฑ์

ที่ผู้กระทำดี จะได้รับผลที่ดีเป็นรางวัล ส่วนผู้ที่กระทำไม่ดี จะได้รับผลที่ไม่ดีเป็นการลงโทษ ซึ่งเป็นกฎเกณฑ์ที่ตายตัว (stable and orderly) ดังนั้น สิ่งใดก็ตามที่เกิดขึ้นกับใคร ไม่ว่าจะดีหรือร้ายย่อมมีความคู่ควร (deservingness) แก่คน ๆ นั้น ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม คือ แรงขับทางด้านความยุติธรรม (justice motive) ที่เป็นแรงจูงใจขั้นพื้นฐานของมนุษย์ที่ต้องการเห็นความยุติธรรมเกิดขึ้น (Montada, 1998) และผู้คนส่วนใหญ่มีความเชื่อนี้อยู่ในใจ ในระดับและรูปแบบที่แตกต่างกันไป (Lerner, 1980 อ้างถึงใน Hafer & Choma, 2009) ความเชื่อนี้จะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับพัฒนาการภายในของบุคคล ประกอบไปด้วย ความต้องการที่จะเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม, ประสบการณ์ตรงในชีวิต และการขัดเกลาทางสังคม โดยเฉพาะในกลุ่มคนหัวก้าวหน้า (Liberal) ที่ต้องการความรู้สึกว่าเท่าเทียมกันในสังคม (Hafer & Choma, 2009)

ในมุมมองของนักจิตวิทยาสังคม ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมถูกอธิบายว่าเป็นอคติทางปัญญา (cognitive bias) (Olson, Dunham, Dweck, Spelke, & Banaji, 2008) แต่ความเชื่อนี้ก็เป็นกลไกสำคัญที่บุคคลใช้ในการรับมือกับความเครียด เป็นเสมือนภาพลวงทางบวก (positive illusion) ที่ช่วยทำให้บุคคลรู้สึกดีและนำไปสู่การมีสุขภาพจิตที่ดี (Kestner, 2009) เพราะในชีวิตประจำวันที่เต็มไปด้วยการกีดกัน การกดขี่ และความไม่ยุติธรรมในสังคม การที่บุคคลพยายามจะหาคำอธิบายเพื่อรักษาความยุติธรรมไว้ จะต้องลงแรงมาก (costly) บุคคลที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม จึงใช้วิธีที่ง่ายกว่า โดยให้ความชอบธรรม (legitimate) กับเหตุการณ์ที่ไม่ยุติธรรมโดยละทิ้งความไม่ยุติธรรมที่เกิดขึ้น และตีความเหตุการณ์นั้นใหม่ ด้วยการมองว่าใครก็ตามที่ต้องประสบกับเคราะห์ร้าย หรือพบกับความไม่ยุติธรรมนั้น ก็สมเหตุสมผลดีแล้ว (Ryan, 1971 อ้างถึงใน Maes & Schmitt, 1999) ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมไม่ได้เป็นเรื่องของความยุติธรรมโดยแท้จริง และไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของความยุติธรรมทางสังคมหรือเจตคติทางสังคม (Furnham, 2003) แต่เป็นเรื่องของ “ความเชื่อ” ที่เกิดขึ้นจากพัฒนาการในช่วงต้นของชีวิต ความเชื่อที่ทำหน้าที่เป็น กลไกทางการรู้คิด ในการรับมือกับปัญหาจากสิ่งแวดล้อมตรงเท่าที่พัฒนาการของบุคคลในช่วงนั้นยังคงต้องการความมั่นคง และความเป็นระบบระเบียบ แต่เมื่อใดที่บุคคลไม่สนใจเรื่องของความมั่นคงและระบบระเบียบ หรือเกิดความสงสัยในสิ่งรอบตัว ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมก็จะถูกแทนที่ด้วยการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมแทน (Oppenheimer, 2005) การที่บุคคลยังคงความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมแม้อยู่ในวัยผู้ใหญ่ แสดงว่าบุคคลยังขาดความสามารถในการรับมือกับความไม่เป็นระบบระเบียบหรือความไม่เป็นธรรมที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งความไม่ยุติธรรมที่เกิดขึ้นกับตนเอง ดังนั้น ลักษณะความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมจึงจัดว่าเป็น “ภาพ

ลวงตาขั้นพื้นฐาน (fundamental delusion)” (Lerner, 1980 อ้างถึงใน Oppenheimer, 2005) ที่บุคคลใช้แก้ต่างความไม่ยุติธรรม มากกว่าเป็นแรงจูงใจที่จะกระทำการอย่างยุติธรรมจริง ๆ

บุคคลที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม จะมีกลไกในการที่จะผดุงความรู้สึกว่า “โลกนี้ยุติธรรมเสมอ” เอาไว้ ประเด็นสำคัญของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมอยู่ที่ความสัมพันธ์ระหว่าง “สิ่งที่กระทำ (Input)” และ “สิ่งที่ได้รับ (Output)” มีความสัมพันธ์แบบสองทาง นั่นคือเมื่อบุคคลเห็นแต่สิ่งที่ได้รับ ณ ปัจจุบัน บุคคลจะพยายามมองหาหรือสร้างเรื่องราวของสิ่งที่เคยกระทำในอดีตที่สอดคล้องกันเพื่อความรู้สึกว่าคู่ควร (deservingness) ในทางกลับกัน ถ้าบุคคลเห็นสิ่งที่กระทำ ณ ปัจจุบัน ก็จะคาดคะเนถึงสิ่งที่ได้รับในอนาคต ที่สอดคล้องกันนั่นเอง (Zuckerman, 1975) นั่นหมายความว่า ผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมก็จะเชื่อว่าการกระทำไม่ว่าจะดีหรือร้ายในวันนี้ย่อมได้รับผลที่เหมาะสมคู่ควรกันในวันข้างหน้า และสิ่งที่ได้รับในวันนี้ไม่ว่าจะดีหรือร้าย ย่อมมาจากการกระทำในอดีตที่เหมาะสมคู่ควรกัน โดยผู้วิจัยจำแนกผลการศึกษเกี่ยวกับความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมออกเป็น 7 ประเด็น ดังต่อไปนี้

4.1 ที่มาของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม

ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมเป็นความเชื่อที่พบได้ทั่วไปภายในบุคคลและแต่ละคนก็มีระดับของความเชื่อนี้แตกต่างกัน ซึ่ง Rubin และ Peplau (1975) ได้สรุปสาเหตุที่มาจากความเชื่อนี้ออกเป็น 3 ประเด็นหลัก ดังนี้

1. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมเกิดจากการปลูกฝังทางวัฒนธรรม

ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีส่วนหนึ่งที่ได้รับอิทธิพลมาจากการเรียนรู้ทางสังคม ในสังคมตะวันตกมีการปลูกฝังว่าโลกนี้มีความยุติธรรมอยู่ เห็นได้ชัดเจนจากนิทานของเด็ก ๆ ไปจนถึงตำนานปรัมปรา เช่น เรื่องซินเดอเรลล่า ที่นางเอกต้องประสบกับความทุกข์ยากลำบากต่าง ๆ นานา แต่สุดท้ายก็ได้สมรสกับเจ้าชาย, ฟีน็อกคิโอที่จมูกลื่นยาวจากการพูดโกหก หรือตำนานของซานตาคลอสที่จะให้ของขวัญเฉพาะกับเด็กดีที่สมควรได้รับเท่านั้น ซึ่งตรงจุดนี้ ผู้วิจัยมีความเห็นว่านิทานหรือตำนานของสังคมตะวันออก แม้แต่ในประเทศไทยเองก็เช่นเดียวกันที่บทละคร หรือ นิทานพื้นบ้านส่วนใหญ่ จะจบลงที่ตัวเอกที่เป็นคนดีได้รับสิ่งที่ดีและตัวร้ายต้องได้รับการลงโทษ นอกจากนี้ระบบการศึกษาก็ปลูกฝังการรับรู้ในเรื่องความยุติธรรมเช่นกัน นักเรียนจะมีผลการเรียนที่ดี ย่อมมาจากการตั้งใจเรียน นอกจากนี้ ผู้ใหญ่ยังสอนให้เด็กเคารพผู้มีอำนาจ

เหนือกว่า เช่น พ่อแม่ , ตำรวจ, ผู้นำ หรือสถาบันทางสังคม และในด้านหนึ่งสังคมก็ยกย่องผู้ที่มีอำนาจว่ามีความดีงาม เช่น George Washington ซึ่งเป็นประธานาธิบดีคนแรกของสหรัฐอเมริกา เป็นผู้ที่ไม่มีวันพุดโกหก, John D. Rockefeller มหาเศรษฐีนักธุรกิจชาวอเมริกัน เป็นผู้ที่ใจบุญสุนทานอย่างยิ่ง ดังนั้น อำนาจ ศักดิ์ศรี และบารมีจึงถูกเชื่อมโยงเข้ากับความดีงาม และเป็นสิ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเชื่อว่าโลกนี้มีความยุติธรรม คนที่ทำดีย่อมได้รับในสิ่งที่ดี

หลักศาสนาของตะวันตก ก็ส่งเสริมความเชื่อนี้จากหลักคำสอน เช่น คำสอนของศาสนา ยูดาห์และคริสต์ที่กล่าวถึงการปฏิบัติตนให้เป็นคนดีเพื่อจะได้สิ่งที่ดีตอบสนอง ถึงแม้จะยังไม่เห็นผลในปัจจุบัน แต่ในอนาคตจะต้องได้รับอย่างแน่นอน บาปทั้งหลายจะต้องถูกทำลายไป ความถูกต้องจะเป็นฝ่ายมีชัย เข้าทำนองธรรมะชนะอธรรม หรือการทำงานอย่างขยันขันแข็ง จะทำให้มั่งคั่งและดวงจิตหลุดพ้นจากบาป ซึ่ง Rubin และ Peplau (1975) ตั้งข้อสังเกตว่า เรื่องของอำนาจ และศาสนาเป็นปัจจัยทางวัฒนธรรมที่มีส่วนสำคัญต่อการเกิดความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรม

2. ความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมเกิดจากกลไกการทำงานของจิตใจ

นอกจากบริบทของสังคม ความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมยังเกิดขึ้นภายในจิตใจ ในลักษณะของแรงจูงใจที่จะเชื่อและรักษาความเชื่อนี้ไว้ Lerner (1974a อ้างถึงใน Rubin & Peplau, 1975) กล่าวถึงพัฒนาการของเด็กเล็กที่ในเบื้องต้นเด็กจะยึดถือหลักความพึงพอใจ (Pleasure principle) คือ ความต้องการได้รับการตอบสนองทันทีในสิ่งที่อยากได้หรืออยากทำ เมื่อโตขึ้น เด็กจะเริ่มมีพันธะส่วนบุคคล (Personal contract) คือการยอมละทิ้งความพอใจจากสิ่งที่ได้รับในปัจจุบัน และอดทนรอต่อไป เพราะเชื่อว่ามีผลตอบแทนที่ดีกว่ารออยู่ในภายหน้า เข้าทำนอง อดเปรี้ยวไว้กินหวาน เด็กจะเกิดความเชื่อและความคาดหวังว่าความอดสาหะพยายาม และการปฏิเสธไม่รับผลตอบแทนในปัจจุบัน ย่อมจะเพิ่มพูนผลลัพธ์ ให้เกิดเป็นสิ่งที่ดีกว่า ที่คู่ควรกัน (deservingness) ในภายหน้า ซึ่งแสดงว่าโลกนี้มีความยุติธรรม ดังนั้นในวัยเด็ก บุคคลเรียนรู้ที่จะลงทุนเพื่อสิ่งที่ดีกว่าในระยะยาว และสร้างกฎเกณฑ์ของ “ความคู่ควร (Deservingness)” ขึ้นมาภายในใจ จากการศึกษาของ Long และ Lerner (1974) พบว่าความสามารถในการอดเปรี้ยวไว้กินหวาน ของเด็ก มีความสัมพันธ์กับความใส่ใจในความยุติธรรม นอกจากนี้ ความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมยังสัมพันธ์กับการรับรู้ความสามารถของตนเองในการจัดการสิ่งแวดล้อม เพื่อให้ตนเองได้รับผลตอบแทนที่คู่ควร

อย่างไรก็ตามพันธะส่วนบุคคลนี้จะถูกต้องก็ต่อเมื่อบุคคลรู้สึกว่าคุณอยู่ในโลกที่มีความยุติธรรม เป็นโลกที่ทุกสิ่งทุกอย่างที่ตนทำย่อมต้องได้ผลที่คู่ควรกันเสมอ (อย่างน้อยก็เห็นได้ใน

บั้นปลายท้ายสุด) ถ้าบุคคลเกิดเห็นว่า สิ่งที่ตนหรือผู้อื่นกระทำ กลับไม่ได้รับผลที่คู่ควรกัน เหตุการณ์ลักษณะนี้ย่อมกระทบและคุกคามความรู้สึกยุติธรรม บุคคลจะเกิดแรงจูงใจที่จะลดความรู้สึกถูกคุกคามนี้ โดยเชื่อว่าผลใด ๆ ก็ตามที่เกิดขึ้นย่อมเป็นสิ่งที่คู่ควรแล้ว (Hafer & Begue, 2005) ดังนั้น ความต้องการของบุคคลที่จะเชื่อว่าโลกนี้ยุติธรรม (The need to believe in a just world) จึงนำไปสู่ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม (Belief in a just world) อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ (Lerner, 1980 อ้างถึงใน Hafer & Begue, 2005)

3. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมในมุมมองของพัฒนาการทางการรู้คิด

จากการศึกษาเรื่องจริยธรรมในเด็กของ Piaget (1965) โดยเล่าเรื่องราวของเด็กคนหนึ่งที่ดีกับแม่ ต่อมา เด็กคนนั้นตกลงไปในลำธาร พบว่าเด็กเล็กที่ได้ฟังเรื่องดังกล่าวจะบอกว่าการตกลงไปในลำธารคือการถูกลงโทษจากการไม่เชื่อฟังแม่ ซึ่งเรียกปรากฏการณ์ดังกล่าวว่า “ความยุติธรรมแบบกรรมตามสนอง (Immanent justice)” คือความเชื่อว่า การทำผิดย่อมจะถูกลงโทษโดยอัตโนมัติ ซึ่งความเชื่อนี้จะค่อย ๆ ลดลงเมื่อเด็กเติบโตขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Kohlberg (1963 อ้างถึงใน Rubin & Peplau, 1975) ที่เสนอเรื่องราวของเด็กดีคนหนึ่ง ที่ต่อมาได้รางวัลหรือต่อมาต้องถูกลงโทษ กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กอายุน้อยที่สุดจะบอกว่า การที่เด็กในเรื่องถูกลงโทษจะยุติธรรมมากกว่า ซึ่งเด็กที่โตขึ้นประมาณ 7 ขวบ จะมีเพียงบางคนที่มองถึงความยุติธรรมตรงนี้ เนื่องจากเมื่อเด็กโตขึ้นเด็กจะเริ่มรับรู้ว่าการกระทำของพ่อแม่บางอย่างก็ไม่ถูกต้องหรือไม่ยุติธรรม ประกอบกับการมีสังคมที่กว้างขึ้นเด็กจะเริ่มมีความสัมพันธ์แบบเสมอภาคกับคนรอบข้าง แต่อย่างไรก็ตาม Piaget (1965) ก็ยังเชื่อว่าการคำนึงถึงความยุติธรรมในลักษณะนี้ยังคงมีอยู่ระดับหนึ่งในวัยผู้ใหญ่ ซึ่งจากการศึกษาเรื่องพัฒนาการทางจริยธรรมของ Kohlberg (1969) ในเวลาต่อมา พบว่าเมื่อบุคคลมีวุฒิภาวะที่มากขึ้น การตัดสินใจด้านจริยธรรมจะตั้งอยู่บนพื้นฐานของหลักการสากลคือการคำนึงถึงความยุติธรรม (ที่แท้จริง) และสิทธิมนุษยชน Rubin และ Peplau (1975) ได้ตั้งข้อสังเกตว่า ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมน่าจะมีการเปลี่ยนแปลงไปตามพัฒนาการทางจริยธรรมของบุคคลเช่นกัน กล่าวคือ ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมจะมีความชัดเจนในพัฒนาการทางจริยธรรมระดับก่อนกฎเกณฑ์ เพราะเป็นขั้นที่เด็กจะมองผลตามของพฤติกรรมเป็นเครื่องชี้พฤติกรรมที่เกิดขึ้นก่อนหน้าว่าถูกหรือผิด ถ้าได้รางวัลแสดงว่าทำถูกหรือดี ถ้าถูกลงโทษแสดงว่าทำผิดหรือทำไม่ดี ซึ่งเป็นลักษณะของความยุติธรรมแบบกรรมตามสนอง ดังนั้น การดูหมิ่นเหยียดผู้เคราะห์ร้ายและการชื่นชมผู้ที่ได้ดีของผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม จึงน่าจะเกิดขึ้นกับบุคคลที่มีพัฒนาการทางจริยธรรมอยู่ในขั้นแรกนี้เท่านั้น ส่วนความเชื่อ

ว่าโลกมีความยุติธรรมในพัฒนาการทางจริยธรรมขั้นที่สอง จะมีลักษณะเป็นไปตามหน้าที่คือ คำนึงถึงกฎเกณฑ์ทางสังคมเป็นหลัก โดยลดความสำคัญของผลที่จะตามมาภายหลังจากการกระทำลง ส่วนในพัฒนาการทางจริยธรรมขั้นที่สาม ซึ่งเป็นขั้นที่บุคคลมองข้ามเรื่องของอำนาจหรือกฎเกณฑ์โดยพิจารณาจริยธรรมจากวิจรรณญาณ ด้วยการคำนึงถึงความยุติธรรมที่แท้จริง และละทิ้งความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมไป ซึ่งในงานวิจัยต่อมามีทั้งที่พบว่าสอดคล้องและขัดแย้งกับแนวคิดดังกล่าว

จากปัจจัยดังกล่าวข้างต้น จึงเป็นไปได้ว่า ความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมอาจแฝงเร้นอยู่ในบุคคลทุกคน ซึ่งจะคงอยู่มากหรือน้อย ขึ้นกับพัฒนาการทางการรู้คิด กลไกทางปัญญา และวัฒนธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทสังคมไทยที่ปลูกฝังคติทางพุทธศาสนาอย่างยาวนาน

4.2 ความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมในวัยผู้ใหญ่

ถึงแม้ว่า ตามแนวคิดของ Piaget (1965) ความยุติธรรมแบบกรรมตามสนอง ในเด็กเล็กจะค่อย ๆ ลดลงไปเมื่อเด็กได้เติบโตขึ้น หรือแนวคิดของ Rubin และ Peplau (1975) ที่กล่าวว่าความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมจะชัดเจนอยู่ในจิตใจของบุคคล ในช่วงต้นของพัฒนาการทางจริยธรรม (Kohlberg, 1969) ในระดับก่อนกฎเกณฑ์ ยิ่งบุคคลเติบโตขึ้นการตัดสินใจด้านจริยธรรมจะขึ้นอยู่กับหลักจริยธรรมสากลและความยุติธรรมตามวิจรรณญาณ แต่จากการศึกษาในเวลาต่อมา พบว่าความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมยังคงอยู่ในบุคคลแม้จะเป็นผู้ใหญ่แล้วก็ตาม Callan, Ellard, และ Nicol (2006) ศึกษาความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมและความยุติธรรมแบบกรรมตามสนองในวัยรุ่นตอนปลายและวัยผู้ใหญ่ (กลุ่มตัวอย่าง อายุ 18-46 ปี) ในการศึกษาที่ 1 ผู้วิจัยเสนอเรื่องของตัวละครที่ชื่อ David ที่ประสบอุบัติเหตุทางรถยนต์ โดยแบ่งเรื่องราวก่อนหน้าออกเป็นสองเงื่อนไข ในเงื่อนไขแรกกำหนดให้ David มีการกระทำที่ไม่ดีมาก่อน คือนอกใจภรรยาของตน โดยการมีความสัมพันธ์กับหญิงสาวตัวแทนบริษัทท่องเที่ยวที่พบกันในงานเลี้ยงของบริษัทกับในเงื่อนไขที่สองกำหนดให้ David มีการกระทำที่ดีคือการไปพบหญิงสาวตัวแทนบริษัทท่องเที่ยวแต่เพื่อซื้อแพคเกจท่องเที่ยวให้ครอบครัวของตนเอง ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่อ่านเรื่องราวของ David ในเงื่อนไขแรกที่นอกใจภรรยา มองว่าการที่ David ประสบอุบัติเหตุทางรถยนต์นั้นมีความคู่ควร (Deservingness) ($M = 4.00, SD = 1.81$) มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่อ่านเรื่องราวในเงื่อนไขที่สอง ($M = 1.28, SD = 0.57$), $t(36) = 6.11, p < .001$ นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างในเงื่อนไขแรกยังตอบว่า การที่อุบัติเหตุเกิดขึ้นกับ David เป็นผลมาจากการไปเกี่ยวข้อง

กับหญิงสาวตัวแทนบริษัทท่องเที่ยว ($M = 3.05$, $SD = 1.64$) มากกว่าในเงื่อนไขที่สอง ($M = 1.61$, $SD = 0.70$), $t(36) = 3.45$, $p < .001$ และพบผลเช่นเดียวกันนี้ในการศึกษาที่ 2 ที่เปลี่ยนจากการถูกลงโทษ (อุบัติเหตุทางรถยนต์) เป็นรางวัล (การถูกลอตเตอรี่รางวัลใหญ่) นั่นคือกลุ่มตัวอย่างจะมองว่าการถูกลอตเตอรี่ของตัวละครในเรื่องจะมีความคุ้มค่ามากกว่าถ้ารู้ว่าตัวละครนั้นเป็นคนดี และคิดว่าการถูกรางวัลเป็นผลมาจากการกระทำดีในอดีต ผลการศึกษานี้เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับการศึกษาของ Raman และ Winer (2004 อ้างถึงใน Callan et al., 2006) ที่พบหลักฐานว่ากลุ่มวัยรุ่น คือ นักศึกษามหาวิทยาลัย มีความเชื่อในความยุติธรรมแบบกรรมตามสนองมากกว่าในเด็ก และพบหลักฐานจากงานวิจัยหลายชิ้นว่า แม้ในกลุ่มคนวัยผู้ใหญ่เองก็ยังคงมีความคิดที่ไร้เหตุผลอยู่เช่นกัน (Nemeroff & Rozin, 2000)

เหตุผล 3 ประการที่ว่า ทำไมผู้ใหญ่จึงยังคงมีความเชื่อในความยุติธรรมแบบกรรมตามสนอง (Immanent justice) ได้แก่ 1. ในหลายวัฒนธรรมมีคำสอนตรงกันที่ว่า “ทำสิ่งใด ก็ได้เช่นนั้น (what goes around comes around)” ซึ่งแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของความเชื่อนี้ที่บุคคลใช้เป็นหลักในการดำเนินชีวิต 2. ผู้ใหญ่มีศักยภาพในการคิดอย่างรอบด้าน เมื่อเผชิญกับเหตุการณ์ใด ๆ ผู้ใหญ่สามารถมองความเชื่อมโยงของเหตุและผลได้หลายแง่มุม ซึ่งการมองความยุติธรรมในแบบกรรมตามสนอง ก็อาจอยู่ในความคิดได้ด้วยเช่นกัน และ 3. ความยุติธรรมแบบกรรมตามสนอง เป็นบุคลิกลักษณะของผู้ใหญ่บางคนที่มีพัฒนาการทางจริยธรรมที่ไม่สมบูรณ์ โดยเฉพาะในด้านความยุติธรรม จึงเป็นสาเหตุให้มีความแตกต่างระหว่างบุคคล ของการอ้างเหตุผลความยุติธรรมเช่นนี้ ในวัยผู้ใหญ่ (Callan et al., 2006)

Lerner (1980 อ้างถึงใน Callan et al., 2006) กล่าวว่า การอ้างเหตุผลความยุติธรรมแบบกรรมตามสนอง เป็นหนึ่งในหลายทางของผู้ใหญ่ที่จะรักษาความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมเอาไว้ เพื่อความรู้สึกว่าทุกสิ่งทุกอย่างมันคง มีระบบระเบียบและสามารถควบคุมได้ เวลาที่ต้องเผชิญกับปัญหาหรือความไม่ยุติธรรมที่เกิดขึ้น ซึ่งในตัวบุคคลก็มีระดับของความเชื่อนี้แตกต่างกันไป และแสดงออกในเหตุการณ์, เวลา และเงื่อนไขที่แตกต่างกัน ความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมเกิดจากแรงจูงใจที่จะเชื่อเพื่อลดความคับข้องใจจากความรู้สึกไม่ยุติธรรมที่คุกคามบุคคล โดยเฉพาะในเหตุการณ์ที่รู้สึกถึงความไม่ยุติธรรมที่ชัดเจนและกระทบกับอารมณ์ความรู้สึก เนื่องจากบุคคลในวัยผู้ใหญ่ใช้ทั้งเหตุผลและความรู้ที่สั่งสมในการทำความเข้าใจเหตุการณ์ต่าง ๆ แต่ในบางครั้งการทำความเข้าใจบางสิ่งก็อาจมาจากปฏิกิริยาโต้ตอบจากกระบวนการพื้นฐานแต่ดั้งเดิมในจิตใจ

จึงเป็นไปได้ว่า ในงานวิจัยครั้งนี้ จะค้นพบกลไกความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมในกลุ่มตัวอย่างที่เริ่มเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ได้อย่างชัดเจน

4.3 ผลของความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรม

ความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมเป็นตัวแปรทางจิตวิทยาที่มีผู้สนใจศึกษาอย่างกว้างขวาง จากการค้นพบว่าความเชื่อนี้เป็นกลไกการรู้คิดเพื่อให้นักศึกษาสามารถรับมือกับความรู้สึกไม่ยุติธรรม ที่เป็นสิ่งคุกคามให้เกิดความคับข้องใจ ซึ่งทำให้เกิดผลในหลายรูปแบบ จากการศึกษามาก่อนมาสามารถจำแนกผลทางบวกและทางลบจากความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรม ได้ดังนี้

ผลทางบวกของความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรม

1. ความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรม กับสุขภาพ (well-being)

ความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรม ถูกมองว่าเป็นเครื่องมือที่ผู้คนใช้เป็นเกราะป้องกันทางจิต (psychological buffer) จากความคับข้องใจที่เกิดขึ้น เพราะต้องพบเจอความไม่ยุติธรรมในชีวิตประจำวัน ด้วยการปรับเปลี่ยนมุมมองและความคิดเสียใหม่ว่าการที่ใครถูกกระทำอย่างไม่ยุติธรรมนั้น ก็เป็นสิ่งที่สมควรกับเขาแล้ว เนื่องจากเขาอาจจะเคยทำอะไรไม่ดีมาก่อน ความคิดนี้ทำให้นักศึกษารู้สึกว่าตนเองสามารถควบคุมโชคชะตาได้ จากการศึกษามาก่อนพบว่า ความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรม สอดคล้องกับ อำนาจควบคุมภายในตน (Internal locus of control) (Furnham, 2003) ผู้ที่มีความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมสูง มีแนวโน้มที่จะครุ่นคิดต่อเหตุการณ์ด้านลบน้อยกว่า เพราะความเชื่อนี้ทำให้นักศึกษาลดความสำคัญของสิ่งร้าย ๆ ที่ตนต้องเผชิญลง (Dalbert, 2002) นอกจากนี้ (Dalbert, 1999) ยังกล่าวถึงสาเหตุ 3 ประการที่ทำให้ ความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรม ส่งผลให้นักศึกษาเป็นปกติสุข ไว้ดังนี้

1.1 ความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรม เป็นมุมมองที่มีลักษณะของความลำเอียงในทางบวก ว่าโลกนี้มีความยุติธรรมเป็นกฎเกณฑ์และทำให้นักศึกษารู้สึกถึงศักยภาพในการควบคุมสถานการณ์ เมื่อบุคคลมองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกว่าทุกอย่างมีความหมาย (meaningful) และ

สามารถคาดการณ์ได้ เขามีทัศนคติทางบวกต่ออนาคต ซึ่งอาจทำให้การเห็นคุณค่าในตนสูงขึ้น และการสัมพันธ์กับการมีความรู้สึกที่ดีเชิงอัตวิสัย (subjective well-being)

1.2 ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ทำให้บุคคลรู้สึกแน่ใจว่า เขาจะได้รับสิ่งที่สมควรแก่ตน ถ้าเขาปฏิบัติตัวอย่างเหมาะสม

1.3 ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม เป็นกลไกทางบวกที่ใช้อธิบายกรณีเห็นเหตุการณ์ที่ไม่ยุติธรรมเกิดขึ้น จะได้ไม่ต้องคิดมากหรือเกิดความเครียด

บุคคลที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูง จะรู้สึกโดดเดี่ยวน้อยกว่า พึงพอใจในชีวิตมากกว่า และมองโลกในแง่ดีมากกว่าผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่ำ (Kestner, 2009) แม้กระทั่งบุคคลที่ประสบเหตุการณ์ร้าย ๆ เช่น ถูกข่มขืน ประสบอุบัติเหตุร้ายแรง หรือสูญเสียงาน ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม จะทำให้รู้สึกดีและเห็นคุณค่าในตนเองมากขึ้น (Dalbert, 2002)

2. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม กับการไปสู่เป้าหมายระยะยาว (commitment to long-term goals)

จากการศึกษา ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมในเด็กของ Lerner (1977 อ้างถึงใน Hafer & Begue, 2005) พบว่า เด็ก ๆ อาจยอมละทิ้งความพึงพอใจชั่วคราวจากการกระทำใด ๆ ณ ปัจจุบัน เพราะเชื่อว่า จะได้รับสิ่งที่น่าพึงพอใจกว่าในอนาคต (อดเบรียวไว้กินหวาน) การยอมละทิ้งความพึงพอใจตรงหน้า เพื่อหวังผลที่ดีกว่าในอนาคต เป็นเสมือน พันธสัญญาส่วนตัว (Personal contract) เพื่อไปให้ถึงเป้าหมายระยะยาว เช่นเดียวกันกับในผู้ใหญ่ เมื่อบุคคลเชื่อว่า โลกนี้ยุติธรรม สิ่งใดที่บุคคลได้รับในปัจจุบัน ย่อมมาจากการกระทำในอดีตที่คู่ควรกัน ความเชื่อนี้ส่งผลต่อการทำกิจกรรมในชีวิตประจำวัน รวมไปถึงการวางแผนชีวิตตนเอง (Lerner & Miller, 1978) บุคคลที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ย่อมหวังว่าการกระทำดีในปัจจุบัน จะให้ผลที่ควรค่าในอนาคต การกระทำใด ๆ ที่อาจได้ผลในระยะสั้น อาจไม่น่าพึงพอใจเท่ากับการอดทนรอผลที่คุ้มค่ากว่าในระยะยาว นั่นคือบุคคลจะสร้างพันธะส่วนบุคคลเพื่อไปให้ถึงเป้าหมายที่รอคอย และพบว่า บุคคลที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูง จะสามารถควบคุมการกระทำของตนเองโดยคำนึงถึงเป้าหมายในระยะยาวที่คุ้มค่ากว่า (Hafer & Begue, 2005) ซึ่งสอดคล้องกับการที่พบว่า ผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม จะรู้สึกว่าตนเองสามารถควบคุมโชคชะตาได้ และมีอำนาจควบคุมภายในตนเอง (Hafer, 1999 อ้างถึงใน Kestner, 2009)

3. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม กับพฤติกรรมทางบวก

การศึกษาความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมส่วนหนึ่งพบว่าส่งผลต่อพฤติกรรมทางบวกของบุคคล นั่นคือ ผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูง จะสามารถยอมรับต่อเหตุการณ์ที่ไม่ยุติธรรมกับตนได้มากกว่า, มีแนวโน้มจะช่วยเหลือผู้อื่นเมื่อตนเองต้องการมากกว่า, รับรู้ถึงความเชื่อเพื่ออย่างจริงจัง (genuine altruism) ของผู้อื่นได้มากกว่า และมีคะแนนความรับผิดชอบต่อสังคมมากกว่าผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่ำ (Otto & Dalbert, 2005) ซึ่งในเรื่องของพฤติกรรมความช่วยเหลือ Zuckerman (1975) ได้ศึกษากับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ถูกขอให้ช่วยมาเป็นผู้ร่วมการทดลองให้แก่นักศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษาในช่วงก่อนสอบกลางภาค พบว่า ในเงื่อนไขที่วันทดลองอยู่ห่างจากการสอบกลางภาค (5 สัปดาห์) นักศึกษาปริญญาตรีที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมในระดับสูงและในระดับต่ำอาสาเป็นผู้ร่วมการทดลองในจำนวนการทดลองที่ไม่แตกต่างกัน แต่ในเงื่อนไขที่ระยะสั้นคือ 2 วัน ก่อนสอบกลางภาค นักศึกษาที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูงอาสาเข้าร่วมการทดลองในจำนวนการทดลองที่มากกว่านักศึกษาที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่ำ

นั่นแสดงว่า ผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูงมองว่า การกระทำดีในวันนี้ ย่อมต้องได้รับสิ่งที่ดีตอบแทนในวันหน้า ซึ่งก็คือรางวัลนั่นเอง นอกจากนี้ ผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูง จะตอบสนองต่อผู้กระทำไม่ดี ด้วยการตอบสนองในทางสร้างสรรค์มากกว่าที่จะแก้แค้นหรือใช้ความรุนแรง (Dalbert, 2002) เช่น เมื่อพบเห็นเหตุการณ์ที่ไม่ยุติธรรม ผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูงมีแนวโน้มจะให้ภัยต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ด้วยพฤติกรรมสร้างเสริมสังคม คือพยายามเจรจากับผู้กระทำให้เลิกจ้องเวร (release from obligation) และช่วยให้ผู้ถูกกระทำสามารถรับมือกับความทุกข์ด้วยกลวิธี (coping mechanism) รูปแบบต่าง ๆ (Strelan & Covic, 2006) ส่วนการศึกษาในคู่สมรส พบว่า ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ส่งผลทางบวกต่อความสัมพันธ์ ผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูง มีแนวโน้มปรับตัวให้เข้ากับพฤติกรรมแย่ ๆ ในคู่ของตนได้ดีกว่า และมีชีวิตสมรสที่ราบรื่นกว่า ผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่ำ (Lipkus & Bissonnette, 1996)

ผลทางลบของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม

1. การดูหมิ่นผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ (Victims derogation)

ในขณะที่การศึกษาความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมในช่วงหลัง จะมุ่งศึกษาผลทางลบจากความเชื่อนี้ แต่ในระยะเริ่มต้นของการศึกษา ปรัชญาการดูหมิ่น (derogation) และการ

โยนความผิด (blaming) ให้ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อจากเหตุการณ์ไม่ยุติธรรมเป็นสิ่งแรกและเป็นผล การศึกษาหลักที่ถูกค้นพบจากการทดลองของ Lerner และ Simmons (1966) ที่ให้ผู้ร่วมการ ทดลองหญิงดูวิดีโอที่อ้างว่าเป็นการทดลองเรื่องการเรียนรู้ เมื่อนักเรียนในวิดีโอทำผิดจะถูกลงโทษ ด้วยการช็อกไฟฟ้า ในเงื่อนไขหนึ่ง ผู้ทดลองบอกว่า ผู้ร่วมการทดลองสามารถไหวตให้นักเรียนที่ถูก ช็อกไฟฟ้านี้ไปรับรางวัลเงินรางวัลเพื่อเป็นการชดเชยได้ ซึ่งถือว่าเป็นการเรียกความยุติธรรมให้ กลับคืนมาสู่ผู้ตกเป็นเหยื่อ ผู้ร่วมการทดลองเกือบทั้งหมดในเงื่อนไขนี้เลือกที่จะไหวตให้นักเรียนใน วิดีโอไปรับเงินรางวัล แต่ในอีกเงื่อนไขหนึ่งผู้ทดลองบอกกับผู้ร่วมการทดลองว่า การช็อกไฟฟ้า จะต้องดำเนินต่อไป และไม่มีเงินรางวัลชดเชยใด ๆ จากนั้นให้ผู้ร่วมการทดลองทั้งสองเงื่อนไขตอบ แบบสอบถามถึงความนิยมชมชอบในตัวนักเรียนพบว่า ผู้ร่วมการทดลองในเงื่อนไขแรกที่ได้รับ โอกาสให้ไหวตนักเรียนเพื่อไปรับรางวัลให้คะแนนความนิยมชมชอบในตัวนักเรียนสูงกว่าใน เงื่อนไขที่สอง นอกจากนี้ผู้ร่วมการทดลองในเงื่อนไขที่สองยังลดคุณค่า (devaluation) นักเรียน ในวิดีโอ โดยประเมินความน่าพึงใจ (attractiveness) ในตัวนักเรียนต่ำกว่าผู้ร่วมการทดลองใน เงื่อนไขที่หนึ่ง เพื่อให้สอดคล้องกับสิ่งที่นักเรียนเหล่านั้นต้องได้รับ (ถูกช็อกไฟฟ้าโดยไม่มีเงื่อนไข) ซึ่ง Lerner และ Miller (1978) ได้วิเคราะห์ว่า การดูหมิ่นเหยื่อในการทดลองดังกล่าวคือ ปรากฎการณ์จากความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม เพราะบุคคลมองเห็นสิ่งที่เหยื่อได้รับ (ความ ทุกข์ทรมานจากการถูกช็อกไฟฟ้า) ไม่สมควรกับเหตุ (ความตั้งใจดีของเหยื่อที่อาสาเป็นผู้ร่วม การทดลอง) ซึ่งเป็นการบิดเบือน (distortion) ความเป็นจริง แตกต่างจากการดูหมิ่นเหยื่อที่มาจาก ความรู้สึกจริง ๆ ในกรณีของการทดลองนี้ ถ้าผู้ตกเป็นเหยื่อแสดงให้เห็นว่าเป็นคนอ่อนแอ, ใจเสาะ หรือเป็นพวกที่ยอมให้บีบบังคับได้โดยง่าย การถูกช็อกไฟฟ้าก็จะถูกมองว่าสมควรกับเหยื่อแล้ว ใน กรณีนี้ผู้ตกเป็นเหยื่อจะถูกมองในแง่ที่ตีมากกว่า และผลจากการศึกษานี้ ก็เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ เกิดการศึกษาความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม กับการดูหมิ่น (derogation) ผู้ที่ตกเป็นเหยื่ออย่าง ต่อเนื่อง

การศึกษาของ Rubin และ Peplau (1973) ให้ผู้ร่วมการทดลองอ่านข้อความว่าเห็นด้วย หรือไม่เห็นด้วย, ผู้หญิง และคนยากจนต้องยอมรับกับสถานะที่ด้อยกว่าในสังคม พบว่าความเชื่อ ว่าโลกมีความยุติธรรมทั้งในนักเรียนเพศชายและเพศหญิงมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับการดูหมิ่นคน ผิดศีลและผู้หญิงในระดับค่อนข้างต่ำและระดับปานกลางตามลำดับ แต่ไม่พบผลนี้กับคนยากจน และผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าที่ค่าสหสัมพันธ์ที่ได้ไม่มากนัก เป็นเพราะเครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม ทำให้ไม่สามารถวัดปฏิกิริยาของบุคคลได้ทั้งหมด การศึกษาของ Rubin และ Peplau (1975) พบ สหสัมพันธ์ทางบวกระหว่างความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม, การดูหมิ่น และกลไกการปฏิเสธ

ความไม่ยุติธรรม (Denial injustice) ส่วนการศึกษา ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม กับผู้ตกเป็นเหยื่อรูปแบบต่าง ๆ ของ Innovative Centre ณ มหาวิทยาลัย Trier ในประเทศเยอรมัน ก็พบสหสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม กับการโยนความผิด (blaming) ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อหรือผู้ที่ต้องประสบกับเคราะห์ร้ายประเภทต่าง ๆ ได้แก่ ผู้ป่วยโรคเอดส์, คนพิการ, คนยากจนในประเทศโลกที่สาม,เหยื่ออุบัติเหตุ, ผู้ถูกข่มขืน และผู้ป่วยโรคมะเร็ง การโยนความผิดนี้จะชัดเจนเมื่อเหตุร้ายเกิดขึ้นกับบุคคลอื่นมากกว่าเกิดขึ้นกับตนเอง (บุคคลอยู่ในฐานะของผู้สังเกต) และเป็นกลไกที่เกิดขึ้นในระดับจิตก่อนสำนึก (Preconscious) (Lerner, 1998 อ้างถึงใน Furnham, 2003; Montada, 1998) การโยนความผิด หมายความว่าในกรณีที่คุณคนพบกับเหตุการณ์ที่ผู้ถูกกระทำตกเป็นเหยื่อของความไม่ยุติธรรมหรือความไม่สมเหตุสมผล เช่น เห็นคนบริสุทธิ์ถูกกลั่นแกล้ง หรือคนดีประสบเคราะห์ร้าย ผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ก็จะกล่าวหาว่าผู้เคราะห์ร้ายนั้นต้องเคยกระทำสิ่งที่ไม่ดีมาก่อนจึงต้องมารับผลเช่นนี้ ซึ่งเป็นความคิดที่เกิดจากกลไกทางการรู้คิด เพื่อหาทางกู้ความรู้สึกว่าสิ่งต่าง ๆ ยังยุติธรรมคืออยู่ และเพื่อปกป้องความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมให้แข็งแกร่งต่อไป (Hafer, Bègue, Choma & Dempsey, 2005) การโยนความผิดให้เหยื่อผู้เคราะห์ร้าย เป็นกลไกที่เกิดขึ้นอัตโนมัติและเกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึก เป็นแรงจูงใจที่จะหาความยุติธรรมจากเหตุการณ์ในกรณีที่รู้สึกที่ไม่สามารถกระทำสิ่งใด ๆ เป็นการชดเชยเหยื่อได้ (Lerner, 2003) ส่วน Montada (1998 อ้างถึงใน Furnham, 2003) ระบุว่าสาเหตุสำคัญของการโยนความผิดให้เหยื่อ คือ ความเป็นผู้บริสุทธิ์ (innocent) ของเหยื่อผู้ถูกกระทำ ที่ถือเป็นสิ่งคุกคาม (threat) ต่อผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ถ้าบุคคลคิดว่าผู้ถูกกระทำไม่สมควรต้องมาพบเจอเหตุการณ์ร้ายนี้เท่าใด การโยนความผิดให้ผู้ถูกกระทำยิ่งมีความเป็นไปได้มากขึ้นเท่านั้น (Hafer, 2000) และสิ่งสำคัญคือการดูหมิ่นและโยนความผิดให้เหยื่อจะเกิดขึ้นได้มากถ้าสิ่งที่เหยื่อได้รับกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกของบุคคล จากการใช้เชื่อว่าเหยื่อได้รับความทุกข์ที่ไม่สามารถชดเชยหรือแก้ไขได้ (Lerner, 2003)

อย่างไรก็ตาม การศึกษาที่ผ่านมา มีทั้งผู้ที่พบและไม่พบผลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมกับการดูหมิ่นและการโยนความผิดให้เหยื่อ (Maes & Schmitt, 1999) เพราะการโยนความผิดให้เหยื่อจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลรู้สึกหมดหนทางที่จะนำความยุติธรรมกลับคืนมา ในกรณีที่บุคคลรู้สึกว่าตนเองสามารถจัดการหรือหาทางออกให้กับความไม่ยุติธรรมนั้นได้ (self efficacy to promote justice) และมีความคาดหวังว่าต่อไปจะต้องมีความยุติธรรมเกิดขึ้น (hope for justice) กับเหยื่อ บุคคลนั้นจะเลือกชดเชยด้วยการแสดงความเห็นอกเห็นใจต่อผู้เคราะห์ร้ายมากกว่า (Lerner, 1998 อ้างถึงใน Furnham, 2003) ซึ่งการรับรู้สถานการณ์ว่าต่อไปเหยื่อจะมีหนทางได้รับ

การชดเชยหรือไม่ก็อาจแตกต่างกันไปในแต่ละคน ดังนั้นจึงอาจต้องศึกษาตัวแปรนี้ในมิติของตัวแปรลักษณะส่วนบุคคล (Dispositional variable) ด้วย นอกจากนี้ถ้าบุคคลมีการคิดคำนึงถึงสถานการณ์แวดล้อม หรือบรรทัดฐานทางสังคม การดูหมิ่นเหยียดก็อาจจะไม่เกิดขึ้น เช่น การเน้นย้ำกับผู้ร่วมการทดลองหลายครั้งว่า เหยียดเป็นผู้บริสุทธิ์ หรือการชี้หน้าให้ตระหนักถึงบรรทัดฐานทางสังคม หรือการกล่าวถึงลักษณะของเหยียดโดยคร่าว ๆ ทำให้ผู้ร่วมการทดลองไม่แน่ใจว่าเหยียดเป็นผู้บริสุทธิ์จริงหรือไม่ ก็อาจทำให้ปรากฏการณ์การดูหมิ่นไม่เกิดขึ้น (Lerner, 2003) อย่างไรก็ตาม การโยนความผิดให้เหยียดเป็นเพียงกลไกหนึ่งในการพยายามผดุงการรับรู้ความยุติธรรมของโลกในผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ปรากฏการณ์นี้อาจไม่เกิดขึ้นกับคนบางคน และถ้าบุคคลไม่สามารถใช้กลไกนี้ได้ หรือมีเหตุปัจจัยที่ทำให้ต้องลงแรงมาก (costly) บุคคลอาจจะใช้วิธีอื่น เช่น ปรับเปลี่ยนมุมมองเรื่องความยุติธรรมในโลกเสียใหม่ หรือ พยายามมองหาความยุติธรรมในชีวิตด้านอื่น ๆ ของเหยียด หรือความยุติธรรมที่เหยียดอาจได้รับในอนาคตแม้จะเป็นอนาคตที่ยาวไกลมากก็ตาม (Furnham, 2003)

มีการศึกษาถึงผลที่ตามมาของการดูหมิ่นหรือการโยนความผิดให้เหยียด จากการทดลองของ Lerner และ Matthews (1967) ที่ทำให้ผู้ร่วมการทดลองหญิงเชื่อว่าคู่หู (หน้าม้า) ในการทดลองของตนจะต้องถูกช็อกไฟฟ้า โดยแบ่งเป็นเงื่อนไขที่ได้รับและไม่ได้รับเงินตอบแทน ปรากฏว่าผู้ร่วมการทดลองในเงื่อนไขที่คู่หูของตนต้องถูกช็อกไฟฟ้าและไม่ได้รับเงินตอบแทนมีการลดคุณค่าของคู่หูตน แต่เมื่อผู้ทำการทดลองแจ้งว่าผู้ที่ตกเป็นเหยียดต้องการคนที่จะพูดคุยเป็นเพื่อน หลังการทดลองเสร็จสิ้น ผู้ร่วมการทดลองส่วนใหญ่จะกลับไปพูดคุยปลอบโยนคู่หูของตน ไม่เว้นแม้แต่ผู้ร่วมการทดลองที่มีการดูหมิ่นผู้ที่ตกเป็นเหยียดก็ตาม ในการศึกษาของ Kenrick, Reich, และ Cialdini (1976 อ้างถึงใน Lerner & Miller, 1978) ไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างการดูหมิ่นผู้ที่ตกเป็นเหยียดกับการช่วยเหลือเหยียด ซึ่ง Lerner และ Miller (1978) อธิบายไว้ว่า ผู้ที่ดูหมิ่นหรือโยนความผิดให้เหยียดก็อาจมีพฤติกรรมช่วยเหลือผู้ตกเป็นเหยียดได้ถ้าการช่วยเหลือนั้นเป็นสิ่งที่ทำได้ง่ายและไม่ต้องลงทุนลงแรงอะไร แต่ถ้าการช่วยเหลือมีความยากลำบากมากขึ้น ก็เป็นไปได้มากกว่าผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูง จะลดคุณค่าของเหยียดลง และปฏิเสธการช่วยเหลือ

Hafer และ Begue (2005) กล่าวถึงความสำคัญของสิ่งเร้าที่จะกระตุ้นให้ผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมรู้สึกถูกคุกคามจากความไม่ยุติธรรมของเหตุการณ์ โดยรวบรวมจากงานวิจัยหลายชิ้น และสรุปได้ว่า กลไกการปกป้องความรู้สึกยุติธรรมของผู้ที่มีความเชื่อนี้ จะไม่เกิดขึ้นหรือเกิดขึ้นน้อย ถ้า 1. ไม่ทำให้ผู้ร่วมการทดลองเชื่อว่าเหตุการณ์สมมติเกี่ยวกับเหยื่อนั้นเป็นเรื่องจริง 2. เหยียดไม่ต้องทนทุกข์อย่างต่อเนืองยาวนาน 3. ความไม่ยุติธรรมที่เหยียดได้รับนั้น

เป็นสิ่งเล็กน้อย ซึ่งทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดในการกำหนดลักษณะชะตากรรมที่จะนำไปใช้ในการวิจัยในครั้งนี้

2. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม กับอคติ (Prejudice) และการกีดกันสถานภาพ (status quo discrimination)

การศึกษาจำนวนมากพบความเชื่อมโยงระหว่างความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม (ในระดับสูง) กับเจตคติทางลบต่อกลุ่มที่ด้อยในสังคม (Disadvantaged groups) (Rubin & Peplau, 1975) จากการโยนความผิดให้ผู้ตกเป็นเหยื่อ ทำให้มีผู้ศึกษาถึงผลของปรากฏการณ์ดังกล่าวในเวลาต่อมา พบว่า ความคิดที่ว่าผู้เคราะห์ร้ายสมควรได้รับผลเช่นนี้แล้ว นำไปสู่การกีดกัน และการกตัญญู จากการที่บุคคลลดความสำคัญหรือมองข้ามความไม่ยุติธรรมในสังคม (minimizing injustice) (Smith & Green, 1984) สาเหตุสำคัญ เนื่องจากผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม จะมองว่าทุกอย่างที่ทุกคนได้รับนั้นสมเหตุสมผลดีแล้ว จึงไม่ต้องการจะเปลี่ยนแปลงสิ่งที่เป็นอยู่ ผู้ที่ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม จะลดการรับรู้ว่าตนเองเกิดการกีดกันกับกลุ่มต่าง ๆ เช่น กลุ่มเกย์ และเลสเบี้ยน, ชนกลุ่มน้อยในสหรัฐอเมริกา และแรงงานหญิงในยุโรป (Hafer & Choma, 2009) นั่นคือมองว่าการที่บุคคลต้องประสบเคราะห์ร้ายหรือมีสถานภาพที่ด้อยกว่าไม่ใช่ปัญหาและพวกเขาไม่ได้ถูกกีดกันแต่อย่างใด (Lipkus & Siegler, 1993) ผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูง มีแนวโน้มที่จะดูหมิ่นและโยนความผิดให้คนยากจนสำหรับความยากจนที่พวกเขาต้องเผชิญ Cozzarelli, Wilkinson และ Tagler (2001) มองว่าคนสูงอายุจะต้องมีปัญหาเรื่องการเงินและสุขภาพ (Bègue & Bastounis, 2003 อ้างถึงใน Hafer & Choma, 2009) ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ยังสามารถใช้ทำนายอคติ (Prejudiced attitudes) ที่มีต่อกลุ่มคนที่มีสถานะด้อยกว่าได้ เช่น คนยากจน ผู้ป่วยโรคเอดส์ ผู้สูงอายุ คนตกงาน และพวกผู้อพยพ (Kestner, 2009)

ส่วน Correia และ Vala (2003) ให้ผู้ร่วมการทดลองอ่านบทสัมภาษณ์ผู้ป่วยโรคเอดส์ พบว่า ผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูง เมื่อรับรู้ผู้ป่วยติดเชื้อโดยไม่ใช้ความผิดของตัวเอง ผู้ป่วยเองจะประเมินบุคลิกภาพของผู้ป่วยว่ามีลักษณะนิสัยในแง่ลบจำนวนที่มากกว่าผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่ำ การศึกษายังขยายไปถึงอคติในเรื่องเชื้อชาติซึ่ง Kestner (2009) พบว่า ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมแบบส่วนบุคคล มีสหสัมพันธ์ทางลบกับความเชื่อว่าตนเป็นผู้ที่ไม่แบ่งแยกสีผิวและเชื้อชาติ (Color blind racial attitudes) ทางด้านการแบ่งแยกกลุ่ม (Institutional discrimination, $r(84) = -.18$ ในเพศชาย และ $r(274) = -.12$ ในเพศหญิง) ซึ่งส่งผลต่อการกีดกันทางสังคม (Social discrimination) และแม้แต่การศึกษาอคติต่อผู้ป่วยโรคประสาท

พบว่า การที่บุคคลมีความรู้สึกกดดันกับผู้ป่วยโรคประสาท ส่วนหนึ่งก็เกิดจากอิทธิพลของความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรม ที่มีต่อเจตคติทางลบต่อผู้ป่วย และอิทธิพลนี้ถูกส่งผ่านโดย ความฝักใฝ่ในลำดับชั้นทางสังคม (Social dominance orientation: SDO) (Bizer et al., 2012) จะเห็นได้ว่า ความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรม อาจเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ปัญหาของความไม่เท่าเทียมหรือการกีดกันยังคงอยู่ในสังคม เพราะการมองว่าทุกอย่างนั้นยุติธรรมแล้ว จึงทำให้ผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมละเลยต่อปัญหาความไม่เท่าเทียมกัน และไม่เกิดแรงจูงใจที่จะแก้ปัญหา

และไม่เพียงแต่อคติกับบุคคลที่มีลักษณะทางลบ ผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูง ก็มีการประเมินบุคคลที่มีลักษณะทางบวกสูงกว่าปกติ จากการศึกษาของ Lerner (1965 อ้างถึงใน Rubin & Peplau, 1975) พบว่าบุคคลมีการเชื่อมโยงรางวัลเข้ากับความดีงาม โดยในการทดลองให้นักเรียนสุ่มจับรางวัลเงินสด สำหรับผู้ที่สุ่มจับได้รางวัล มักถูกประเมินว่า เป็นคนที่ทำงานหนักมากกว่าคนทั่วไป (จึงสมควรได้รางวัลนี้) Dion และ Dion (1987) ศึกษาอิทธิพลของความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมกับความน่าดึงดูดใจทางกายภาพ โดยให้ผู้ร่วมการทดลองประเมินรูปถ่ายของเพศชายและเพศหญิง พบว่าผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม เมื่อเปรียบเทียบกับผู้ที่ไม่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม (ซึ่งจำแนกโดยการใช้มาตรวัดความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมของ Rubin และ Peplau (1975) แล้วแยกด้วยค่ามัธยฐาน) มีการประเมินรูปถ่ายของเพศชายที่น่าดึงดูดใจว่ามีความน่าพึงปรารถนาทางสังคม (Social desirability) ($M = 90.94$) มากกว่าผู้ที่ไม่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ($M = 75.50$) และมากกว่ารูปถ่ายเพศชายที่ไม่น่าดึงดูดใจ ($M = 72.44$) นอกจากนี้ ผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมยังประเมินว่าบุคคลที่น่าดึงดูดใจทางกายภาพ จะมีผลสัมฤทธิ์ของชีวิต (Life-outcome) ที่ดีกว่าบุคคลที่ไม่น่าดึงดูดใจ โดยมีค่าเฉลี่ยของการประเมินในบุคคลที่น่าดึงดูดใจ ($M = 36.01$) สูงกว่าผู้ที่ไม่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ($M = 33.68$)

และไม่เฉพาะในมุมมองของบุคคลที่สามเท่านั้น แม้แต่ในมุมมองที่มีต่อตนเอง ผู้ที่มีความเชื่อว่ายุติธรรมสูงมักพอใจกับสิ่งที่เป็นอยู่ซึ่งส่งผลดีต่อสุขภาพจิต แต่ในอีกด้านหนึ่ง การพอใจในสถานภาพของตนโดยไม่ต้องการความเปลี่ยนแปลงอาจส่งผลทางลบ ถ้าสิ่งนั้นสามารถพัฒนาให้ดีขึ้นได้ Hafer และ Choma (2009) ศึกษาการรับรู้การถูกกีดกันของเพศหญิงจากผลคะแนนแบบทดสอบความสามารถทางปัญญา โดยจัดกระทำให้ผลคะแนนต่ำกว่าความคาดหวัง และแบ่งเป็นเงื่อนไขความกำกวมของเหตุการณ์สูง (ผู้ร่วมการทดลองรับรู้ว่าจะคะแนนที่ตนเองได้ไม่ถูกต้อง) และเงื่อนไขความกำกวมของเหตุการณ์ต่ำ (ผู้ร่วมการทดลองรับรู้ว่าจะคะแนนของสมาชิกหญิงคนอื่นในกลุ่มไม่ถูกต้อง) ผลการศึกษาพบว่า ระดับของความกำกวมในเหตุการณ์ที่ไม่ยุติธรรม เป็นตัวแปรกำกับระหว่างความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมและการมองเห็นความชอบ

ธรรมในเหตุการณ์ นั่นคือ ผู้ร่วมการทดลองหญิงที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูงและอยู่ในเงื่อนไขความกำกวมของเหตุการณ์สูง จะรับรู้ว่าคุณก็ดก้นน้อยกว่าผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่ำ แต่ในเงื่อนไขที่ความกำกวมของเหตุการณ์ต่ำ การรับรู้ถึงการกีดกันระหว่างผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูงและต่ำแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ทางคณะผู้วิจัยมองเห็นแนวโน้มว่าผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูงในเงื่อนไขนี้จะรับรู้ถึงการกีดกันได้มากกว่าผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่ำ สาเหตุเพราะผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมจะมองเห็นสิ่งชี้แนะทางด้านความยุติธรรมและไม่ยุติธรรมได้มากกว่าในสถานการณ์ที่ชัดเจน

Hafer และ Olson (1993) ศึกษาความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมกับพฤติกรรมที่นำไปสู่ความเปลี่ยนแปลงในการทำงานของพนักงานหญิง พบว่า ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีความสัมพันธ์ทางลบต่อพฤติกรรมการพัฒนาการทำงานของพนักงานหญิง นั่นคือพนักงานหญิงที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูงมักจะไม่ต้องการเปลี่ยนแปลงการทำงานของตนให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม

Hafer และ Correy (1999) พบว่า นักเรียนที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูงจะยอมรับได้มากกว่าเมื่อตนเองได้เกรดที่ต่ำกว่าความคาดหวัง โดยมีการอนุมานสาเหตุเป็นตัวแปรส่งผ่าน นั่นคือ ผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมยิ่งสูง เมื่อพบกับผลลัพธ์ทางลบ ก็จะยิ่งอนุมานสาเหตุไปที่ภายนอก (External attributions) น้อยกว่า ซึ่ง Hafer และ Choma (2009) เสนอว่า การอนุมานสาเหตุเป็นหนึ่งในตัวแปรส่งผ่านระหว่างความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมและการมองเห็นความชอบธรรมในเหตุการณ์ที่ไม่ยุติธรรม นอกจากนี้ยังมีตัวแปรอื่น ๆ ที่น่าจะมี ความเกี่ยวข้องได้แก่ จารีตประเพณี (Tradition), อำนาจอันชอบธรรม (Authority), คำสอนทางศาสนา (Religious doctrine) และการรับรู้ความเท่าเทียม (Perceived equality)

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมส่งผลต่อการประเมินทัศนคติบุคคลผู้ที่มีลักษณะหรือได้รับชะตากรรมที่แตกต่างกันไป ทั้งในรูปแบบของอคติ หรือความลำเอียงทางบวก

4.4 ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม กับตัวแปรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

นอกจากแนวคิดหลักที่ได้กล่าวไปแล้ว ยังมีปัจจัยอื่น ๆ ที่คาดว่าจะเกี่ยวข้องกับ ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม และบางปัจจัยก็ยังไม่เป็นที่แน่ชัด ซึ่งพอจะสรุปได้ ดังนี้

1. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมกับความเลื่อมใสในศาสนา

เนื่องจากคำสอนในศาสนาปลุกฝังในเรื่องของความยุติธรรมดังที่กล่าวไปแล้ว ดังนั้นผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม จึงน่าจะเป็นผู้ที่เลื่อมใสในศาสนา (Dalbert, Lipkus, Sallay, & Goch, 2001; Rubin & Peplau, 1975) Rubin และ Peplau (1973) พบสหสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมและความถี่ของการไปโบสถ์หรือการเข้าร่วมพิธีทางศาสนา, $r(56) = .42$ รวมถึงการเชื่อว่าพระเจ้ามีอยู่จริง, $r(56) = .31$ การศึกษาพบว่า ปฏิสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมกับความเลื่อมใสในศาสนา สามารถทำนายตัวแปรบางอย่างได้ เช่น Begue และ Bastounis (2003) พบว่า ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม และความเลื่อมใสในศาสนา สามารถร่วมกันทำนาย ความเชื่อใจระหว่างบุคคล (Interpersonal trust) ได้ ร้อยละ 36

2. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมกับแนวคิดทางการเมือง

ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม มีความสัมพันธ์กับอุดมการณ์ทางการเมือง (Political ideology) ผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูง จะยอมรับกับลักษณะการเมืองการปกครองที่มีอยู่เดิม ดูหมิ่นกลุ่มคนที่ด้อยกว่า และไม่คอยต้องการที่จะเข้าร่วมกิจกรรมใด ๆ เพื่อเปลี่ยนแปลงสังคมหรือช่วยเหลือผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ อีกทั้งยังมีหัวอนุรักษ์นิยม (Dalbert, Montada & Schmitt, 1987 อ้างถึงใน Dalbert et al., 2001; Rubin & Peplau, 1975) การศึกษาของมหาวิทยาลัย UCLA (Rubin & Peplau, 1975) พบว่าความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับ ความนิยมชมชอบในสถานการณ์ปัญหา, ศาลฎีกา, กองทัพ, ธุรกิจขนาดใหญ่ และสหภาพแรงงาน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทางทฤษฎีที่ผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูงจะมองว่าอำนาจและเกียรติยศคือเครื่องหมายของความดีงาม นอกจากนี้ยังพบว่า ในช่วงที่ประธานาธิบดี Nixon ดำรงตำแหน่งประธานาธิบดี เกิดคดีอื้อฉาววอเตอร์เกต (Watergate scandal) ผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูงจะมีความเชื่อว่า Nixon กระทำผิดจริงน้อยกว่า, สนับสนุนวิธีการแก้ปัญหามาของ Nixon มากกว่า และไม่อยากให้ Nixon ลาออกจากตำแหน่งมากกว่าผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่ำ นั่นแสดงว่าผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมจะเชื่อว่าผู้ที่จะมาดำรงตำแหน่งประธานาธิบดี จะต้องเคยกระทำความดีหรือเป็นคนดีจึงได้ผลลัพธ์ที่คู่ควรคือตำแหน่งอันทรงเกียรติและอำนาจ

3. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมกับความแตกต่างระหว่างเพศ, อายุ และชนชั้นทาง

สังคม

เรื่องของตัวเองแปรเพศกับความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ยังไม่ชัดเจน Rubin และ Peplau (1973) ไม่พบความแตกต่างระหว่างคะแนนจากมาตรวัดความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมระหว่างเพศชายและเพศหญิง Kestner (2009) สรุปผลการศึกษาจากงานวิจัยจำนวนหนึ่งพบว่า เพศชายมีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูงกว่าเพศหญิง ซึ่งอาจอธิบายได้ว่าเพศชายมีสถานะที่เหนือกว่าเพศหญิง (ตาม stereotype) จึงมีแนวโน้มจะมองว่าโดยรวมโลกนี้ยุติธรรมดีแล้ว แต่ O'Connor, Morrison, McLeod และ Anderson (1996) ทำการวิเคราะห์อภิमान ไม่พบอิทธิพลของความแตกต่างระหว่างเพศ กับความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ส่วนการศึกษากับกลุ่มตัวอย่างภายในมหาวิทยาลัย UCLA ของ Rubin และ Peplau (1973) พบว่าคะแนนความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีสหสัมพันธ์ทางลบกับอายุในเพศชายในระดับค่อนข้างต่ำ ซึ่งหมายความว่าในเพศชายเมื่ออายุมากขึ้นก็มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมลดลง แต่ไม่พบผลเช่นนี้ในเพศหญิง และในการศึกษาเดียวกัน ก็ไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมกับชนชั้นทางสังคม (วัดจากระดับการศึกษาของบิดา)

4. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมกับความแตกต่างระหว่างเชื้อชาติ

พบว่าผู้คนในหลายเชื้อชาติ ต่างก็มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม เช่น การศึกษาของ Hunt (2000) เปรียบเทียบ ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ระหว่าง ชาวลาตินอเมริกา คนผิวขาว และคนผิวสี พบว่า ชาวลาตินอเมริกา มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมากที่สุด แต่คนผิวสีมีความเชื่อที่น้อยที่สุด

5. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมกับความต้องการเป็นที่พึงปรารถนาของสังคม (Social desirability)

นักวิจัยบางคนพบว่า คะแนนจากมาตรวัด ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม บางมาตร เช่น มาตรของ Dalbert (1999) มีสหสัมพันธ์ทางบวกกับความต้องการให้ตนเองเป็นที่พึงปรารถนาของสังคม ส่วน Lerner (1998 อ้างถึงใน Furnham, 2003) พบว่า ความต้องการเป็นที่พึงปรารถนาของสังคม เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้บุคคลลดการโยนความผิดให้ผู้ตกเป็นเหยื่อได้ แต่ในบางการศึกษา เช่น การศึกษาของ Loo (2002) ไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม กับความต้องการเป็นที่พึงปรารถนาของสังคม

6. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมกับอำนาจควบคุมภายในตน (Internal Locus of control)

ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีความเกี่ยวข้องกับอำนาจควบคุมภายในตน เนื่องจากผู้ที่มีความเชื่อนี้จะมีความคาดหวังถึงผลจากการกระทำของตนเองในรูปแบบของรางวัลหรือการลงโทษ ดังนั้นเขาจึงสามารถควบคุมพฤติกรรมเพื่อให้ได้ในผลลัพธ์ตามต้องการ การศึกษาของ Rubin และ Peplau (1973) พบสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมกับอำนาจควบคุมตน, $r(56) = -.44$ (สหสัมพันธ์ทางลบแสดงถึงอำนาจควบคุมภายในตน) ซึ่ง Collins (1974) ตั้งข้อสังเกตว่า ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมอาจเป็นองค์ประกอบหนึ่งในสี่องค์ประกอบของอำนาจควบคุมภายในตน เพราะถ้าปราศจากความเชื่อนี้แล้ว บุคคลจะไม่สามารถคาดการณ์ได้เลยว่า การกระทำหนึ่ง ๆ จะนำไปสู่ผลลัพธ์แบบใดในอนาคต

4.5 การจำแนกมิติความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม

แต่เดิม ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมถูกมองว่ามีลักษณะเป็นมิติเดียว (uni-dimensional) แต่ในระยะต่อมา พบว่า ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสามารถจำแนกภาวะสันนิษฐานออกได้เป็นหลายมิติ (multi-dimensional) จากการศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ สามารถจำแนกมิติของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ได้ดังนี้

1. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมในมุมมองของผู้แสดง (Actor) และผู้สังเกต (Observer)

ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมของบุคคลสามารถจำแนกออกตามมุมมองของการรับรู้เหตุการณ์ ได้อย่างน้อยเป็น 2 มิติ นั่นคือ เมื่อบุคคลรับรู้เหตุการณ์ที่ไม่ยุติธรรมเกิดขึ้นกับตนเองหรือเกิดขึ้นกับผู้อื่น ย่อมมีความแตกต่างกัน เพราะอย่างน้อย ธรรมชาติของมนุษย์ส่วนใหญ่ย่อมจะมีความลำเอียงเข้าข้างตนเอง (self-serving bias) นั้นทำให้กลไกการรักษาความเชื่อ รวมถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นเช่นการกล่าวโทษผู้ตกเป็นเหยื่อมีความแตกต่างกันเมื่อบุคคลรับรู้เหตุการณ์ในมุมมองที่แตกต่างกัน ซึ่งมีการจำแนกความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมโดยจำแนกตามมิติของการรับรู้ ดังนี้

1.1 ขอบเขตการควบคุมในมิติลักษณะส่วนบุคคล (Personal), มิติระหว่างบุคคล (Interpersonal) และมิติทางสังคม-การเมือง (Socio-political)

Paulhus (1983) เสนอแนวคิดว่าคุณคนมีความแตกต่างกันในการรับรู้การควบคุม เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เรียกว่าขอบเขตของพฤติกรรม (Spheres of behavior) ที่จำแนกออกได้เป็น 3 มิติ ได้แก่

1. มิติลักษณะส่วนบุคคล (Personal) - เป็นการรับรู้การควบคุมเหตุการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับสังคมรอบข้างหรือสิ่งแวดล้อม แต่เป็นเรื่องเฉพาะตัวของบุคคล เช่น การไปให้ถึงเป้าหมายที่ตนเองวางไว้

2. มิติลักษณะระหว่างบุคคล (Interpersonal) - เป็นการรับรู้การควบคุม เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นหรือกับกลุ่มทั้งขนาดเล็กและขนาดใหญ่ เช่น การร่วมงานสังสรรค์ การรักษาความสัมพันธ์กับผู้อื่น

3. มิติลักษณะทางสังคม-การเมือง (Socio-political) - เป็นการรับรู้การควบคุม เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับ สังคม, เศรษฐกิจ, การเมือง และสถาบันทางสังคมต่าง ๆ เช่น การคว่ำบาตรไม่ซื้อสินค้าบางชนิด, การแสดงความคิดเห็นทางการเมือง

บุคคลอาจมีความคาดหวังที่แตกต่างกันในขอบเขตของการรับรู้การควบคุม เหตุการณ์ทั้ง 3 มิติ ที่เป็นเหตุการณ์ที่บุคคลต้องพบเจอในชีวิตประจำวัน รวมถึงความแตกต่างกันของการรับรู้ว่าคุณคนมีความยุติธรรมด้วย

1.2 ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมส่วนบุคคล (Personal belief in a just world) และความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมแบบทั่วไป (General belief in a just world)

Dalbert (1987, 1999 อ้างถึงใน Alves & Correia, 2010) จำแนกความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมตามภาวะสันนิษฐาน ออกเป็นสองมิติ ได้แก่

1. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมส่วนบุคคล (Personal belief in a just world) - เป็นความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมเมื่อบุคคลมองที่ตนเอง เป็นความเชื่อว่าเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดกับตนนั้นยุติธรรมดีแล้ว

2. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมแบบทั่วไป (General belief in a just world) - เป็นความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมเมื่อบุคคลมองไปที่บุคคลอื่นหรือเหตุการณ์รอบ ๆ ตัวในฐานะผู้สังเกต เป็นความเชื่อว่าสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในโลกนี้มีความยุติธรรมดีแล้ว

ภาวะสันนิษฐานสองประเภทนี้เป็นอิสระจากกันแต่มีสหสัมพันธ์กัน (.33 - .48) และใช้ทำนายตัวแปรต่าง ๆ ได้ในสถานการณ์ที่ต่างกัน เช่น ความเป็นปกติสุขและการมีสุขภาพจิตที่ดีจะสัมพันธ์กับ ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมส่วนบุคคล ส่วนการโยนความผิดให้ผู้เคราะห์ร้ายจะสัมพันธ์กับ ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมแบบทั่วไป เช่น การศึกษาของ Begue และ Bastounis (2003) ที่พบว่า ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมส่วนบุคคล มีความสัมพันธ์กับการที่บุคคลประเมินคุณค่าในชีวิต ในขณะที่ ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมแบบทั่วไป มีความสัมพันธ์กับการเกิดอคติกับ คนยากจน ผู้สูงอายุและนักโทษอุกฉกรรจ์

2. ความยุติธรรมแบบผลกรรมตามสนอง (Immanent justice) และ ความยุติธรรมแบบผลชดเชยในที่สุด (Ultimate justice)

Maes (1992, 1998 อ้างถึงใน Maes & Schmitt, 1999) เสนอแนวคิดที่ว่า ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 รูปแบบตามลักษณะของกลไกการอธิบายเหตุการณ์ เพื่อรักษาความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมเอาไว้ เมื่อบุคคลต้องประสบเหตุการณ์ที่รู้สึกว่าจะไม่ยุติธรรม ซึ่งคุกคามความเชื่อ (เช่น เห็นคนดีต้องประสบกับเคราะห์ร้าย) ได้แก่

2.1 ความยุติธรรมแบบผลกรรมตามสนอง (Immanent justice) - คือแนวโน้มที่บุคคลจะมองหาความยุติธรรมในเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นไปแล้ว เป็นการรักษาความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมด้วยการมองย้อนกลับไปในอดีต เพื่อพยายามหาสาเหตุว่าทำไมคน ๆ นี้ถึงต้องประสบกับเคราะห์ร้าย ความยุติธรรมประเภทนี้มาจากแนวคิดของ Piaget (1932 อ้างถึงใน Maes & Schmitt, 1999) ที่พบว่าในเด็กเล็กจะมองเหตุการณ์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างตรงไปตรงมา ทำสิ่งใดต้องได้รับสิ่งนั้นอย่างเท่ากัน ที่เรียกว่า ความเชื่อในความยุติธรรมแบบ Immanent (Belief in Immanent justice)

2.2 ความยุติธรรมแบบผลชดเชยในที่สุด (Ultimate justice) - คือแนวโน้มที่บุคคลจะเชื่อว่าเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นต่อไปในอนาคตสามารถชดเชยความไม่ยุติธรรมที่เกิดขึ้นในปัจจุบันได้ การรักษาความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมด้วยการมองหาการชดเชยในอนาคตให้กับผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ เช่น คิดว่าต่อไปคนที่ประสบกับเคราะห์ร้ายจะต้องได้รับสิ่งที่ดีเป็นการชดเชยในที่สุด ความยุติธรรมประเภทนี้มาจากแนวคิดคำสอนของศาสนาบางอย่างที่กล่าวว่า ความไม่

ยุติธรรมที่ต้องพบเจอจะได้รับการชดเชยต่อไปในภายภาคหน้าอาจจะเป็นชาติภพหน้าหรืออาจเป็นช่วงเวลาที่ยาวนานสักหน่อย



ภาพ 3 กลไกของความยุติธรรมแบบกรรมตามสนอง และความยุติธรรมแบบผลชดเชยในที่สุด

ความยุติธรรมแบบกรรมตามสนอง จะเป็นความเชื่อของบุคคลที่ให้คุณค่ากับความยุติธรรมสูง และเชื่อว่าทุกสิ่งในโลกนี้มีความยุติธรรมในตัวเอง และความยุติธรรมมีอยู่ทุกหนทุกแห่ง พบว่าเมื่อบุคคลเป็นผู้สังเกต และเห็นบุคคลอื่นประสบเหตุการณ์ที่รู้สึกว่าจะไม่ยุติธรรม ผู้ที่มีความยุติธรรมแบบกรรมตามสนอง จะใช้กลไกการโยนความผิดให้ผู้ที่ถูกเป็นเหยื่อ เพื่อรับมือกับความไม่ยุติธรรมจากเหตุการณ์ ในขณะที่ผู้ที่รักษาความเชื่อด้วยความยุติธรรมแบบผลชดเชยในที่สุด จะสามารถต้านทานกับความรู้สึกว่าไม่ยุติธรรมได้ โดยไม่ต้องใช้กลไกการกล่าวโทษ แต่จะมองผู้เคราะห์ร้ายในแง่ดีมากกว่า

แต่ในกรณีที่บุคคลต้องตกเป็นเหยื่อหรือประสบกับเหตุการณ์ร้ายเสียเอง ผู้ที่รักษาความเชื่อด้วยความยุติธรรมแบบผลชดเชยในที่สุด จะไม่คิดว่าตนเองจะต้องเสียเปรียบไปนาน อย่างไรก็ตามแล้วตนเองจะต้องได้รับการชดเชยในที่สุด แต่สำหรับผู้ที่ใช้ความยุติธรรมแบบกรรมตามสนอง ผลการศึกษายังไม่ชัดเจน แต่อาจเป็นไปได้ใน 2 แนวทาง ประการแรก ถ้าบุคคลมองว่าตนเองสมควรแล้วที่ต้องเจอเคราะห์ร้าย เท่ากับว่าเขาใช้กลไกการโยนความผิดให้ตนเอง ซึ่งอาจลดทอนการเห็นคุณค่าในตนเองลง ประการที่สอง เขาอาจเปลี่ยนความคิดเป็นว่าตนเองไม่สมควรต้องมาเจอเหตุการณ์ร้ายเช่นนี้ เกิดความรู้สึกว่าตนเองถูกกระทำอย่างไม่ยุติธรรม และเปลี่ยนไปโยนความผิดให้สถานการณ์แทนที่จะเป็นตนเอง (ลักษณะของการเข้าข้างตนเอง) (Maes & Schmitt, 1999) ในการศึกษาของ Maes และ Schmitt (1999) ซึ่งหาความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนจากมาตรวัดความยุติธรรมแบบกรรมตามสนอง และความยุติธรรมแบบผลชดเชยในที่สุด กับคะแนนจากมาตรวัดความเชื่อในการควบคุม (Beliefs in control), ความเชื่อในการเข้มงวด (Draconian Beliefs), อารมณ์ (Emotions), ความพึงใจในกฎเกณฑ์ของความยุติธรรมด้านการกระจาย (Preferences for rules of distributive justice) และความอ่อนไหวต่อความไม่ยุติธรรม (Dispositional sensitivity to injustice) นอกจากนี้ ผลจากการศึกษาทำให้สามารถสรุปความสัมพันธ์ระหว่าง

ความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมสองรูปแบบกับตัวแปรที่เกี่ยวข้องออกมาเป็นคุณลักษณะเฉพาะได้
ดังตาราง 2

ตาราง 2

ลักษณะของความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมสองรูปแบบ

ความยุติธรรมแบบผลกรรมตามสนอง (Immanent justice)	ความยุติธรรมแบบผลชดเชยในที่สุด (Ultimate justice)
- อำนาจควบคุมภายในตน	- อำนาจควบคุมภายนอกตน
- การกล่าวโทษผู้ตกเป็นเหยื่อ	- ความเข้าใจผู้ตกเป็นเหยื่อ
- ไม่สามารถทนกับความไม่ยุติธรรม	- ยอมรับความไม่ยุติธรรมที่เกิดกับเหยื่อ
- ยึดหลักสมรรถธรรม (Equity)	- ยึดหลักความเท่าเทียม (Equality)
- ความโกรธเคืองมุ่งไปที่สาเหตุของ สถานการณ์	- ความโกรธเคืองมุ่งไปที่การไม่ พยายามเปลี่ยนแปลงสถานการณ์
- อ่อนไหวต่อความไม่ยุติธรรมที่ตนเอง ต้องประสบ	- อ่อนไหวต่อความไม่ยุติธรรมที่คน ใกล้ชิดหรือคนทั่วไปต้องประสบ

3. ความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรม (Just world) และ ความเชื่อที่โลกไม่มีความยุติธรรม (Unjust world)

ในช่วงแรกของการศึกษา ความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรม ถูกมองว่ามีภาวะสันนิษฐานเป็นมิติเดียว (uni-dimension) แต่มี 2 ขั้ว (bipolar) (Rubin & Peplau, 1975) นั่นคือ ผู้ที่ได้คะแนนในมาตรวัดมาก แสดงว่ามีความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมสูง ในทางกลับกัน ผู้ที่ได้คะแนนน้อย อาจสะท้อนถึงความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมที่ต่ำ แต่แนวคิดในปัจจุบัน กล่าวว่า ความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรม (Just world) มีภาวะสันนิษฐานที่แยกออกจากความเชื่อที่โลกไม่มีความยุติธรรม (Unjust world) จากการวิเคราะห์องค์ประกอบของมาตรวัดความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมและมาตรวัดความเชื่อที่โลกไม่มีความยุติธรรมที่สร้างขึ้นใหม่ พบว่าโมเดลสององค์ประกอบมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์มากกว่าโมเดลองค์ประกอบเดียว อีกทั้งเมื่อนำมาตรของความเชื่อทั้งสองไปหาความสัมพันธ์กับมาตรอื่น พบว่าความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความศรัทธาในศาสนา (Religiosity), ระดับอารมณ์ทางบวก,

ความพึงพอใจในชีวิต และความพึงใจในพรรคการเมืองที่ดี ซึ่งไม่พบความสัมพันธ์เหล่านี้ในมาตรวัดความเชื่อว่าโลกไม่มีความยุติธรรม ดังนั้นเป็นไปได้มากกว่าความเชื่อทั้งสองแบบเป็นภาวะสันนิษฐานที่แยกออกจากกัน ผู้ที่เชื่อว่าโลกนี้มีความยุติธรรม จะมีพันธสัญญาส่วนตัว (Personal contract) ในการที่จะพยายามรักษามุมมองว่าโลกนี้ยุติธรรมเอาไว้ ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้อง ในขณะที่ผู้ที่ไม่เชื่อว่าความยุติธรรมจะมีอยู่จริง (Belief in an Unjust world) มีแนวโน้มที่จะเป็นพวกเกลียดชังสังคม (Cynicism) ไม่เชื่อในกฎเกณฑ์แห่งความยุติธรรม ในแบบผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมี นั่นคือพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจะเป็นไปตามสิ่งที่ตนสนใจและต้องการ (self-interest) (Dalbert et al., 2001) ดังนั้น หากต้องการศึกษา ความเชื่อว่าโลกไม่มีความยุติธรรม จะใช้มาตรวัดที่แยกออกมาต่างหาก

4. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมแบบตรงไปตรงมา (Explicit belief in a just world) และความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมแบบโดยนัย (Implicit belief in a just world)

ดังที่กล่าวไปแล้วในเรื่องของกระบวนการ 2 รูปแบบในความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมว่า ประกอบไปด้วยการทำงานของการรู้เอง (Intuition) และ การรู้คิด (Cognition) และความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมเป็นความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับความต้องการและแรงจูงใจของบุคคลในส่วนตัว ที่ จะเชื่อและรักษาความเชื่อนี้ไว้ ดังนั้น ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมอาจไม่ได้แสดงออกมาให้เห็นอย่างตรงไปตรงมาเสมอไป Lerner (1998 อ้างถึงใน Furnham, 2003) จึงเสนอว่า ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม สามารถแยกออกได้เป็น 2 ระดับ ได้แก่

4.1 ระดับจิตสำนึก (Conscious) เป็นความเชื่อในส่วนที่บุคคลแสดงออกอย่างตรงไปตรงมาสามารถวัดได้ชัดเจนประกอบไปด้วย กฎเกณฑ์ทางจารีต (Conventional rules), จริยธรรม (Morality) และการตัดสินทางสังคม (Social judgments)

4.2 ระดับจิตก่อนสำนึก (Preconscious) เป็นความเชื่อในส่วนที่อาจจะไม่ได้แสดงออกอย่างชัดเจน และอาจต้องใช้เครื่องมือบางอย่างเข้าช่วย เช่น สถานการณ์จำลอง ประกอบไปด้วยกฎเกณฑ์พื้นฐานของการโยนความผิด (Primitive rules of blaming) และ อารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ (Automatic emotional consequences)

ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีแนวโน้มว่าจะมีส่วนที่แฝงอยู่โดยนัยค่อนข้าง มาก (Lerner, 1998 อ้างถึงใน Hafer & Begue, 2005) ถึงกระนั้นก็ตาม ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมก็สามารถเกิดขึ้นและวัดได้ทั้งในลักษณะตรงไปตรงมา (Explicit) และลักษณะโดยนัย (Implicit) (Dalbert et al., 2001) การศึกษาพบความสอดคล้องในความสัมพันธ์ของคะแนนจาก

มาตรวัดความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม กับสิ่งเร้าทั้งจากการศึกษาเชิงทดลองและเชิงสหสัมพันธ์ ในวิธีการทดลอง (เช่น เสนอเหตุการณ์ด้วยวิดีโอหรือภาพขาว) จะสามารถวัดความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมแบบโดยนัยได้ดีกว่า ส่วนการใช้แบบสอบถาม (เช่น การให้อ่านข้อความของเหตุการณ์) จะสามารถวัดความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมในลักษณะตรงไป ตรงมา ที่มีเรื่องของการใช้เหตุผล การครุ่นคิดเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย แทนที่จะมาจากอารมณ์ความรู้สึกเพียงอย่างเดียว (Lerner, 2003)

โดยในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกวัดความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมด้วยการใช้มาตรวัดแบบสอบถาม ซึ่งคาดว่าจะสามารถวัดระดับของความเชื่อนี้ในรูปแบบตรงไปตรงมาได้

4.6 วิธีการศึกษาความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม

การศึกษาความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีมาอย่างต่อเนื่องยาวนาน ผู้ศึกษามีการพัฒนาวิธีการวัดความเชื่อนี้ด้วยรูปแบบที่หลากหลาย สามารถจำแนกวิธีการศึกษาออกเป็นในเชิงการทดลองและเชิงสหสัมพันธ์ด้วยการใช้มาตรวัดโดยตรง (Furnham, 2003) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การวิจัยเชิงทดลอง เป็นวิธีการศึกษาแต่ดั้งเดิม โดยมุ่งเน้นการศึกษาแรงจูงใจ (Motivation) และ กลวิธี (Strategy) ที่บุคคลใช้ในการคงความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นการเสนอเหตุการณ์จำลองที่มีผู้เคราะห์ร้ายและเป็นสิ่งที่รู้สึกที่ไม่ยุติธรรม (Hafer & Begue, 2005) โดยแบ่งออกได้ ดังนี้

1.1 ศึกษาความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมจากปฏิกิริยาของผู้ร่วมการทดลอง โดยการจัดกระทำตัวแปรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกับความเชื่อ แล้วศึกษาการตอบสนองของผู้ร่วมการทดลองในแต่ละเงื่อนไข ดังนี้

1.1.1 ศึกษาตัวแปรแรงจูงใจ โดยนำเสนอเหตุการณ์สมมติแก่ผู้ร่วมการทดลอง แล้วจัดกระทำตัวแปรที่คาดว่าจะมีผลต่อการเพิ่มหรือลดภาวะคุกคาม (ความรู้สึกว่าไม่ยุติธรรม) ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม เช่น ระดับของความเป็นผู้บริสุทธิ์ของเหยื่อ (ความเกี่ยวข้อง-ไม่เกี่ยวข้อง กับเหตุการณ์), ระดับของจริยธรรมของเหยื่อ (คนดี-คนเลว), ระยะเวลาที่เหยื่อต้องทนทุกข์ (รวดเร็ว-ยาวนาน) แล้วพิจารณาว่าผู้ร่วมการทดลองในแต่ละเงื่อนไข

ตอบสนองต่อความไม่ยุติธรรมจากเหตุการณ์อย่างไร, หรือมองว่าผู้เคราะห์ร้ายได้รับผลที่คู่ควร
 มากน้อยเพียงใด (Callan et al., 2006)

1.1.2 ศึกษาตัวแปรกลวิธี โดยนำเสนอเหตุการณ์ที่คู่ความต่อความเชื่อ
 ว่าโลกมีความยุติธรรม แก่ผู้ร่วมการทดลอง แล้วจัดกระทำกลวิธีบางอย่างที่คาดว่าจะส่งผลต่อการ
 รักษาความเชื่อว่ามีโลกมีความยุติธรรมเอาไว้ เช่น การให้โอกาสหรือไม่ให้โอกาสผู้ร่วมการทดลองที่
 จะช่วยชดเชยเหยื่อด้วยรางวัล แล้วพิจารณาว่ากลวิธีแบบใดที่ทำให้ผู้ร่วมการทดลองเลือกที่จะโยน
 ความผิดหรือจะช่วยเหยื่อเหยื่อ

1.1.3 การผสมผสานสองวิธีแรกเข้าด้วยกัน เช่น การศึกษาของ Lerner
 และ Simmons (1966) ที่กำหนดให้นักศึกษาในวิดีโอเป็นผู้บริสุทธิ์ที่ต้องถูกช็อกด้วยไฟฟ้า ใน
 เงื่อนไขที่หนึ่งผู้ร่วมการทดลองสามารถช่วยนักศึกษาได้โดยเลือกให้หยุดการทดลองและไปรับเงิน
 ชดเชย (เหยื่อมีความทุกข์ไม่นาน และมีโอกาสได้รับการชดเชย) กับเงื่อนไขที่สองที่การทดลองต้อง
 ดำเนินต่อไป (เหยื่อมีความทุกข์ยาวนานกว่า และไม่มีโอกาสได้รับการชดเชย)

1.1.4 การทดลองด้วยวิธี “Stroop task” เนื่องจากความเชื่อว่ามีโลกมี
 ความยุติธรรมมีส่วนที่อยู่ลึกภายในจิตใจ การใช้แบบประเมินตนเองอาจวัดความเชื่อว่ามีโลกมี
 ความยุติธรรมที่แท้จริงไม่ได้ทั้งหมด เพราะผู้ตอบอาจคาดคะเนความรู้สึกตนเองได้ไม่ถูกต้อง
 หรือไม่เต็มใจที่จะบอกความรู้สึกของตน Stroop task เป็นวิธีการศึกษาความเชื่อว่ามีโลกมีความ
 ยุติธรรม ด้วยการเชื่อมโยงโดยนัย (Implicit association) ที่สามารถวัดเจตคติภายในบุคคลที่ไม่
 แสดงออกได้ Hafer (2000) พัฒนาการศึกษาความเชื่อว่ามีโลกมีความยุติธรรม ด้วยการใช้ Stroop
 task ทดสอบภาวะการถูกคุกคามความเชื่อของผู้ที่เชื่อว่ามีโลกมีความยุติธรรม โดยให้ผู้ร่วมการ
 ทดลองดูวิดีโอใน 2 เงื่อนไข ประกอบไปด้วยเหตุการณ์ที่ยุติธรรมและเหตุการณ์ที่ไม่ยุติธรรม
 จากนั้นให้ผู้ร่วมการทดลองทำ Stroop task ด้วยการจัดแบ่งคำออกเป็นกลุ่ม ๆ มีทั้งกลุ่มคำกลาง
 ๆ และกลุ่มคำที่เกี่ยวข้องกับความไม่ยุติธรรม ในแต่ละคำก็จะมีสีที่แตกต่างกัน ผู้ร่วมการทดลอง
 จะต้องระบุชื่อสีของแต่ละคำให้ถูกต้องและเร็วที่สุด พบว่า บุคคลที่เชื่อว่ามีโลกมีความยุติธรรม จะ
 ระบุชื่อสีในกลุ่มคำที่เกี่ยวข้องกับความไม่ยุติธรรมได้ช้ากว่ากลุ่มคำกลาง ๆ เพราะความหมายของ
 คำนั้น ๆ เป็นการกระตุ้นให้บุคคลรู้สึกถึงภาวะคุกคามและดึงความสนใจไปจากการอ่านชื่อสี

1.2 ใช้มาตรวัดความเชื่อว่ามีโลกมีความยุติธรรม โดยจัดกระทำตัวแปรที่เกี่ยวข้อง
 กับความเชื่อ แล้วศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรจัดกระทำ กับคะแนนจากมาตรวัดความเชื่อ
 ว่าโลกมีความยุติธรรม ซึ่งมีวิธีการคล้ายคลึงกับข้อ 1.1 แต่แทนที่จะศึกษาปฏิกิริยาตอบสนองของ

ผู้ร่วมการทดลอง ก็ใช้มาตรวัดและประเมินออกมาเป็นคะแนนแทน ซึ่งเป็นการศึกษาความเชื่อในรูปแบบของความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual differences) ว่ามีระดับของความเชื่อมากน้อยเพียงใด Rubin และ Peplau (1973, 1975) อ้างถึงใน Furnham, (2003) เป็นผู้ที่ยึดสร้างมาตรวัดความเชื่อว่าเป็นครั้งแรก และภายหลัง ก็มีผู้พัฒนามาตรวัดความเชื่อว่าเป็นความเชื่อต่อเรื่อง เช่น มาตรวัดความเชื่อว่าเป็นโลกมีความยุติธรรมแบบสากลของ Lipkus (1991), มาตรวัดความเชื่อว่าเป็นโลกมีความยุติธรรมแบบหลายมิติของ Furnham และ Procter (1992), มาตรวัดความเชื่อในความยุติธรรมแบบ Immanent ของ Maes (1998) อ้างถึงใน Maes & Schmitt, (1999) ทำให้ได้มาตรวัดที่มีความเชื่อมั่นมากขึ้นและสามารถวัดความเชื่อว่าเป็นโลกมีความยุติธรรมได้ในหลายมิติ

2. การวิจัยเชิงสหสัมพันธ์ เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อว่าเป็นโลกมีความยุติธรรม กับตัวแปรอื่น ๆ รวมถึงการศึกษาการส่งผ่านของตัวแปร และการควบคุมตัวแปรที่เกี่ยวข้อง โดยการใช้คะแนนจากมาตรวัด เช่น การศึกษาของ Dalbert (2002: Study 1) และ Kestner (2009)

Hafer และ Begue (2005) ตั้งข้อสังเกตว่า การโยนความผิดให้เหยื่อผู้เคราะห์ร้ายเป็นปฏิกิริยาที่เกิดขึ้นซึ่งถูกกระตุ้นโดยอารมณ์ความรู้สึกที่บุคคลมีต่อเหตุการณ์ การศึกษาความเชื่อว่าเป็นโลกมีความยุติธรรม ด้วยการทดลองจะสามารถจัดกระทำทำให้บุคคลเกิดปฏิกิริยาจากสิ่งเร้าและสามารถวัดได้ในเวลานั้นโดยไม่มีตัวแปรอื่นแทรกซ้อน ไม่เหมือนการใช้แบบสอบถาม ที่ทำให้บุคคลเกิดการครุ่นคิด (thoughtful) และอาจไม่สามารถวัดความเชื่อว่าเป็นโลกมีความยุติธรรมที่ซ่อนอยู่โดยนัย (Implicit) แต่ถึงอย่างไร การใช้แบบวัดก็ได้รับการยอมรับจากผู้วิจัยหลายคน เช่น Dalbert (2002), Oppenheimer (2005) เพราะการใช้แบบวัดร่วมกับการทดลอง ทำให้ทราบถึงผลของการจัดกระทำอย่างแน่ชัดขึ้น ว่าความไม่ยุติธรรมในเหตุการณ์สมมติ จะกระทบกับผู้ที่มีความเชื่อว่าเป็นโลกมีความยุติธรรมสูงมากกว่าผู้ที่มีความเชื่อว่าเป็นโลกมีความยุติธรรมต่ำจริงหรือไม่

4.7 การศึกษาความเชื่อว่าเป็นโลกมีความยุติธรรมในบริบทของวัฒนธรรมตะวันออก

ปรากฏการณ์ความเชื่อว่าเป็นโลกมีความยุติธรรมถูกค้นพบจากฝั่งตะวันตก (Lerner, 1965) อ้างถึงใน Lerner & Miller, (1978) ซึ่งจากการศึกษาต่อมา ก็พบว่าในหลาย ๆ เชื้อชาติและวัฒนธรรมก็มีความเชื่อเช่นนี้ (Furnham, 2003) รวมถึงทางฝั่งของทวีปเอเชีย Tanaka (1999)

ศึกษาผลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการหาความชอบธรรมให้ตนเอง (Egocentric fairness bias) ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีชาวญี่ปุ่น พบว่า นักศึกษาที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูงมองว่าตนเองมีพฤติกรรมที่ดีมากกว่าผู้อื่น และมองการกระทำของผู้อื่นว่าทำสิ่งไม่ดีมากกว่าตนเอง ในระดับที่มากกว่าผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่ำ ส่วน Chi และ Lo (2003) ศึกษาว่าความสัมพันธ์ของพนักงานกับเพื่อนร่วมงานและหัวหน้างาน ส่งผลต่อการรับรู้ความยุติธรรมในกรณีที่หัวหน้างานลงโทษเพื่อนร่วมงานอย่างไร และมีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมเป็นตัวแปรร่วม โดยตั้งสมมติฐานจากแนวคิดของปรัชญาจีน Wu-lan พบว่า ผู้ที่มีความสัมพันธ์ในทางบวกกับเพื่อนร่วมงานและมีความสัมพันธ์ในทางลบกับหัวหน้า มองว่าการลงโทษนั้นไม่ยุติธรรมมากกว่า และผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูงมีแนวโน้มจะรับรู้ความยุติธรรมด้านการกระจาย (Distributive justice) ในทางบวก

ในประเทศไทย สาริณี วิเศษศร (2540) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมกับความรู้สึกที่ดีเชิงอัตวิสัยของนิสิตระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยจำแนกความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมออกเป็น 3 มิติ ตามแนวคิดของ Paulhus (1983) ได้แก่ 1. มิติลักษณะส่วนบุคคล (Personal) 2. มิติลักษณะระหว่างบุคคล (Interpersonal) และ 3. มิติลักษณะทางสังคม-การเมือง (Sociopolitical) ผลการศึกษาพบว่า ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมทั้ง 3 มิติ มีสหสัมพันธ์เชิงเส้นตรงทางบวกกับความรู้สึกที่ดีเชิงอัตวิสัย, ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมทั้ง 3 มิติในเพศชายและเพศหญิงไม่แตกต่างกัน และ กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนิสิตในกลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และมนุษยศาสตร์มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมไม่แตกต่างจากนิสิตในกลุ่มสาขาวิชาสังคมศาสตร์

แต่ยังไม่พบงานวิจัยใดที่ศึกษาความเชื่อมโยงระหว่างความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมกับการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษาปรากฏการณ์ การดูหมิ่นผู้ตกเป็นเหยื่อ (Victim derogation) และความลำเอียงทางบวก ต่อบุคคลในสถานการณ์ที่มีลักษณะชะตากรรมแตกต่างกัน

5. กระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ (Dual process cognitions)

จากการศึกษากระบวนการทางปัญญาของมนุษย์ พบว่าผู้คนมีการคิดแก้ปัญหา, ประเมินทางเลือก หรือเกิดความประทับใจต่อผู้อื่น ด้วยกระบวนการทำงาน 2 รูปแบบ ทางหนึ่งเป็นการคิด

อย่างรวดเร็วและฉับพลัน (quick-and-dirty) ที่ไม่ต้องใช้ความพยายามมากนัก ซึ่งเกิดขึ้นได้บ่อยครั้งจากอิทธิพลของเงื่อนไขต่าง ๆ เช่น เมื่อไม่มีเวลาในการคิดมากนัก หรือเรื่องที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องง่าย ๆ กับอีกทางหนึ่งคือเมื่อผู้คนมีเวลาเพียงพอหรือปราศจากสิ่งรบกวน ก็จะสามารถใช้ความคิดได้อย่างละเอียดถี่ถ้วนมากขึ้น ซึ่งผลของการคิดทั้ง 2 รูปแบบในเรื่องเดียวกันอาจได้คำตอบที่ไม่เหมือนกัน (Chaiken & Trope, 1999) เนื่องจากโดยธรรมชาติมนุษย์มีการเรียนรู้ที่แยกรูปแบบการทำงานออกเป็น 2 ระบบ ตามลักษณะของระบบความจำ (memory systems) (Smith & DeCoster, 2000) ระบบแรกคือการเรียนรู้ช้า ๆ (slow-learning) เพื่อจดจำข้อมูลปริมาณมาก ๆ ได้อย่างแม่นยำ ระบบที่สองคือการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว (fast-learning) เพื่อจดจำข้อมูลในเวลาที่มีจำกัด เช่น การพบกับประสบการณ์แปลกใหม่ และด้วยรูปแบบการทำงานเช่นนี้ จึงส่งผลให้การคิดและการตัดสินใจของผู้คนสามารถเกิดขึ้นได้จาก 2 ระบบ เช่นเดียวกัน

5.1 กระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ ในการตัดสินใจด้านจริยธรรม

แต่เดิมการศึกษาเรื่องการตัดสินใจด้านจริยธรรมในทางจิตวิทยา เป็นที่ถกเถียงกันว่า มนุษย์มีกระบวนการของการตัดสินใจด้านจริยธรรมอย่างไรกันแน่ ซึ่งแบ่งแนวคิดออกได้เป็นสองฝั่งใหญ่ ๆ ฝ่ายหนึ่งกล่าวว่าการตัดสินใจด้านจริยธรรมมาจากอารมณ์ความรู้สึกและกระบวนการที่ไม่อิงกับหลักเหตุผล เช่น แนวคิดในเรื่องจิตไร้สำนึกของ Sigmund Freud หรือแนวคิดเรื่องการเสริมแรงของกลุ่มพฤติกรรมนิยมของ Burrhus Frederic Skinner ส่วนอีกฝ่ายหนึ่งก็กล่าวว่า มาจากกระบวนการทางปัญญาขั้นสูงซึ่งเป็นการใช้หลักเหตุผล เช่น แนวคิดจากการศึกษาการตัดสินใจด้านจริยธรรมในเด็กของ Piaget (1965) และโดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษาของ Kohlberg (1969) ที่นำแนวคิด Piaget มาพัฒนาต่อจนได้แบบจำลองพัฒนาการทางจริยธรรม 3 ระดับ โดยมีใจความสำคัญว่า พัฒนาการทางจริยธรรมภายในบุคคลไม่ได้เกิดจากพัฒนาการของสมอง แต่เกิดจากการรับเอาบทบาท (Role taking) คือการมองปัญหาอย่างรอบด้าน ซึ่งทำให้เกิดการพัฒนาการใช้เหตุผลทางจริยธรรม (Moral reasoning) และนำไปสู่การตัดสินใจด้านจริยธรรมในที่สุด และดูเหมือนว่าแนวคิดนี้เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางในช่วงระยะเวลาหนึ่ง แต่จากการศึกษาอย่างต่อเนื่องในทางจิตวิทยาการรู้คิด (Cognitive Psychology) ตั้งแต่ช่วงยุค 1980 เป็นต้นมา จึงเกิดการโต้แย้งว่าการศึกษาของ Kohlberg นั้นเน้นไปที่การใช้เหตุผลมากจนละเลยเรื่องของอารมณ์ความรู้สึก ในขณะเดียวกัน การค้นพบใหม่ ๆ จากการศึกษาทางฝั่งของ จิตวิทยาวิวัฒนาการ (Evolutionary Psychology) และ วานวิทยา (Primatology) ทำให้ทราบถึงความสำคัญของ

อารมณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกลไกทางการรู้คิด ทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกห่วงใย (นำไปสู่ความเห็นอกเห็นใจ, เห็นแก่ผู้อื่น) และเรื่องของการร่วมมือ, การคดโกง และการทำตามบรรทัดฐาน (นำไปสู่การทำเพื่อประโยชน์ต่างตอบแทน, ความรู้สึกอาย, ความซาบซึ้งใจ และการแก้แค้น) (Greene & Haidt, 2002) ทำให้พบว่ามนุษย์ใช้กระบวนการทั้ง 2 รูปแบบ ที่ไม่สามารถแยกออกจากกัน ในการตัดสินใจด้านจริยธรรม กระบวนการในการรู้เองและอารมณ์ความรู้สึก จะขึ้นกับกฎเกณฑ์จริยธรรมที่ตนยึดถือและความรู้สึกว่าจะอะไรดี อะไรเลว เปรียบเสมือน “ระบบร้อน (Hot system)” เพราะเกิดขึ้นได้ง่ายและรวดเร็ว ส่วนการใช้ปัญญาคิดหาเหตุผลจะเป็นการพิจารณาข้อเท็จจริงรวมถึงผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้น มีการเปรียบเทียบหาทางออกที่ดีที่สุด เปรียบเสมือน “ระบบเย็น (Cold system)” เพราะเกิดขึ้นช้ากว่า และบางครั้งอาจจะไม่เกิดขึ้น (McGuire et al., 2009) แต่ดูเหมือนว่าระบบร้อนจะมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมของคนเรามากกว่า

ตาราง 3

เปรียบเทียบการตัดสินใจด้านจริยธรรมด้วยกระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ

(ที่มา: ดัดแปลงจาก Haidt, 2001)

กระบวนการของการรู้เอง The Intuitive system	กระบวนการของเหตุผล The reasoning system
- ทำงานอย่างรวดเร็ว	- ทำงานช้า
- ไม่ต้องใช้ความพยายาม	- ต้องใช้ความพยายาม
- เป็นไปโดยอัตโนมัติอย่างไม่ตั้งใจ	- ต้องใช้ความพยายามในการควบคุม
- รู้ผลที่เกิดขึ้น แต่ไม่รู้กระบวนการ	- รู้ทั้งกระบวนการและผลที่เกิดขึ้น
- ไม่ต้องอาศัยความใส่ใจ	- ต้องอาศัยความใส่ใจ ซึ่งมีจำกัด
- ประมวลผลทุกอย่างไปพร้อม ๆ กัน	- ประมวลผลทีละขั้นตอน
- การคิดแบบภาพรวม	- การคิดวิเคราะห์
- รูปแบบคล้ายกันหมดกับทุกคน	- เกี่ยวข้องกับวุฒิภาวะและภาษา
- ไม่ขึ้นกับบริบทรอบข้าง	- ขึ้นอยู่กับบริบทรอบข้าง

มีการพัฒนาแนวคิดในกระบวนการรู้คิดสองรูปแบบจากการศึกษาการตัดสินใจด้านจริยธรรมในสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมด้วย เครื่องสแกนสมอง fMRI (functional magnetic resonance imaging) โดยให้ผู้ร่วมการทดลองอ่านสถานการณ์สมมติที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกทั้งที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม โดยทำการสแกนสมองด้วยเครื่อง fMRI ไปด้วย ผลจากการวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA) พบว่า ผู้คนมีการทำงานของสมองที่แตกต่างกันเมื่อต้องตัดสินใจในสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมทั้งในเงื่อนไขที่ต้องเลือกทำร้ายคนโดยตรง (Personal) และโดยอ้อม (Impersonal) และที่ไม่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม กล่าวคือ การตัดสินใจในเงื่อนไขสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม และต้องเลือกทำร้ายคนโดยตรง บุคคลจะมีการทำงานของสมองในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการประมวลผลข้อมูล (working memory) น้อยกว่า และมีการทำงานของสมองในส่วนที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์มากกว่าในสถานการณ์อีกสองเงื่อนไข (Greene et al., 2001)

Suter และ Hertwig (2011) ศึกษากระบวนการรู้คิดสองรูปแบบที่มีผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยใช้สถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมแบบทางตรง (Personal) คือการต้องเลือกที่จะทำร้ายคนเพื่อช่วยชีวิตคนหมู่มากด้วยน้ำมือตนเอง ซึ่งถือว่าเป็นสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในการเลือกสูง (High-conflict) และแบบทางอ้อม (Impersonal) คือการต้องทำร้ายคนเพื่อช่วยชีวิตคนหมู่มากแต่ไม่ใช่จากน้ำมือตนเอง ซึ่งถือว่าเป็นสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในการเลือกต่ำ (Low-conflict) อย่างละ 5 สถานการณ์ โดยแบ่งผู้ร่วมการทดลองเข้าสู่เงื่อนไขของเวลา 2 เงื่อนไข เพื่อจัดกระทำการตัดสินใจว่ามาจากความรู้เองหรือการคิดหาเหตุผล ในการศึกษาที่ 1 ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นตัวกำหนดเวลา ได้แก่ เงื่อนไขเวลาจำกัด ผู้ร่วมการทดลองจะมีเวลาอ่านสถานการณ์บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ ไม่เกิน 8 วินาที แล้วต้องทำการตอบคำถาม (การตัดสินใจด้านจริยธรรม) ทันที ถ้าเกินจากนี้ จะไม่สามารถใส่คำตอบได้ และในเงื่อนไขไม่จำกัดเวลา ผู้ตอบจะมีเวลา 3 นาทีในการคิด และจะไม่สามารถตอบลงไปในคอมพิวเตอร์ได้ ถ้ายังไม่ถึง 3 นาที ผลการทดลองพบว่า ผู้ที่อยู่ในเงื่อนไขจำกัดเวลา ซึ่งมีค่าเฉลี่ยของเวลาที่ใช้ในการตอบไม่ถึง 3 วินาที ($M = 2853$ ms, $SD = 786$) เลือกที่จะไม่ยอมทำร้ายคนโดยตรง (ในสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในการเลือกสูง) มากกว่าผู้ที่อยู่ในเงื่อนไขไม่จำกัดเวลา ส่วนในสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในการเลือกต่ำ ผู้ตอบทั้งสองเงื่อนไขมีการเลือกที่ไม่แตกต่างกัน แสดงให้เห็นว่า การตัดสินใจด้านจริยธรรมที่มาจากความรู้เองจะเป็นในรูปแบบของกรณีจริยธรรม (การรักษาวินัย การไม่ยอมฆ่า หรือไม่ยอมทำบาป) นั่นเอง ส่วนในการศึกษาที่ 2 ทำการศึกษาคล้ายเดิม แต่เปลี่ยนเงื่อนไขการจำกัดเวลาจากการใช้คอมพิวเตอร์ มาเป็นให้ผู้ร่วมการทดลองสามารถกำหนดได้เอง โดยเงื่อนไขจำกัด

เวลา ผู้ร่วมการทดลองได้รับการบอกว่าเป็นให้ตอบให้เร็วที่สุด ส่วนในเงื่อนไขไม่จำกัดเวลา ผู้ร่วมการทดลองได้รับการบอกว่าเป็นสามารถใช้เวลาเท่าใดก็ได้ในการตอบ พบว่า ผู้ที่อยู่ในเงื่อนไขไม่จำกัดเวลา ใช้เวลาในการตอบนานกว่า ($M = 12,092$ ms, $SD = 20,947$) ผู้ที่อยู่ในเงื่อนไขจำกัดเวลา ($M = 4452$ ms, $SD = 2721$), $t(41.38) = 2.32$, $p < .05$ ประมาณ 3 เท่า และผลการศึกษามีความสอดคล้องกับการศึกษาที่ 1 นั่นคือ ผู้ร่วมการทดลองที่ต้องตัดสินใจในสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในการเลือกสูง (High-conflict) ที่อยู่ในเงื่อนไขตอบแบบรวดเร็วมีแนวโน้มจะมีการตัดสินใจด้านจริยธรรมในแนวกรณีธรรมมากกว่า ผู้ที่อยู่ในเงื่อนไขให้ตอบช้ากว่า แต่ไม่พบความแตกต่างนี้ในสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในการเลือกต่ำ

5.2 กระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ ในความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม

คล้ายคลึงกับแนวคิดเรื่องการตัดสินใจด้านจริยธรรม บุคคลที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม เมื่อพบเจอความไม่ยุติธรรมในเหตุการณ์ จะมีวิธีการเรียกคืนความรู้สึกยุติธรรมกลับคืนมาด้วยวิธีการ 2 รูปแบบ (Lerner, 2003) กล่าวคือ รูปแบบหนึ่งจะเกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึก (มักเป็นอารมณ์โกรธและคิดถึงการลงโทษ) บุคคลจะพุ่งเป้าไปที่บุคลิกลักษณะ (Character) ของคนในเหตุการณ์ และละเลยการพิจารณาเหตุการณ์แวดล้อม การรู้คิดเช่นนี้จะมีลักษณะที่ไม่มีกฎเกณฑ์หรือรูปแบบ (Heuristics) และเกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ เมื่อพบผู้ตกเป็นเหยื่อ ก็จะหวนคิดถึงการกระทำของเหยื่อก่อนหน้านี้ว่าต้องเคยทำสิ่งไม่ดีมาก่อน หรือคิดว่าเหยื่อมีลักษณะบางอย่างที่ไม่ดี เพื่อให้เกิดความรู้สึกว่าเหยื่อคู่ควร (Deservingness) กับสิ่งที่ได้รับ ดังนั้นความรู้สึกว่าสิ่งไม่ดีต้องเกิดขึ้นกับคนไม่ดี ใครทำอะไรต้องได้อย่างนั้น ก็จะเกิดขึ้นโดยการทำงานของการรู้เอง (Intuitions) ซึ่งปรากฏการณ์นี้จะเกิดขึ้นได้เมื่อเหตุการณ์แวดล้อมมีผลกระทบต่ำ (Low impact situations) ส่วนอีกรูปแบบหนึ่งจะตั้งอยู่บนการคิดอย่างเป็นระบบ (Systematic) เป็นการคิดคำนึงถึงจริยธรรม, บรรทัดฐาน และเหตุการณ์แวดล้อม เช่น ความเมตตา, ความเท่าเทียม และจารีตประเพณี นั่นคือเป็นการคิดไตร่ตรองจากข้อมูลที่เกี่ยวข้องด้วยเหตุผล (Cognition) ซึ่งมีโอกาสจะเกิดขึ้นได้มากเมื่อ เหตุการณ์แวดล้อมมีผลกระทบสูง (High impact situations) กระบวนการสองแบบนี้จะทำงานประสานกัน เวลาที่บุคคลตัดสินใจผู้ตกเป็นเหยื่อในเหตุการณ์ที่ไม่ยุติธรรม เพราะถึงแม้การรู้เองจะเกิดขึ้นมาอย่างรวดเร็วโดยอัตโนมัติ แต่บุคคลก็อาจจะพิจารณาสถานการณ์แวดล้อมประกอบด้วยเช่นกัน

นอกจากนี้ ลักษณะของสถานการณ์ก็ส่งผลต่อบทบาทของกระบวนการสองแบบนี้ด้วย ในสถานการณ์ที่มีผลกระทบต่ำ คือเป็นเรื่องที่ไม่ร้ายแรง เช่น การที่พนักงานได้ผลตอบแทนมากหรือน้อยกว่าสิ่งที่ตนลงแรงไป ในสถานการณ์เช่นนี้ ผู้สังเกตจะไม่ค่อยตอบสนองด้วยอารมณ์ แต่จะใช้ปัญญาหาเหตุผลประกอบการตัดสินใจมากกว่า แต่ถ้าเป็นสถานการณ์ที่มีผลกระทบสูง เช่น เห็นผู้บริสุทธิ์ประสบกับเคราะห์ร้าย จะทำให้เกิดการตอบสนองทางอารมณ์อย่างฉับพลัน ทำให้การตัดสินใจจะมาจากการรู้เองมากกว่า เป็นสาเหตุว่าทำไมจึงเกิดการลดคุณค่าและดูหมิ่นเหยื่อผู้บริสุทธิ์ แต่ยังมีข้อยกเว้นว่าในสถานการณ์ที่มีผลกระทบต่ำ บุคคลก็อาจตอบสนองด้วยการรู้เองมากกว่าการใช้เหตุผลได้ ถ้าถูกขอให้ใช้ความรู้สึกที่แท้จริง และไม่ได้มีการโน้มน้าวหรือให้เวลาในการคิด

6. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมกับการตัดสินใจด้านจริยธรรม

การตัดสินใจท่ามกลางภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมและความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมยังคงเป็นปรากฏการณ์ที่นักวิจัยสนใจศึกษากันอย่างต่อเนื่อง ทั้งในแวดวงของสาขาปรัชญา, จิตวิทยาจริยธรรม รวมไปถึงจิตวิทยาสังคม มีการศึกษาวิจัยทั้งที่เป็นการยืนยันแนวคิดและทฤษฎีดั้งเดิม รวมทั้งการประยุกต์ตัวแปรใหม่ ๆ เข้ามาในการศึกษา ดังที่ผู้วิจัยได้รวบรวมไว้ในข้างต้น ทำให้เกิดความเข้าใจในปรากฏการณ์มากยิ่งขึ้น แต่จากการทบทวนวรรณกรรม พบการศึกษาที่รวมเอาตัวแปรทั้งสามเข้าด้วยกันเพียงเรื่องเดียว และเป็นงานวิจัยในทางสาขาของการจัดการ ได้แก่งานของ Ahmad, Ansari และ Aafaqi (2005) ที่ศึกษาลักษณะของการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม (Moral reasoning) ในบริบทของการบริหารองค์การ จำแนกตามลักษณะสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม (Moral dilemma), มิติของอัตตานิยม (Egoism) และระดับของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม (Belief in a just world) พบว่าพนักงานในตำแหน่งผู้จัดการระดับล่างที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูงจะใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมแบบเน้นผลประโยชน์เป็นที่ตั้ง (Utilitarian reasoning) ในสถานการณ์ที่มีความยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมแบบที่เกี่ยวกับความซื่อสัตย์มากกว่าแบบที่เกี่ยวกับการบีบบังคับควบคุม แต่ไม่พบปรากฏการณ์นี้ในผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่ำ ขณะเดียวกัน ในสถานการณ์ยุ่งยากในทางเลือกแบบที่เกี่ยวกับความขัดแย้งของผลประโยชน์และแบบที่เกี่ยวกับความซื่อสัตย์ ผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูงจะมีการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมแบบเน้นหลักการ (Principle reasoning)

ในมิติของอัตตานิยมทั้งแบบเห็นแก่ตนเองเป็นที่ตั้ง (Self-interest) และแบบเห็นแก่ประโยชน์ขององค์การเป็นที่ตั้ง (Organizational-interest) สูงกว่าผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่ำ

ผู้วิจัยยังไม่พบการศึกษาตัวแปรทั้งสามดังกล่าวในเชิงจิตวิทยาสังคม ทั้ง ๆ ที่ตัวแปรดังกล่าวน่าจะมีความเกี่ยวข้องกัน และน่าสนใจศึกษาให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ผู้วิจัยสรุปความเชื่อมโยงกันของอัตตานิทัศน์ของตัวแปรทั้งสาม ได้แก่ ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม (Belief in a just world), การตัดสินใจด้านจริยธรรม (Moral Judgment) และ ภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม (Moral dilemma) จากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้น และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่ามีความเป็นไปได้สูงที่ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมจะส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม จากเหตุผลดังต่อไปนี้

6.1 ความเชื่อในเรื่องความยุติธรรมมีความสัมพันธ์กับการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม

Wendorf, Alexander และ Firestone (2002) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง ความยุติธรรมทางสังคม (Social justice) 2 องค์ประกอบ ได้แก่ ความยุติธรรมด้านกระบวนการ (Procedural justice), ความยุติธรรมด้านการกระจาย (Distributive justice) กับการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม (Moral reasoning) ซึ่งมี โครงสร้างทางจริยธรรม (Moral Schemas) 3 ชั้น สอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของ Kohlberg (1969) ได้แก่ 1. ความสนใจส่วนตัว (Personal Interest) 2. การรักษานormaพื้นฐาน (Maintaining Norms) และ 3. การอยู่นอกเหนือกฎเกณฑ์ (Post-conventional) โดยใช้มาตร Defining Issues Test: DIT (Rest, 1974 อ้างถึงใน Wendorf et al., 2002) ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม พบว่า โครงสร้างจริยธรรมชั้นความสนใจส่วนตัว มีความสัมพันธ์กับความยุติธรรมด้านการกระจาย, โครงสร้างจริยธรรมชั้นรักษานormaพื้นฐาน มีความสัมพันธ์กับความยุติธรรมทั้ง 2 ประเภท และ โครงสร้างทางจริยธรรมชั้นเหนือกฎเกณฑ์ มีความสัมพันธ์กับความยุติธรรมด้านกระบวนการ ซึ่งหนึ่งในองค์ประกอบของความยุติธรรมทางด้านการกระจาย ได้แก่ สมธรรม (Equity) หมายถึง การกระจายทรัพยากรให้แก่ผู้ที่ลงทุนลงแรงมากต้องได้รับมาก ผู้ที่ทำน้อยย่อมต้องได้รับน้อย (ราชบัณฑิตยสถาน, 2553) ซึ่งคล้ายกับมุมมองของผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมที่มองว่าการกระทำ (Input) ไต ๆ ย่อมต้องได้รับผล (Output) ที่คู่ควรกัน (deservingness)

การศึกษาของ Lo (2008) ก็พบว่าความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับความยุติธรรมด้านการกระจาย ($\beta = 0.24, p < .05$) ส่วน Wendorf และคณะ (2002) เสนอว่า

ความยุติธรรมทางสังคมในบริบทของภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมจะอยู่ในรูปของการตัดสินความยุติธรรมตามที่เราควรจะเป็น (Prescriptive justice judgments) ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าเป็นสิ่งเดียวกันกับความเชื่อในสิ่งที่ควรจะเป็น (Prescriptive beliefs) ในการรู้เองของบุคคล คล้ายคลึงกับความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมที่เป็นความเชื่อที่คนส่วนใหญ่มีและเกิดขึ้นเองภายในใจโดยปราศจากเหตุผล

แต่จากการศึกษาของ Oppenheimer (2005) ไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมกับพัฒนาการทางจริยธรรมตามแนวคิดของ Kohlberg (1969) ที่วัดด้วย Defining Issues Test: DIT และเจตคติต่อสิทธิมนุษยชน คาดว่าเป็นเพราะความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมไม่ได้เป็นเรื่องของแรงจูงใจที่จะรักษาความยุติธรรมด้วยการกระทำอย่างแท้จริง และไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของความยุติธรรมทางสังคมหรือเจตคติทางสังคม (Furnham, 2003) แต่เป็นเรื่องของความเชื่อที่ใช้เพื่อรับมือกับปัญหาจากสิ่งแวดล้อมที่ไม่เป็นระบบระเบียบที่ส่งผลให้บุคคลเกิดความคับข้องใจ (Oppenheimer, 2005)

6.2 ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมและการตัดสินด้านจริยธรรม ล้วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ

ทั้งแนวคิดของการตัดสินเหยื่อในผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม และแนวคิดของการตัดสินด้านจริยธรรมต่างก็กล่าวว่าการเกิดจากกระบวนการสองแบบ แบบแรก คือการตัดสินที่เกิดจากการรู้เอง (Intuition) ที่เกี่ยวพันด้วยอารมณ์ความรู้สึก เป็นกระบวนการที่เกิดโดยอัตโนมัติ และแบบหลัง คือการตัดสินที่เกิดจากการคิดหาเหตุผล การพิจารณาปัจจัยสิ่งแวดล้อม คือสถานการณ์ไปจนถึงเรื่องของบรรทัดฐานทางสังคม โดยในแนวคิดของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม การโยนความผิดให้ผู้ตกเป็นเหยื่อ เกิดจากการทำงานของอารมณ์ความรู้สึกโดยอัตโนมัติ (Lerner, 2003) ซึ่งอารมณ์ความรู้สึกนี้ก็มีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อการตัดสินด้านจริยธรรม นอกเหนือไปจากการใช้เหตุผลด้วยเช่นกัน

จากการศึกษาพบว่า ในสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมบางรูปแบบ จะมีผลกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกของบุคคลมาก เช่น การต้องเลือกสละชีวิตคน 1 คน เพื่อช่วยชีวิต คน 5 คน บุคคลจะเกิดการตอบสนองทางอารมณ์ที่มากกว่าการใช้ความคิด (Greene et al., 2001) เช่นเดียวกับการศึกษาความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ที่พบว่า ในสถานการณ์ที่เหยื่อเป็นผู้บริสุทธิ์และถูกกระทำอย่างไม่ยุติธรรม จะกระทบกับอารมณ์ความรู้สึกของบุคคลมาก

(Lerner, 2003) และทำให้บุคคลพยายามมองหาทางชดเชยความยุติธรรมให้กับเหยื่อและถ้าไม่พบหนทาง ก็จะใช้วิธีโยนความผิดให้เหยื่อเพื่อให้ตนหายคับข้องใจ

และถ้าอ้างอิงตามแนวคิด แบบจำลองการรู้เองทางสังคม (The social intuitionist model) ของ Haidt (2001) ก็จะกล่าวได้ว่า การรู้เอง (Intuition) มีบทบาทต่อการตัดสินใจของคนเรามากกว่า การให้เหตุผล (Reasoning) ดังนั้น แม้บุคคลจะมีเวลาที่จะคิดหาเหตุผล แต่การตัดสินใจก็จะอยู่ภายใต้อิทธิพลของการรู้เองอยู่ดี ดังนั้นผู้วิจัยคาดว่า ถ้าบุคคลที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ต้องพบกับสถานการณ์ที่มีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกมาก หรือไม่มีเวลาให้คิดหาเหตุผลได้นานนัก ความเชื่อนี้ย่อมน่าจะส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมของบุคคลได้ไม่มากนัก

6.3 ความสอดคล้องของการศึกษาความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม กับการศึกษาในเรื่องการตัดสินใจด้านจริยธรรม

ความคล้ายคลึงกันประการหนึ่งของการศึกษาเรื่องความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมและการตัดสินใจด้านจริยธรรมในสถานการณ์ยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม คือวิธีการทดลองที่ให้ผู้ร่วมการทดลองพิจารณาสถานการณ์, เรื่องราว และลักษณะของตัวละครสำคัญ (Protagonist) ในเรื่อง ถ้าเป็นการศึกษาการกล่าวโทษเหยื่อของผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม จะเน้นการจัดกระทำที่ลักษณะของตัวละครและชะตากรรม (Destiny) ที่ตัวละครได้รับ แล้วให้ผู้ร่วมการทดลองทำการประเมินเหยื่อ กล่าวคือ สร้างเรื่องราวที่มีผู้ตกเป็นเหยื่อหรือประสบกับเคราะห์ร้ายหลายรูปแบบ เช่น ผู้ป่วยโรคเอดส์ แล้ววัดเจตคติของผู้ร่วมการทดลองที่มีต่อเหยื่อ, สอบถามว่าเหยื่อสมควรหรือไม่สมควรได้รับผลเช่นนั้น และวัดความต้องการที่จะช่วยเหลือเหยื่อ (Murphy-Berman & Berman, 1990) หรือ วัดว่าผู้ร่วมการทดลอง มีการหลีกเลี่ยง (Avoidance) เหยื่อมากเพียงใด เมื่อเหยื่อเป็นคนยากจน (Hafer & Begue, 2005)

ส่วนการศึกษาเรื่องการตัดสินใจด้านจริยธรรมในสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมก็มีความคล้ายคลึงกัน ตรงที่มีการสร้างเรื่องราวให้ตัวละครต้องเลือกกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งจากสองทางเลือก และไม่ว่าจะเลือกทางใด ก็เป็นการละเมิดจริยธรรมทั้งคู่ ในการศึกษาการตัดสินใจด้านจริยธรรมส่วนใหญ่จะไม่ได้ระบุลักษณะของตัวละครเอาไว้ ซึ่งตรงนี้เป็นจุดที่ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ถ้าระบุลักษณะของตัวละครในเหตุการณ์ในรูปแบบของชะตากรรมที่ตัวละครได้รับ

ให้คู่ความกับผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม จะส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมอย่างไรบ้าง

6.4 ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมและการตัดสินใจด้านจริยธรรม ล้วนมีส่วนเกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางจริยธรรม

จากแนวคิดในเรื่องพัฒนาการทางจริยธรรม ของ Kohlberg (1976) พบว่า ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมและการตัดสินใจด้านจริยธรรม ล้วนเกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางจริยธรรม ประการแรก ในเด็กเล็ก จะมีความเชื่อในความยุติธรรมแบบผลกรรมตามสนอง (Immanent justice) นั่นคือเชื่อว่า ใครทำดีจะได้รางวัล ใครทำไม่ดีต้องถูกลงโทษ (Piaget, 1965) หมายความว่า เด็กจะตัดสินใจถูกผิด จากผลของการกระทำ ถ้าพบว่าใครก็ตาม ที่ต้องประสบกับเคราะห์ร้ายหรือสิ่งไม่ดี แสดงว่าคนผู้นั้นเป็นคนไม่ดี ซึ่งความเชื่อแบบนี้สอดคล้องกับลักษณะความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม และเป็นลักษณะของการตัดสินใจด้านจริยธรรมที่อยู่ในขั้นก่อนกฎเกณฑ์สังคมตามพัฒนาการทางจริยธรรม (Rubin & Peplau, 1975) แต่เมื่อบุคคลมีพัฒนาการทางจริยธรรมตามวัย วัยรุ่นและผู้ใหญ่บางส่วนจะมีพัฒนาการทางจริยธรรมไปจนถึงระดับที่ 3 คือการมองว่าอะไรถูกหรือผิด ด้วยการคำนึงถึงหลักความยุติธรรมในรูปแบบของความเสมอภาคและสิทธิอันชอบธรรมของบุคคลเป็นที่ตั้ง ซึ่งไม่ใช่ทุกคนที่จะมีพัฒนาการทางจริยธรรมถึงขั้นนี้ บางคนอาจมีพัฒนาการทางจริยธรรมอยู่ในขั้นตามกฎเกณฑ์สังคม หรือก่อนกฎเกณฑ์สังคม เช่นเดียวกับแนวคิดในเรื่องความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมที่กล่าวว่า จะมีมากในวัยเด็กและจะค่อย ๆ น้อยลงเมื่อบุคคลมีวุฒิภาวะมากขึ้น แต่ก็ยังพบว่าความเชื่อนี้ยังคงมีอยู่ในผู้ใหญ่ (Callan et al., 2006) แต่จากการศึกษา ไม่พบสหสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมและพัฒนาการทางจริยธรรม (Oppenheimer, 2005)

ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า การตัดสินใจด้านจริยธรรมของบุคคลในวัยผู้ใหญ่ น่าจะมีความแตกต่างกันตามระดับพัฒนาการทางจริยธรรมของตนเอง รวมไปถึงการที่ผู้ใหญ่หลาย ๆ คนน่าจะยังคงความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมเอาไว้ ทั้งจากพัฒนาการทางจริยธรรมที่ไม่สมบูรณ์หรือการมีความเชื่อในฐานะของกลไกทางจิตเพื่อรับมือกับความคับข้องใจ (Coping Mechanism) เป็นที่น่าศึกษาว่า ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมจะมีบทบาทต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมมากน้อยเพียงใด ถ้าเหลือผู้ถูกกระทำในสถานการณ์ มีลักษณะที่คู่ความต่อความรู้สึกของผู้ที่มีความเชื่อนี้

6.5 ความสำคัญของการศึกษาความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรม และการตัดสินใจด้านจริยธรรมในบริบทของสังคมไทย

ดังที่ผู้วิจัยกล่าวไปแล้วในตอนต้นว่าสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมนั้นพบเห็นได้มากขึ้นในสังคมไทย และยากที่จะชี้ชัดว่าจะไร้อุทธรณ์หรืออะไรผิด เพราะวิจักษณ์ญาณของแต่ละบุคคลแตกต่างกันไปตามเหตุปัจจัย ซึ่งแน่นอนว่าพัฒนาการทางจริยธรรมมีส่วนสำคัญต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม อีกทั้งในสังคมไทย ยังมีช่องว่างระหว่างชนชั้นอยู่มาก ผู้คนก็ล้วนมีชะตากรรมที่แตกต่างกันไปอย่างหลากหลาย ซึ่งชะตากรรมหลายอย่างนั้นสะท้อนให้เห็นถึงผลกรรมตามความเชื่อของคนไทย เช่น ความยากจน - ความร่ำรวย, ความเจ็บป่วย - ความมีสุขภาพดี ฯลฯ ซึ่งลักษณะเหล่านี้ก็สอดคล้องกับการศึกษาความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมในฝั่งตะวันตก อีกทั้งสังคมไทยเป็นสังคมที่ผูกพันกับศาสนาอย่างยาวนาน คำสอนของศาสนาย่อมมีอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิดและการดำเนินชีวิต เห็นได้จากการยึดถือคติความเชื่อในเรื่องบาปบุญคุณโทษ และกฎแห่งกรรม ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่า เรื่อง บุญ บาป และกฎแห่งกรรม (การทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว) เป็นความเชื่อที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับเรื่องของความรู้สึกถึงความยุติธรรม (Sense of Justice) และเป็นความเชื่อที่มีอิทธิพลต่อหลักจริยธรรมที่คนไทยยึดถือ ถึงแม้ว่าคำสอนเหล่านี้จะเป็นคนละภาวะสันนิษฐานกับแนวคิดเรื่องความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมของนักจิตวิทยาตะวันตก แต่อย่างน้อย ก็มีความเกี่ยวข้องกันในบางส่วน ตรงที่คำสอนในเรื่องกฎแห่งกรรม กล่าวว่า การกระทำใด ๆ ทั้งดีหรือชั่ว ผู้กระทำความดีต้องได้รับผลของกรรมนั้น ผู้ที่ประสบกับความทุกข์ยากในปัจจุบัน ก็มาจากการกระทำไม่ดีในอดีตทั้งในชาติปัจจุบัน หรือในอดีตชาติหรือที่เรียกว่ากรรมเก่า เป็นสาเหตุให้ต้องรับผลกรรมไม่ดีเช่นนั้น แสดงให้เห็นถึง เหตุและผลที่คู่ควรกัน (Deservingness) นอกจากนี้ คำสอนทางศาสนามักจะมีการปลูกฝังผ่านทางกระบวนการขัดเกลาทางสังคมตั้งแต่เมื่อครั้งบุคคลยังเป็นเด็ก จึงน่าจะส่งผลต่อพัฒนาการทางจริยธรรมของคนไทยไม่มากนักน้อย ผู้วิจัยคาดว่าความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมในคนไทยน่าจะคงอยู่ในลักษณะของความเชื่อในเรื่องกฎแห่งกรรม ดังนั้น ความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมน่าจะยังเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมของคนไทย

สรุปแนวคิดจากการทบทวนวรรณกรรม

ผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม เมื่อพบกับคนที่มีชะตากรรมที่ดีหรือไม่ดี ย่อมรู้สึกถึงความคู่ควรของสิ่งที่ผู้นั้นได้รับ และเชื่อมโยงไปถึงสาเหตุว่าคนผู้นั้นอาจเคยทำดีหรือไม่ดีมาก่อน จึงได้รับผลกระทบเช่นนี้ (Montada, 1998) จึงทำให้เกิดปรากฏการณ์การดูหมิ่นผู้ที่ตกเป็นเหยื่ออย่างไม่ยุติธรรม (Lerner & Miller, 1978) และในทางกลับกันกลับมีการประเมินที่สูงกว่าถ้าบุคคลผู้นั้นได้รับสิ่งที่ดีหรือมีชะตากรรมที่ดี (Callan et al., 2006; Dion & Dion, 1987) ดังนั้นจะเป็นอย่างไร ถ้าผู้ที่มีชะตากรรมที่ดีหรือไม่ดีดังกล่าวมาปรากฏอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องมีการประเมินตัดสินในเชิงจริยธรรม? ซึ่งยังไม่พบว่ามีการศึกษาในลักษณะนี้มาก่อน

ผู้วิจัยคาดว่าความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมน่าจะมีอิทธิพลต่อการตัดสินด้านจริยธรรม เนื่องจากการตัดสินด้านจริยธรรมของบุคคล จะเป็นไปตามพัฒนาการทางจริยธรรม (Kohlberg, 1969) ซึ่งพบว่าจริยธรรมของเด็กเล็ก มักจะอ้างเหตุผลความยุติธรรมแบบผลกรรมตามสนอง (Piaget, 1965) คือ เมื่อใครทำอะไร ต้องได้อย่างนั้น (ซึ่งความคิดเช่นนี้ สอดคล้องกับปรากฏการณ์ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม) และความคิดเช่นนี้จะค่อย ๆ หายไปเมื่อบุคคลเติบโตขึ้น แต่ในฝั่งการศึกษาปรากฏการณ์ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม พบว่า ความเชื่อในลักษณะนี้ยังคงมีอยู่ในวัยผู้ใหญ่ ด้วยรูปแบบและระดับที่แตกต่างกันไปในแต่ละคน (Callan et al., 2006; Piaget, 1965; สาริณี วิเศษสร, 2540)

เนื่องจากความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมแตกต่างจากการอ้างเหตุผลความยุติธรรมแบบผลกรรมตามสนอง (Immanent justice) ตรงที่เป็นกลไกทางจิตอย่างหนึ่งในการรับมือกับความคับข้องใจ (Coping Mechanism) ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่า ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมน่าจะมีผลต่อการตัดสินด้านจริยธรรมของบุคคลโดยไม่ขึ้นกับพัฒนาการทางจริยธรรม แต่ขึ้นอยู่กับแรงจูงใจที่ต้องการรักษาความรู้สึกถึงความยุติธรรม (Sense of Justice) ให้คงอยู่ จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจว่า ถ้าผู้คนต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ต้องตัดสินในเชิงจริยธรรม และในสถานการณ์นั้น ผู้กระทำหรือผู้ถูกระทำมีชะตากรรมบางอย่างในลักษณะต่าง ๆ กันปรากฏอยู่ การตัดสินด้านจริยธรรมที่เกิดขึ้นจะเป็นอย่างไร แตกต่างจากการศึกษาที่ผ่านมาหรือไม่ กล่าวอีกนัยหนึ่ง บุคคลที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมในระดับที่ต่างกันจะมีการตัดสินด้านจริยธรรมแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร ถ้าในสถานการณ์นั้น ๆ มีตัวละครสำคัญที่ถูกละเมิดจริยธรรม และตัวละครสำคัญนั้นมีชะตากรรมบางอย่างที่สะท้อนให้เห็นถึงผลกระทบในด้านดีหรือด้านไม่ดี ที่จะคุกคามต่อความรู้สึก และ

ในทางกลับกัน ถ้าตัวละครสำคัญที่มีชะตากรรมบางอย่าง เป็นผู้ละเมิดจริยธรรมต่อผู้อื่น ผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม จะมีการตัดสินใจด้านจริยธรรมเป็นอย่างไร

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงดัดแปลงสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมแบบดั้งเดิม ให้เป็นสถานการณ์ที่คาดว่าจะคุกคามต่อความรู้สึกของผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม โดยจัดกระทำให้ในสถานการณ์นั้น มีตัวละครสำคัญ (Protagonist) ที่มีชะตากรรมบางอย่างแตกต่างกันไปทั้งที่ดีและไม่ดี แล้ววัดการตัดสินใจด้านจริยธรรมที่เกิดขึ้น โดยคาดว่าความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมจะเป็นตัวแปรสาเหตุ และตัวละครสำคัญ (Protagonist) ที่มีชะตากรรมแตกต่างกัน คือตัวแทนของตัวละครสำคัญที่มีอยู่จริงในสังคม เช่น คนร่ำรวย-คนยากจน, คนพิการ, คนเป็นโรคภัยแรง, คนที่ถูกกลั่นแกล้ง ฯลฯ กล่าวโดยสรุปคือผู้ที่มีโชคดี พบเจอสิ่งที่ดี ประสบความสำเร็จในชีวิต กับผู้ที่ไม่ค่อยดี หรือล้มเหลวในชีวิต ซึ่งชะตากรรมต่าง ๆ เหล่านี้สะท้อนถึงผลกรรมที่ผู้คนได้รับ ซึ่งผลกรรมของตัวละครสำคัญ ย่อมทำให้ผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมรู้สึกว่า คนผู้นั้นเป็นคนดีหรือไม่ดี จากการเชื่อมโยงเหตุในอดีตที่คู่ควรกัน (Deservingness) (Callan et al., 2006) โดยผู้วิจัยแยกการศึกษาออกเป็น 2 การศึกษา ในการศึกษาที่ 1 ตัวละครสำคัญ คือ คนหนึ่งคนที่ต้องถูกละเมิดจริยธรรมเพื่อประโยชน์ของคนส่วนใหญ่ ส่วนในการศึกษาที่ 2 ตัวละครสำคัญ คือ ผู้ที่ไปละเมิดจริยธรรมผู้อื่นเพื่อประโยชน์ของคนส่วนใหญ่ กล่าวอีกนัยหนึ่ง ผู้วิจัยต้องการศึกษาตัวละครสำคัญทั้งในฐานะผู้ถูกละเมิดจริยธรรม (ผู้ถูกกระทำ) และเป็นผู้ละเมิดจริยธรรม (ผู้กระทำ) การศึกษาจะทำให้ทราบว่า ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมอย่างไรบ้าง

แต่ทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับอิทธิพลจากตัวแปรอื่นที่เกี่ยวข้องด้วย ได้แก่ 1. รูปแบบของสถานการณ์ เนื่องจากสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตย่อมส่งผลกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกมากกว่า และทำให้บุคคลมีการตัดสินใจด้านจริยธรรมแตกต่างจากการตัดสินใจสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต และ 2. กระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ เนื่องจากการใช้การรู้เองหรือการใช้เหตุผลย่อมทำให้การตัดสินใจด้านจริยธรรมมีความแตกต่างเช่นกัน (Greene et al., 2001; Suter & Hertwig, 2011) จึงเป็นไปได้ว่า ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม อาจมีปฏิสัมพันธ์กับทั้งชะตากรรมของตัวละครสำคัญ, รูปแบบสถานการณ์ และกระบวนการรู้คิด ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยการตัดสินใจด้านจริยธรรมที่เกิดขึ้นจะเป็นไปได้ 2 แนวทาง ได้แก่ ในทางกรณียธรรมหรือในทางประโยชน์นิยม จึงเกิดเป็นคำถามการวิจัย ดังนี้

คำถามการวิจัย

1. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมหรือไม่
2. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมอย่างไร เมื่อ
ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ รูปแบบสถานการณ์ และกระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ มีความ
แตกต่างกัน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาอิทธิพลหลักของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจด้าน
จริยธรรม
2. เพื่อศึกษาอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ชะตากรรมของ
ตัวละครสำคัญ รูปแบบสถานการณ์ และกระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจด้าน
จริยธรรม

ขอบเขตการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง เพื่อศึกษาอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความ
ยุติธรรมที่ส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมในกลุ่มประชากรช่วงวัยรุ่นตอนปลายถึงวัยผู้ใหญ่
ตอนต้น ช่วงอายุระหว่าง 18-25 ปี เมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับตัวแปรอื่นที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ชะตากรรมของ
ตัวละครสำคัญ, กระบวนการรู้คิด และ รูปแบบสถานการณ์ ผ่านทางสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยาก
ในทางเลือกเชิงจริยธรรมจำลอง โดยแบ่งออกเป็น 2 การศึกษา มีรายละเอียดดังนี้

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนิสิตและนักศึกษาระดับปริญญาตรี ทั้งเพศชายและเพศหญิง ช่วงอายุ 18-25 ปี จากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ และมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กลุ่มตัวอย่างในแต่ละการศึกษามีจำนวน 360 คน ในงานวิจัยครั้งนี้มี 2 การศึกษา รวมใช้จำนวนตัวอย่างทั้งสิ้น 720 คน

ตัวแปรในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ ได้แก่

1. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม (Belief in a just world)
2. กระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ (Dual process cognitions) ได้แก่
 - การรู้คิดแบบอัตโนมัติ (Automatic cognition)
 - การรู้คิดแบบใคร่ครวญ (Deliberative cognition)
3. ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ (Protagonist's Destiny) แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่
 - ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี (Bad Destiny protagonists)
 - ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี (Good Destiny protagonists)
 - ชะตากรรมของตัวละครสำคัญไม่ปรากฏ (Absent Destiny protagonists)
4. รูปแบบสถานการณ์ (Situation types) แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่
 - สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต (Life threatening situation)
 - สถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต (Non-life threatening situation)

ตัวแปรตาม ได้แก่

การตัดสินด้านจริยธรรม (Moral judgment)

การพัฒนาสมมติฐานการวิจัย

ในการศึกษาการตัดสินใจด้านจริยธรรมที่ผ่านมา พบว่า ผู้คนจะมีแนวทางการตัดสินใจแยกออกเป็น 2 แนวทาง แนวทางแรกคือ จริยธรรมแบบกรณียธรรม (Deontological) คือการยึดถือจริยธรรมตามอุดมคติ โดยไม่คำนึงถึงบริบท เหตุผล และแนวทางที่สองคือ จริยธรรมแบบประโยชน์นิยม (Utilitarianism) ซึ่งคำนึงถึงประโยชน์สูงสุดที่จะเกิดขึ้น ในการศึกษามักให้บุคคลตัดสินใจว่าจะเลือกหนทางใดระหว่างกรณียธรรม (คือการยอมปล่อยให้คนหลายคนต้องเสียชีวิตไปเอง โดยไม่ยอมเข้าไปทำร้ายคนที่ไม่เกี่ยวข้องแม้เพียงหนึ่งคน) กับ ประโยชน์นิยม (คือการยอมทำร้ายคนเพียงหนึ่งคนถึงแม้จะไม่เกี่ยวข้อง แต่ก็เพื่อรักษาชีวิตของคนส่วนใหญ่เอาไว้)

โดยพบว่า การที่บุคคลจะมีแนวโน้มการตัดสินใจด้านจริยธรรมไปในทางกรณียธรรมหรือประโยชน์นิยม ขึ้นอยู่กับตัวแปรที่เกี่ยวข้องบางอย่าง ได้แก่

1. ในภาวะที่ไม่มีเวลาในการคิดมากนัก (การตัดสินใจได้รับอิทธิพลจากการรู้เองสูง) หรือในสถานการณ์ที่ส่งผลกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกอย่างมาก บุคคลส่วนใหญ่จะมีการตัดสินใจด้านจริยธรรมไปในทางกรณียธรรม มากกว่าประโยชน์นิยม และยังเห็นได้ชัดเจนเมื่อสถานการณ์นั้นต้องทำร้ายคนหนึ่งคน ด้วยน้ำมือตนเองโดยตรง (Personal) เช่น การผลัก การตัดสินใจด้านจริยธรรมของคนส่วนใหญ่จะมีแนวโน้มเข้าหากรณียธรรมมากขึ้น (Cushman et al., 2006; Greene et al., 2001; Moore et al., 2011; Petrinovich et al., 1993; Suter & Hertwig, 2011)
2. ในสถานการณ์ที่ต้องทำร้ายผู้อื่นในทางอ้อม (Impersonal) หรือไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต บุคคลจะมีการตัดสินใจด้านจริยธรรมไปในทางประโยชน์นิยม ทั้งจากการตัดสินใจด้วยการรู้เองและการใช้เหตุผล โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้เหตุผล จะทำให้การตัดสินใจด้านจริยธรรมของคนส่วนใหญ่มีแนวโน้มเข้าหาประโยชน์นิยมมากขึ้น (Greene et al., 2009; Suter & Hertwig, 2011)

จะเห็นได้ว่า กระบวนการรู้คิดและรูปแบบสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต คือการเลือกที่จะทำร้ายคนหนึ่งคนเพื่อแลกกับชีวิตของคนส่วนใหญ่ในแบบทางตรงและทางอ้อม รวมถึงสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต ล้วนส่งผลต่อรูปแบบการตัดสินใจด้านจริยธรรม และถ้าในกรณีที่คนหนึ่งคนในสถานการณ์นั้น มีผลกระทบบางอย่างที่คุกคามต่อผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม การตัดสินใจด้านจริยธรรมที่เกิดขึ้นจะยังคงเป็นไปในรูปแบบเดิมหรือไม่ เพราะจากการศึกษาเกี่ยวกับความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม พบผลดังนี้

3. ผู้ที่มีชะตากรรมที่ไม่ดี ส่งผลกระทบต่อผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ว่าผู้ผู้นั้นอาจเคยทำไม่ดีมาก่อนจึงต้องได้รับสิ่งที่ไม่ดีเช่นนี้ ซึ่งก็พบว่า ผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูง

ประเมินบุคคลที่มีชะตากรรมไม่ดีในด้านต่าง ๆ ต่ำกว่าปกติ (Cozzarelli et al., 2001; Dion & Dion, 1987; Lerner & Simmons, 1966; Maes & Schmitt, 1999; Montada, 1998; Rubin & Peplau, 1973) และอาจเกิดอคติจากปรากฏการณ์การดูหมิ่นผู้ตกเป็นเหยื่อ (Victim derogation) เช่น เกิดอคติกับคนยากจน ผู้สูงอายุ นักโทษอุกฉกรรจ์ ผู้ป่วยโรคร้ายแรง คนตกงาน ผู้อพยพ ผู้ป่วยโรคประสาท (Begue & Bastounis, 2003; Bizer et al., 2012; Kestner, 2009)

4. ผู้ที่มีชะตากรรมที่ดี หรือพบเจอสิ่งที่ดี ส่งผลกระทบต่อผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ว่าผู้นั้นอาจเคยทำดีมาก่อน จึงได้รับสิ่งที่ดีเช่นนี้ เนื่องจากผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูง รู้สึกว่าการถูกลอตเตอรี่ของตัวละครในเหตุการณ์สมมติ จะมีความคุ้มค่ามากกว่า ถ้าตัวละครนั้นเป็นคนดีหรือทำดีมาก่อน (Callan et al., 2006) ส่วน Dion และ Dion (1987) พบว่าผู้ที่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม จะประเมินบุคคลที่น่าดึงดูดใจทางกายภาพว่า น่าพึงปรารถนาและน่าจะมีชีวิตที่ดี สูงกว่าผู้ที่ไม่เชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม

ดังนั้น ถ้ากำหนดชะตากรรมที่ดีหรือไม่ดีให้แก่คนหนึ่งคนที่จะต้องถูกทำร้ายหรือถูกละเมิดจริยธรรมเพื่อประโยชน์ของคนส่วนใหญ่ในสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม อาจเกิดความเป็นไปได้ ดังนี้

5. ถ้าคนหนึ่งคนในสถานการณ์นั้น มีชะตากรรมที่ไม่ดี ผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมน่าจะเกิดความรู้สึกว่า คนผู้นี้เป็นคนไม่ดีหรือเคยทำไม่ดีมาก่อนจึงมีชะตากรรมที่ไม่ดี เช่นนี้ ดังนั้นถ้าคนผู้นี้ต้องมาถูกละเมิดจริยธรรมก็เป็นเรื่องที่สมควรแล้ว จึงอาจจะยอมรับการละเมิดจริยธรรมนี้ได้ง่ายขึ้นกว่าเดิม อันเนื่องมาจากปรากฏการณ์การดูหมิ่นผู้ตกเป็นเหยื่อ (Victim derogation) นั่นเอง

6. ถ้าคนหนึ่งคนในสถานการณ์นั้น มีชะตากรรมที่ดี ผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมน่าจะเกิดความรู้สึกว่า คนผู้นี้เป็นคนดีหรือเคยทำดีมาก่อน จึงมีชะตากรรมที่ดีเช่นนี้ ดังนั้น จึงอาจยอมรับการทำร้ายคนหนึ่งคนนี้ได้น้อยกว่า

และถ้าบุคคลนั้นเปลี่ยนสถานะจากผู้ถูกละเมิดจริยธรรม มาเป็นผู้ละเมิดจริยธรรมเสียเอง โดยการต้องไปทำร้ายคนหนึ่งคนเพื่อช่วยชีวิตคนส่วนใหญ่ บุคคลผู้นั้นจะถูกประเมินการกระทำเป็นอย่างไร ซึ่งผู้วิจัยคาดผลที่จะเกิดขึ้น ดังนี้

7. ถ้าผู้กระทำมีชะตากรรมที่ไม่ดี ผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมน่าจะเกิดความรู้สึกว่า คนผู้นี้เป็นคนไม่ดีหรือเคยทำไม่ดีมาก่อนจึงได้รับผลกระทบที่ไม่ดีเช่นนี้ และเมื่อมากระทำสิ่งถูกละเมิดจริยธรรมอีก จึงเป็นไปได้ว่า อาจมีการประเมินการกระทำไปในทางลบมากกว่าปกติ

8. ถ้าผู้กระทำมีชะตากรรมที่ดี ผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมน่าจะเกิดความรู้สึกว่า คนผู้นี้เป็นคนดีหรือเคยทำดีมาก่อนจึงได้รับผลกระทบที่ดีเช่นนี้ ดังนั้นอาจเกิดความลำเอียงทางบวก เข้าข้างผู้กระทำ จึงประเมินการกระทำไปในทางลบน้อยกว่า

ดังนั้น ความสงสารและเห็นใจอาจเป็นตัวแปรหนึ่งที่ควรพิจารณา เพราะอาจกลายเป็นตัวแปรแทรกซ้อนต่อผลการวิจัยได้ ทั้งความสงสารผู้ที่ถูกละเมิดจริยธรรมในสถานการณ์ รวมถึงความสงสารผู้ที่มีชะตากรรมที่ไม่ดี

จากการศึกษาปรากฏการณ์การดูหมิ่นผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ (Victim derogation) พบว่า ปรากฏการณ์นี้จะไม่เกิดขึ้น ถ้าบุคคลเกิดความคาดหวัง หรือมองเห็นว่าต่อไปจะต้องมีความยุติธรรมเกิดขึ้น (hope for justice) กับเหยื่อหรือผู้ที่มีชะตากรรมไม่ดี ในกรณีเช่นนี้บุคคลนั้นจะเลือกชดเชยด้วยการแสดงความเห็นอกเห็นใจต่อผู้เคราะห์ร้ายมากกว่า (Lerner, 1998 อ้างถึงใน Furnham, 2003)

ในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยจึงออกแบบสถานการณ์จำลองที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม เพื่อควบคุมความคาดหวังหรือความเห็นอกเห็นใจที่บุคคลมีต่อผู้ถูกละเมิดจริยธรรม หรือผู้ที่มีชะตากรรมที่ไม่ดีได้ในทางใดทางหนึ่ง คือ

1. การละเมิดจริยธรรมนั้นมีเหตุผลอยู่เบื้องหลัง กล่าวคือ การทำร้ายชีวิตหรือการเบียดเบียนคนหนึ่งคน เป็นไปเพื่อช่วยเหลือคนส่วนใหญ่
2. การละเมิดจริยธรรมนั้นไม่ได้เกิดจากเจตนา หรือมีความตั้งใจของผู้กระทำน้อยที่สุด
3. ชะตากรรมที่ไม่ดีของตัวละครสำคัญส่วนใหญ่ จะถูกกำหนดให้เป็นผลกระทบที่ยืดเยื้อยาวนาน หรือไม่สามารถชดเชยได้ เช่น ความพิการ การเป็นโรคร้ายแรง
4. ตัวละครทั้งหมดในสถานการณ์ เป็นเพศชาย เพื่อไม่ให้เกิดความรู้สึกสงสารอย่างชัดเจน เมื่อเทียบกับ เพศหญิง เด็ก และคนชรา
5. ตัวละครทั้งหมดในสถานการณ์ ไม่ระบุอัตลักษณ์ใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มตัวอย่างโดยตรง แต่ก็ไม่ให้เกิดความรู้สึกแปลกแยกจนเกินไป เพื่อหลีกเลี่ยงความรู้สึก ถึงความเป็นกลุ่มเรา กลุ่มเขา

ส่วนการตัดสินใจด้านจริยธรรมที่เกิดขึ้นจะเป็นไปตามแนวทางสมมติฐานตามที่กล่าวไว้ข้างต้น ในข้อ 1-8 หรือไม่ ย่อมขึ้นอยู่กับตัวแปรอื่นที่เกี่ยวข้องและคาดว่าจะมีปฏิสัมพันธ์กัน ได้แก่ รูปแบบของสถานการณ์ ซึ่งผู้วิจัยจะแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต หรือสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต เนื่องจากการศึกษาสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ย่อมทำ

ให้ผลการศึกษามีความชัดเจนสอดคล้องกับแนวทางของทฤษฎีดั้งเดิม แต่นอกเหนือจากนั้น การละเมิดจริยธรรมยังมีรูปแบบอื่นอีก เช่น การเอาัดเอาเปรียบ การละเมิดสิทธิ หรือการทำให้ผู้อื่นเกิดความทุกข์ ดังเช่นเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นในสังคม นอกจากนี้ กระบวนการรู้คิดของผู้ประเมินก็มีส่วนสำคัญ ได้แก่ การประเมินตัดสินจากการรู้เอง หรือการประเมินตัดสินด้วยเหตุผล ซึ่งผู้วิจัยคาดว่า อิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมจะปรากฏในเงื่อนไขที่ให้ผู้ตอบใช้การรู้เองมากกว่าการใช้เหตุผล (Lerner, 2003)

การประเมินการตัดสินด้านจริยธรรม ผู้วิจัยเลือกให้ผู้ตอบอยู่ในมุมมองของผู้สังเกต (Observer) เพื่อหลีกเลี่ยงการที่ผู้ตอบจะเกิดการเข้าข้างตนเองหรือปกป้องตนเองในกรณีที่เป็นตนเองเป็นผู้กระทำ (Actor) อีกทั้งปรากฏการณ์การดูหมิ่นผู้ตกเป็นเหยื่อ ก็เกิดขึ้นในกรณีที่บุคคลอยู่ในฐานะผู้สังเกต (Maes & Schmitt, 1999) การตัดสินด้านจริยธรรมที่ศึกษา คือการสอบถามผู้ร่วมการทดลองว่า การละเมิดจริยธรรมต่อตัวละครสำคัญ หรือการที่ตัวละครสำคัญนั้นจะต้องละเมิดจริยธรรมต่อผู้อื่น จะสามารถยอมรับได้มากน้อยเพียงใด (Greene et al., 2009) การกระทำนี้ถือว่าถูกหรือผิด (Nichols & Mallon, 2006; Usoof-Thowfeek et al., 2011) เหมาะสมหรือไม่เหมาะสม (Greene et al., 2004) น่าตำหนิหรือยกย่อง และเป็นสิ่งที่ให้เกิดขึ้นได้หรือเป็นสิ่งต้องห้ามเพียงใด โดยผู้วิจัยได้สรุปแนวคิดที่นำไปสู่การตั้งสมมติฐานการวิจัย ดังตาราง 4

ตาราง 4

สรุปแนวคิดจากตัวแปรที่ศึกษา เพื่อนำไปสู่การตั้งสมมติฐานการวิจัย

ตัวแปร	แนวคิด	
การตัดสินด้านจริยธรรม	กรณีจริยธรรม	ประโยชน์นิยม
กระบวนการรู้คิด	การรู้เอง	เหตุผล
รูปแบบสถานการณ์	การทำร้ายทางตรง	การทำร้ายทางอ้อม
ความเชื่อว่าโลก มีความยุติธรรม	ผู้ที่มีชะตากรรมที่ดี ถูกละเมิดจริยธรรม	ผู้ที่มีชะตากรรมที่ไม่ดี ถูกละเมิดจริยธรรม
	ผู้ที่มีชะตากรรมที่ไม่ดี ละเมิดจริยธรรมผู้อื่น	ผู้ที่มีชะตากรรมที่ดี ละเมิดจริยธรรมผู้อื่น

ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยแบ่งการศึกษาออกเป็น 2 เรื่อง โดยในการศึกษาแรกจะเป็น การศึกษาอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ภายใต้ สถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม โดยที่ผู้ถูกกระทำมีชะตากรรมที่แตกต่างกัน ส่วนในการศึกษาที่สอง เป็นการขยายขอบเขตการศึกษาเพิ่มเติม โดยการปรับเปลี่ยนสถานการณ์ ให้ชะตากรรมมาปรากฏอยู่ที่ตัวผู้กระทำที่ไปละเมิดจริยธรรมต่อผู้อื่น เพื่อให้ผลการศึกษา มีความ หลากหลายครอบคลุมปรากฏการณ์จริงมากยิ่งขึ้น โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

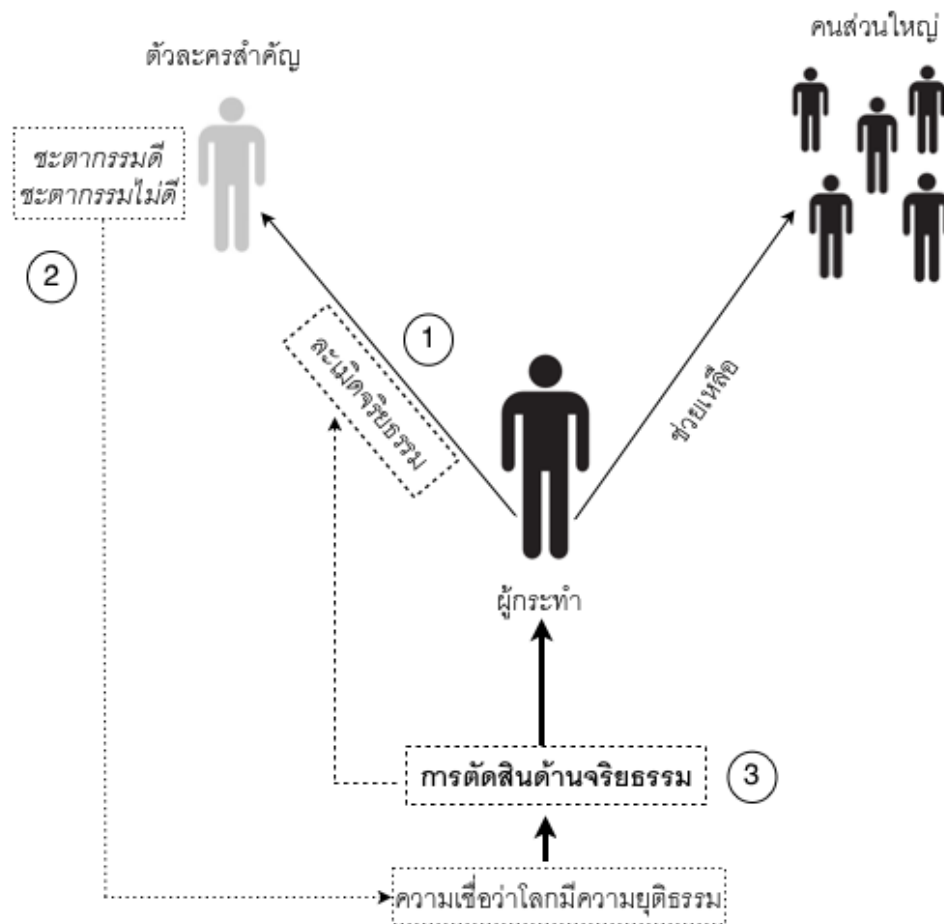
การศึกษาที่ 1

เป็นการศึกษาอิทธิพลความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมที่มีต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ร่วมกับตัวแปรอื่นที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ, รูปแบบสถานการณ์ และ กระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ โดยให้ผู้ร่วมการทดลองอ่านเรื่องราวสถานการณ์จำลอง ที่มีภาวะ ยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม เนื้อหาของสถานการณ์ คือ มีผู้กระทำคนหนึ่ง (Actor) ไปละเมิด จริยธรรมกับตัวละครสำคัญ (1 คน) เพื่อช่วยเหลือคนจำนวนมากว่า (5 คน)

การละเมิดจริยธรรมต่อตัวละครสำคัญ แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทตามรูปแบบ สถานการณ์ คือ 1. การทำให้ตัวละครสำคัญถึงแก่ความตาย (เกี่ยวข้องกับชีวิต) และ 2. เป็นการ เบียดเบียนตัวละครสำคัญให้พบกับทุกข์หรือความยากลำบาก (ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต)

ในขณะที่ตัวละครสำคัญก็มีชะตากรรมที่แตกต่างกัน ซึ่งจะปรากฏอยู่ในเรื่องราว แบ่ง ออกเป็น ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี, ตัวละครมีชะตากรรมที่ดี และตัวละครสำคัญชะตา กรรมไม่ปรากฏ ซึ่งอยู่ในกลุ่มควบคุม โดยผู้วิจัยคาดว่าชะตากรรมของตัวละครที่แตกต่างกัน น่าจะ คุกคามความรู้สึกของผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม และอาจส่งผลต่อการตัดสินใจด้าน จริยธรรมให้มีความแตกต่างไปจากผลการศึกษาในอดีต

ส่วนการตัดสินใจด้านจริยธรรมนั้น จะวัดโดยให้ผู้ร่วมการทดลองประเมินตัดสินใจว่าการ กระทำที่เกิดขึ้นในสถานการณ์นั้นเป็นเช่นไรในเชิงจริยธรรม โดยแบ่งเงื่อนไขเป็นการประเมินตัดสินใจ อย่างรวดเร็ว และการประเมินตัดสินใจอย่างไตร่ตรอง โดยสรุปเรื่องราวได้ดังภาพ 4



ภาพ 4 การศึกษาการตัดสินใจด้านจริยธรรมจากสถานการณ์จำลอง การศึกษาที่ 1

จากภาพ 4 อธิบายได้ว่า

1. ผู้ร่วมการทดลองอ่านสถานการณ์ที่ผู้กระทำละเมิดจริยธรรมต่อตัวละครสำคัญเพื่อช่วยเหลือคนส่วนใหญ่
2. ชะตากรรมที่ดีหรือไม่ดีของตัวละครสำคัญคู่กับความรูสึกของผู้ร่วมการทดลองที่มีความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรม
3. ความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม คือ การประเมินตัดสินใจการละเมิดจริยธรรมของผู้กระทำ

การศึกษาอิทธิพลของความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมที่มีต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมจะศึกษาร่วมกับตัวแปรที่คาดว่าเกี่ยวข้องจากการทบทวนวรรณกรรม ซึ่งผู้วิจัยคัดเลือกมาศึกษาได้แก่

1. ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ (แทนบุคคลเป้าหมาย) 2. รูปแบบสถานการณ์ และ
3. กระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ โดยมีสมมติฐานการวิจัยดังต่อไปนี้

สมมติฐานการวิจัย การศึกษาที่ 1

1. ความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในเงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี มากกว่า เงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี และเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญไม่ปรากฏ

ผู้วิจัยคาดว่า เมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี จะทำให้ผู้ที่มีความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมรู้สึกว่าการกระทำนี้อาจเคยทำไม่ดีมาก่อน หรือเป็นคนไม่ดี จากการพยายามหาเหตุที่คู่ควร (Deservingness) กับชะตากรรมที่ไม่ดีของตัวละคร หรือที่เรียกว่าปรากฏการณ์การดูหมิ่นผู้ตกเป็นเหยื่อ (Victim derogation) ดังนั้นเมื่อตัวละครนี้ถูกละเมิดจริยธรรม เพื่อแลกกับการช่วยเหลือคนส่วนใหญ่ ผู้ที่มีความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมสูง อาจเกิดอคติกับตัวละครสำคัญ ทำให้ยอมรับการละเมิดจริยธรรมต่อตัวละครสำคัญนี้ได้มากขึ้นกว่าเมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี และชะตากรรมของตัวละครสำคัญไม่ปรากฏ

2. ความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในเงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี น้อยกว่า เงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญไม่ปรากฏ

เมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี ผู้ที่มีความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมสูงอาจจะเชื่อมโยงชะตากรรมที่ดีของตัวละครเข้ากับเหตุที่คู่ควรกัน โดยอาจจะมองตัวละครนี้ว่า น่าพึงปรารถนามากกว่าปกติ ดังนั้นเมื่อตัวละครถูกละเมิดจริยธรรม ผู้ที่มีความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมสูงก็อาจจะเกิดความลำเอียงทางบวกเข้าข้างตัวละคร ว่าไม่สมควรถูกรุกระทำเช่นนี้ จึงทำให้ยอมรับการละเมิดจริยธรรมต่อตัวละครสำคัญได้น้อยกว่าเมื่อชะตากรรมของตัวละครสำคัญไม่ปรากฏ

3. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในเงื่อนไขสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต มากกว่า เงื่อนไขสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต

สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต มีผลกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกมาก การที่ผู้ร่วมการทดลองรับรู้ว่าคุณค่าสำคัญจะต้องถูกละเมิดจริยธรรมจนถึงแก่ชีวิต น่าจะเป็นสิ่งที่ยอมรับได้น้อยกว่าสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต ไม่ว่าตัวละคนนั้นจะมีชะตากรรมที่ดีหรือไม่ก็ตาม

4. เมื่อตัวละคนสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในเงื่อนไขการรู้คิดแบบอัตโนมัติ มากกว่า เงื่อนไขการรู้คิดแบบใคร่ครวญ

กลไกความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมเกิดขึ้นจากความรู้สึกในการรู้เอง ดังนั้นอิทธิพลของความเชื่อนี้ อาจส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมอย่างเด่นชัด ในเงื่อนไขการรู้คิดแบบอัตโนมัติ ซึ่งการตัดสินใจจากการรู้เองมากกว่าการใช้เหตุผล ดังนั้นในเงื่อนไขนี้ เมื่อผู้ร่วมการทดลองที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูงรับรู้ว่าคุณค่าสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี จึงน่าจะทำให้เกิดอคติต่อตัวละคน และยอมรับการละเมิดจริยธรรมต่อตัวละคนได้มากกว่าเงื่อนไขการรู้คิดแบบใคร่ครวญ

5. เมื่อตัวละคนสำคัญมีชะตากรรมที่ดี ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในเงื่อนไขการรู้คิดแบบอัตโนมัติ น้อยกว่า เงื่อนไขการรู้คิดแบบใคร่ครวญ

กลไกของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม เกิดขึ้นจากความรู้สึกในการรู้เอง ดังนั้นอิทธิพลของความเชื่อนี้ อาจส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมอย่างเด่นชัด ในเงื่อนไขการรู้คิดแบบอัตโนมัติ ทำให้การรู้เองมีอิทธิพลต่อการประเมินตัดสินเป็นอย่างมาก ดังนั้นในเงื่อนไขนี้ เมื่อผู้ร่วมการทดลองที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูง รับรู้ว่าคุณค่าสำคัญมีชะตากรรมที่ดี ก็น่าจะเป็นการง่ายที่จะเชื่อมโยงชะตากรรมของตัวละคนเข้ากับสาเหตุที่คู่ควร (Deservingness) ว่าตัวละคนอาจเคยทำดีมาก่อน หรือเป็นคนดี ทำให้เกิดความลำเอียงทางบวกต่อตัวละคนสำคัญ จึงเกิดความรู้สึกว่า การที่ตัวละคนนี้ถูกละเมิดจริยธรรมเป็นสิ่งไม่สมควร ทำให้ยอมรับการละเมิดจริยธรรมได้น้อยกว่าในเงื่อนไขการรู้คิดแบบใคร่ครวญที่มีการพิจารณาถึงบริบทแวดล้อมหรือเหตุผลในการกระทำมากขึ้น

6. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมมากที่สุด ในเงื่อนไขตัวละครมีชะตากรรมที่ไม่ดี ในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต และมีการรู้คิดแบบ อัตโนมตี

เพราะกลไกความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมเกิดขึ้นจากการรู้เอง ในเงื่อนไขการรู้คิดแบบ อัตโนมตีที่ผู้ร่วมการทดลองถูกกำหนดให้คิดอย่างรวดเร็ว ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมจึงมี อิทธิพลต่อการประเมินตัดสินมาก ประกอบกับอิทธิพลของสถานการณ์มีน้อยเพราะเป็น สถานการณ์ที่ไม่ได้ทำร้ายตัวละครให้ถึงแก่ความตาย ดังนั้น เมื่อพบว่าตัวละครสำคัญมี ชะตากรรมที่ไม่ดี ผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูง จึงน่าจะเกิดอคติต่อตัวละครสำคัญใน ลักษณะของการดูหมิ่นผู้ตกเป็นเหยื่อได้มาก ทำให้การยอมรับการละเมิดจริยธรรมในเงื่อนไข ดังกล่าวนี้สูงที่สุด

7. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมน้อย ที่สุด ในเงื่อนไขตัวละครมีชะตากรรมที่ดี ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต และมีการรู้คิดแบบ อัตโนมตี

เมื่อกลไกความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมเกิดขึ้นจากการรู้เอง ในเงื่อนไขการรู้คิดแบบ อัตโนมตีที่ผู้ร่วมการทดลองถูกกำหนดให้คิดอย่างรวดเร็ว ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมจึงมี อิทธิพลต่อการประเมินตัดสินมาก ผนวกกับอิทธิพลจากสถานการณ์ที่กระทบต่ออารมณ์ความรู้สึก สูง เพราะเป็นสถานการณ์ที่ต้องทำร้ายตัวละครให้ถึงแก่ความตาย ดังนั้น เมื่อพบว่า ตัวละคร สำคัญมีชะตากรรมที่ดี ผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูง อาจมีความลำเอียงทางบวก เข้าข้างตัวละครสำคัญได้มาก ประกอบกับการรับรู้ที่ตัวละครนี้ต้องถึงแก่ชีวิต จึงทำให้การ ยอมรับการละเมิดจริยธรรมในเงื่อนไขดังกล่าวนี้ต่ำที่สุด

การศึกษาที่ 1 เป็นการศึกษาการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยให้ความสำคัญกับผู้ถูกละเมิด จริยธรรม (ผู้ถูกระทำ) ที่มีชะตากรรมแตกต่างกัน แต่เพื่อให้การศึกษามีความครอบคลุมและให้ สอดคล้องกับปรากฏการณ์จริง ผู้วิจัยจึงขยายการศึกษาการตัดสินใจด้านจริยธรรมต่อเนื่องออกเป็น การศึกษาที่ 2 โดยให้ความสำคัญกับผู้ละเมิดจริยธรรม (ผู้กระทำ) ที่มีชะตากรรมที่แตกต่างกัน เพื่อศึกษาว่าการตัดสินใจด้านจริยธรรมของผู้ร่วมการทดลองที่เกิดขึ้นจะคล้ายคลึงกับการศึกษาที่ 1 หรือไม่ โดยในการศึกษาที่ 2 มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

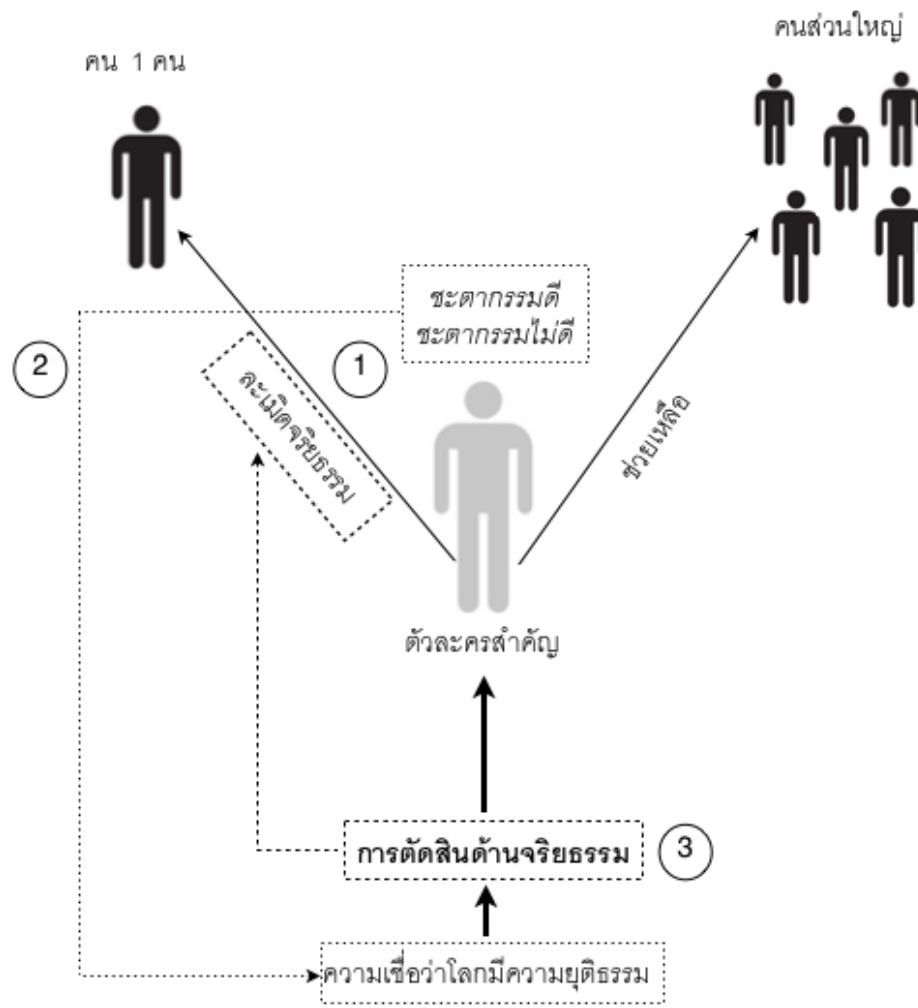
การศึกษาที่ 2

เป็นการศึกษาอิทธิพลความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมที่มีต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ร่วมกับตัวแปรอื่นที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ, รูปแบบสถานการณ์ และ กระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ โดยให้ผู้ร่วมการทดลองอ่านเรื่องราวสถานการณ์จำลอง ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม เนื้อหาของสถานการณ์ คือ มีตัวละครสำคัญซึ่งมีสถานะเป็น ผู้กระทำ (Actor) คนหนึ่ง ไปละเมิดจริยธรรมกับผู้อื่น (1 คน) เพื่อช่วยเหลือคนจำนวนมากกว่า (5 คน)

การละเมิดจริยธรรม แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ตามรูปแบบสถานการณ์ คือ 1. การทำให้ผู้อื่นถึงแก่ความตาย (เกี่ยวข้องกับชีวิต) และ 2. เป็นการเบียดเบียนผู้อื่นให้พบกับทุกข์หรือความยากลำบาก (ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต)

ในขณะที่ตัวละครสำคัญก็มีชะตากรรมที่แตกต่างกัน ซึ่งจะปรากฏอยู่ในเรื่องราว แบ่งออกเป็น ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี, ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี และตัวละครสำคัญชะตากรรมไม่ปรากฏ (กลุ่มควบคุม) โดยผู้วิจัยคาดว่าชะตากรรมของตัวละครที่แตกต่างกัน น่าจะคุกคามความรู้สึกของผู้ที่มีความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรม และอาจส่งผลการตัดสินใจด้านจริยธรรมให้มีความแตกต่างไปจากผลการศึกษาในอดีต

ส่วนการตัดสินใจด้านจริยธรรม จะวัดโดยการให้ผู้ร่วมการทดลองประเมินตัดสินใจ การกระทำที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ โดยแบ่งออกเป็นเงื่อนไขการประเมินตัดสินใจแบบรวดเร็ว และการประเมินตัดสินใจอย่างไตร่ตรอง โดยสรุปเรื่องราวได้ดังภาพ 5



ภาพ 5 การศึกษาการตัดสินใจด้านจริยธรรมจากสถานการณ์จำลอง การศึกษาที่ 2

จากภาพ 5 อธิบายได้ว่า

1. ผู้ร่วมการทดลองอ่านสถานการณ์ที่ตัวละครสำคัญละเมิดจริยธรรมต่อคน 1 คน เพื่อช่วยเหลือคนส่วนใหญ่
2. ชะตากรรมที่ดีหรือไม่ดีของตัวละครสำคัญจากความความรู้สึกของผู้ร่วมการทดลองที่มีความเชื่อในโลกมีความยุติธรรมในระดับที่แตกต่างกัน
3. ความเชื่อโลกมีความยุติธรรมส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม คือ การประเมินตัดสินใจกระทำของตัวละครสำคัญ

การศึกษาอิทธิพลของความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมที่มีต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมจะศึกษาร่วมกับตัวแปรที่คาดว่าเกี่ยวข้องจากการทบทวนวรรณกรรม ซึ่งผู้วิจัยคัดเลือกมาศึกษาได้แก่

1. ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ (แทนบุคคลเป้าหมาย) 2. รูปแบบสถานการณ์ และ
3. กระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ โดยมีสมมติฐานการวิจัยดังต่อไปนี้

สมมติฐานการวิจัย การศึกษาที่ 2

1. ความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในเงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี มากกว่า เงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี และเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญไม่ปรากฏ

ผู้วิจัยคาดว่า เมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี จะทำให้ผู้ที่มีความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมรู้สึกที่ตัวละครนี้อาจเคยทำดีมาก่อน หรือเป็นคนดี จากการพยายามหาเหตุที่สมควร (Deservingness) กับชะตากรรม จึงอาจเกิดความลำเอียงทางบวกเข้าข้างตัวละครสำคัญ ดังนั้นเมื่อตัวละครนี้ต้องละเมิดจริยธรรมผู้อื่น เพื่อแลกกับการช่วยเหลือคนส่วนใหญ่ ผู้ที่มีความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมสูง อาจจะไม่ยอมรับการกระทำนี้ได้มากกว่าเมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี และชะตากรรมของตัวละครสำคัญไม่ปรากฏ

2. ความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในเงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี น้อยกว่า เงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญไม่ปรากฏ

เมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี ผู้ที่มีความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมสูง อาจจะเชื่อมโยงชะตากรรมที่ไม่ดีของตัวละครเข้ากับเหตุที่สมควรกัน จนเกิดเป็นอคติว่าตัวละครนี้เป็นคนไม่ดีหรือไม่น่าพึงปรารถนา ที่เรียกว่าปรากฏการณ์การดูหมิ่นผู้ตกเป็นเหยื่อ (Victim derogation) ดังนั้นเมื่อตัวละครนี้ไปละเมิดจริยธรรมผู้อื่น ผู้ที่มีความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมสูง อาจยอมรับการกระทำของตัวละครสำคัญนี้ได้น้อยกว่าเมื่อชะตากรรมของตัวละครสำคัญไม่ปรากฏ

3. ความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในเงื่อนไขสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต มากกว่า เงื่อนไขสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต

สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต มีผลกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกมาก การที่ผู้ร่วมการทดลองรับรู้ว่าตัวละครสำคัญ ไปละเมิดจริยธรรมผู้อื่นจนถึงแก่ชีวิต น่าจะเป็นสิ่งที่ยอมรับได้น้อยกว่าสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต ไม่ว่าตัวละครนั้นจะมีชะตากรรมที่ดีหรือไม่ก็ตาม

4. เมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมในเงื่อนไขการรู้คิดแบบอัตโนมัติ น้อยกว่า เงื่อนไขการรู้คิดแบบใคร่ครวญ

กลไกความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมเกิดขึ้นจากความรู้สึกในการรู้เอง ดังนั้นอิทธิพลของความเชื่อนี้ อาจส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมอย่างเด่นชัด ในเงื่อนไขการรู้คิดแบบอัตโนมัติ ซึ่งการตัดสินใจมาจากการรู้เองมากกว่าการใช้เหตุผล ดังนั้นในเงื่อนไขนี้ เมื่อผู้ร่วมการทดลองที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูงรับรู้ว่าตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี จึงน่าจะทำให้เกิดอคติต่อตัวละคร และยอมรับการกระทำของตัวละครสำคัญที่ไปละเมิดจริยธรรมผู้อื่นได้น้อยกว่าเงื่อนไขการรู้คิดแบบใคร่ครวญที่มีเวลาคิดหาเหตุผลได้มากขึ้น

5. เมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมในเงื่อนไขการรู้คิดแบบอัตโนมัติ มากกว่า เงื่อนไขการรู้คิดแบบใคร่ครวญ

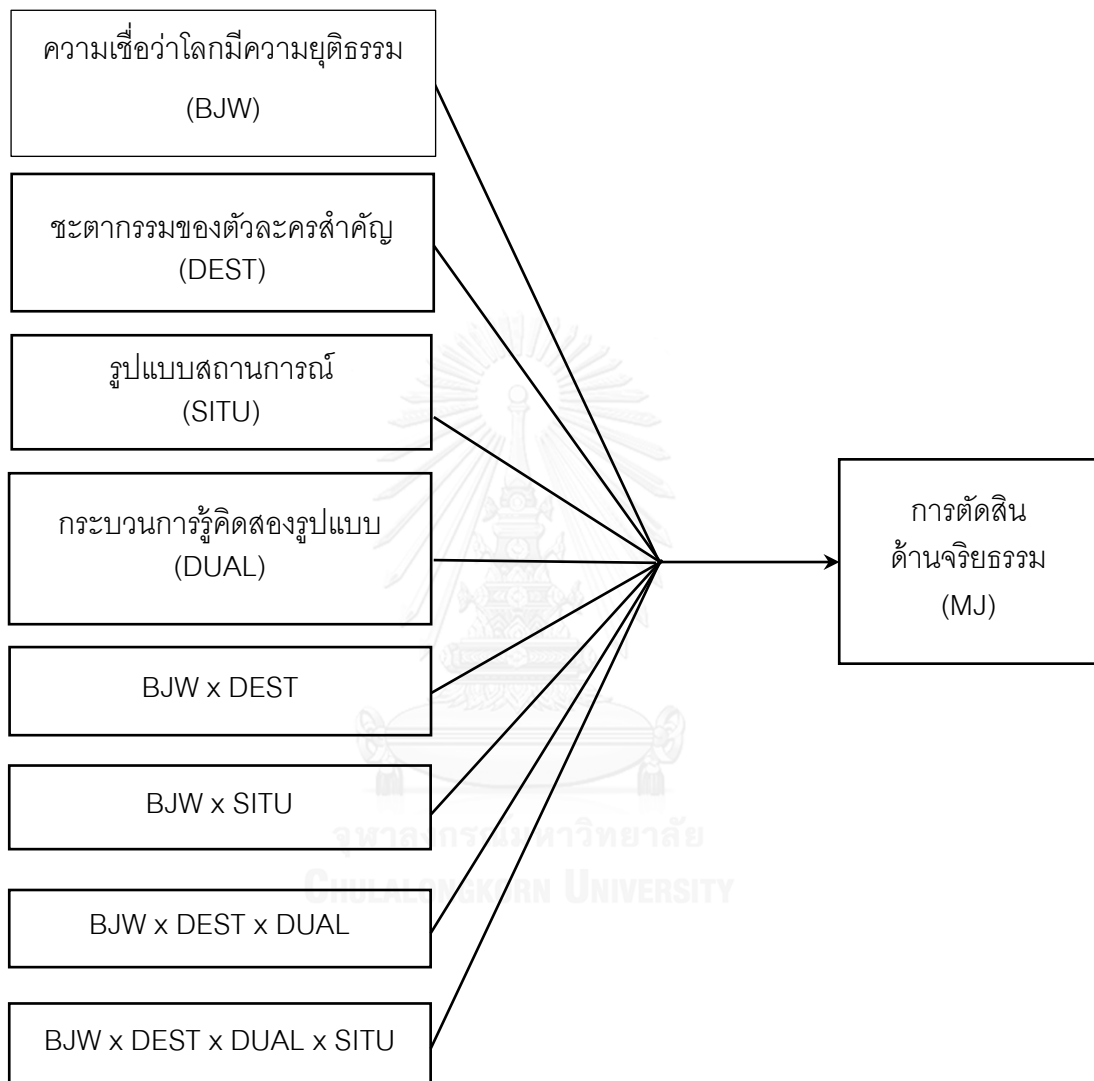
กลไกของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม เกิดขึ้นจากความรู้สึกในการรู้เอง ดังนั้นอิทธิพลของความเชื่อนี้ อาจส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมอย่างเด่นชัด ในเงื่อนไขการรู้คิดแบบอัตโนมัติ ที่การรู้เองมีอิทธิพลต่อการประเมินตัดสินเป็นอย่างมาก ดังนั้นในเงื่อนไขนี้ เมื่อผู้ร่วมการทดลองที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูง รับรู้ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี ก็อาจเกิดความลำเอียงทางบวกเข้าข้างตัวละครได้มากกว่าตัวละครนี้อาจเคยทำดีมาก่อน หรือเป็นคนดี จึงเกิดความรู้สึกว่า การที่ตัวละครไปละเมิดจริยธรรมผู้อื่นเป็นสิ่งที่ยอมรับได้มากกว่าในเงื่อนไขการรู้คิดแบบใคร่ครวญ

6. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมมากที่สุด ในเงื่อนไขตัวละครมีชะตากรรมที่ดี ในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต และมีการรู้คิดแบบอัตโนมัติ

เพราะกลไกความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมเกิดขึ้นจากการรู้เอง ในเงื่อนไขการรู้คิดแบบ อัตโนมัตติที่ผู้ร่วมการทดลองถูกกำหนดให้คิดอย่างรวดเร็ว ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมจึงมี อิทธิพลต่อการประเมินตัดสินมาก ประกอบกับอิทธิพลของสถานการณ์มีน้อยเพราะเป็น สถานการณ์ที่ตัวละครไม่ได้ไปกระทำทำให้ผู้อื่นถึงแก่ชีวิต ดังนั้น เมื่อพบว่าตัวละครสำคัญมี ชะตากรรมที่ดี ผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูง จึงน่าจะเกิดความลำเอียงทางบวก เข้าข้างตัวละครสำคัญได้ง่าย ทำให้การยอมรับการกระทำของตัวละครสำคัญในเงื่อนไขดังกล่าวนี้ สูงที่สุด

7. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินด้านจริยธรรมน้อย ที่สุด ในเงื่อนไขตัวละครมีชะตากรรมที่ไม่ดี ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต และมีการรู้คิดแบบ อัตโนมัตติ

เมื่อกลไกความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมเกิดขึ้นจากการรู้เอง ในเงื่อนไขการรู้คิดแบบ อัตโนมัตติที่ผู้ร่วมการทดลองถูกกำหนดให้คิดอย่างรวดเร็ว ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมจึงมี อิทธิพลต่อการประเมินตัดสินมาก ผนวกกับอิทธิพลจากสถานการณ์ที่กระทบต่ออารมณ์ความรู้สึก สูง เพราะเป็นสถานการณ์ที่ตัวละครต้องทำให้ผู้อื่นเสียชีวิต ดังนั้น เมื่อพบว่าตัวละครสำคัญมี ชะตากรรมที่ไม่ดี ผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูง อาจเกิดอคติต่อตัวละครสำคัญได้มาก จนทำให้การยอมรับการละเมิดจริยธรรมในเงื่อนไขดังกล่าวนี้ต่ำที่สุด



ภาพ 6 กรอบแนวคิดในการวิจัย การศึกษาที่ 1 และการศึกษาที่ 2

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

1. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม (Belief in a just world) หมายถึง ความเชื่อที่เกิดจากแรงจูงใจส่วนบุคคล ที่ต้องการจะเชื่อว่าโลกนี้มีกฎเกณฑ์ที่ตายตัวอย่างหนึ่ง คือ ใครทำอะไร อย่างไร ย่อมได้รับผลตอบแทนที่คู่ควรกัน ผู้ที่ทำดี ย่อมได้รับผลดีเป็นการตอบแทน ผู้ที่ไม่ดี ย่อมได้รับผลไม่ดีเป็นการลงโทษ ดังนั้นชะตากรรมที่เกิดขึ้นกับตัวบุคคลไม่ว่าจะดีหรือร้าย ย่อมมาจาก การกระทำในอดีตที่คู่ควรกัน

ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมในการวิจัยครั้งนี้ ศึกษาในรูปแบบของตัวแปรต่อเนื่อง โดยวัดจากมาตราของ Rubin และ Peplau (1975) เป็นมาตราแบบประมาณค่า 7 ระดับ ตั้งแต่ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง จนถึง เห็นด้วยอย่างยิ่ง คะแนนที่ได้จากมาตร จะแสดงให้เห็นถึงแนวโน้มของระดับความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ผู้ที่ได้คะแนนสูง คือผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมากกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำ

2. ตัวละครสำคัญ (Protagonist) หมายถึง ตัวละครในสถานการณ์จำลองที่ใช้เป็นตัวแทนของบุคคลเป้าหมายในชีวิตจริง และถูกจัดกระทำให้มีชะตากรรมที่แตกต่างกัน ในการวิจัยครั้งนี้ ตัวละครสำคัญจะมีความแตกต่างกัน 2 รูปแบบ กล่าวคือ

ในการศึกษาที่ 1 ตัวละครสำคัญคือ ผู้ที่ถูกละเมิดจริยธรรม (เป็นผู้ถูกระทำ)

ในการศึกษาที่ 2 ตัวละครสำคัญ คือ ผู้ที่ไปละเมิดจริยธรรมผู้อื่น (เป็นผู้กระทำ)

3. ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ (Protagonist's Destiny) หมายถึง ชะตากรรมบางอย่างที่ตัวละครสำคัญได้รับหรือเป็นอยู่ และคาดว่าชะตากรรมที่ปรากฏนี้ จะส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมให้ถึงสาเหตุที่คู่ควรกับชะตากรรมนั้น โดยแบ่งออกได้เป็น 3 รูปแบบ สอดคล้องกับเงื่อนไขการทดลอง ได้แก่

3.1 ชะตากรรมที่ไม่ดี หมายถึง การที่ตัวละครสำคัญปรากฏลักษณะบางอย่างที่ไม่ดี เป็นไปในทางลบ เป็นลักษณะของเคราะห์กรรม เช่น ความพิการ, ฐานะยากจน หรือเป็นโรคร้ายแรง เป็นต้น

3.2 ชะตากรรมที่ดี หมายถึง การที่ตัวละครสำคัญปรากฏลักษณะบางอย่างที่ดี เป็นไปในทางบวก เป็นลักษณะของความโชคดี เช่น มีอำนาจ, ฐานะร่ำรวย หรือได้รับรางวัลพนักงานดีเด่น เป็นต้น

3.3 ชะตากรรมไม่ปรากฏ หมายถึงการที่ตัวละครสำคัญไม่มีชะตากรรมเด่นชัดว่า เป็นไปในทางบวกหรือทางลบ ซึ่งใช้เป็นกลุ่มควบคุมในการศึกษา

ในการวิจัยครั้งนี้ ชะตากรรมของตัวละครสำคัญจะถูกอธิบายอย่างสั้น ๆ รวมอยู่ใน สถานการณ์จำลอง เพื่อป้องกันไม่ให้ผู้ร่วมการทดลองเกิดความสงสัยในการจัดกระทำ

4. สถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม (Moral dilemma) หมายถึง สถานการณ์จำลองที่ใช้ในการวิจัย เป็นเรื่องราวของคนผู้หนึ่ง ที่ตัดสินใจจะเมิดจริยธรรมต่อคน ส่วนน้อย (1 คน) เพื่อช่วยเหลือคนส่วนใหญ่ (5 คน)

5. รูปแบบสถานการณ์ (Situation types) หมายถึง สถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากใน ทางเลือกเชิงจริยธรรม ที่มีการละเมิดจริยธรรมในรูปแบบที่แตกต่างกัน แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ สอดคล้องกับเงื่อนไขการทดลอง ได้แก่

5.1 สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต คือสถานการณ์ที่มีการละเมิดจริยธรรมกับคน 1 คน จนเสียชีวิตเพื่อช่วยชีวิตคนส่วนใหญ่

5.2 สถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต คือ สถานการณ์ที่มีการละเมิดจริยธรรมกับ คน 1 คนให้ได้รับความทุกข์ยากลำบาก แต่ไม่อันตรายแก่ชีวิต เพื่อประโยชน์ของคนส่วนใหญ่

6. กระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ (Dual process cognitions) หมายถึงกระบวนการทาง ปัญญาของมนุษย์ที่ประเมินตัดสินใจต่าง ๆ ด้วยกลไกที่แตกต่างกัน 2 รูปแบบ แบบแรก เป็นการ ประเมินตัดสินใจด้วยความรู้เอง (Intuition) คือ ความรู้สึกที่เกิดขึ้นในจิตใจอย่างรวดเร็วไม่ขึ้นกับบริบท ใด ๆ แบบที่สอง เป็นการประเมินตัดสินใจด้วยเหตุผล (Reason) ที่มีการคิดใคร่ครวญ รวมถึง พิจารณาบริบทประกอบด้วย

โดยในการวิจัยครั้งนี้ใช้การจัดกระทำด้านเวลาในการประเมินตัดสินใจ เป็นตัวจำแนก รูปแบบการรู้คิด ซึ่งแบ่งออกตามเงื่อนไขการทดลอง 2 เงื่อนไข ได้แก่

6.1 เงื่อนไขการรู้คิดแบบอัตโนมัติ (Automatic cognition) หมายถึง เงื่อนไขการ ทดลองที่ให้ผู้ร่วมการทดลองต้องคิดและประเมินตัดสินใจอย่างรวดเร็ว ด้วยการจำกัดเวลาในการ ตอบ ซึ่งเชื่อว่าการประเมินตัดสินใจที่ออกมา นั้น จะได้รับอิทธิพลจากการรู้เองเป็นอย่างสูง

6.2 เงื่อนไขการรู้คิดแบบไคร์ครวญ (Deliberative cognition) หมายถึง เงื่อนไขการทดลองที่ให้ผู้ร่วมการทดลองได้พิจารณาไตร่ตรองอย่างเต็มที่ก่อนที่จะประเมินตัดสิน ซึ่งเชื่อว่าการประเมินตัดสินที่เกิดขึ้น จะมาจากการใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ความรู้สึก

7. การตัดสินด้านจริยธรรม (Moral judgment) หมายถึง การตัดสินในเชิงจริยธรรม เป็นการประเมินตัดสินการกระทำของคนผู้หนึ่ง ที่ไปล่วงละเมิดจริยธรรมคนส่วนน้อย (1 คน) เพื่อช่วยเหลือคนส่วนใหญ่ (5 คน)

ในการวิจัยครั้งนี้ การตัดสินด้านจริยธรรม จะวัดด้วยคะแนนจากมาตรฐานประมาณค่า 7 ระดับ ที่มีคำตอบแยกออกมาเป็น 2 ขั้ว ผู้ที่ได้คะแนนเฉลี่ยจากมาตรฐานวัดสูงกว่า 4 คะแนน คือผู้ที่มีแนวโน้มการตัดสินด้านจริยธรรมไปในทางประโยชน์นิยม (Utilitarianism) ส่วนผู้ที่ได้คะแนนเฉลี่ยจากมาตรฐานวัดต่ำกว่า 4 คะแนน คือผู้ที่มีแนวโน้มการตัดสินด้านจริยธรรมไปในทางกรณีธรรม (Deontological)

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงอิทธิพลของความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรม ที่ส่งผลต่อการตัดสินด้านจริยธรรมในกลุ่มวัยรุ่นตอนปลายถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้น
2. ทำให้ทราบถึงอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ ระหว่างความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรม กับตัวแปรอื่นที่เกี่ยวข้อง ที่ส่งผลต่อการตัดสินด้านจริยธรรมในกลุ่มวัยรุ่นตอนปลายถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้น

บทที่ 2

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนิสิตและนักศึกษาระดับปริญญาตรี ทั้งเพศชาย และเพศหญิง ที่มีอายุ 18-25 ปี ซึ่งอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนปลายถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้น สถานที่เก็บ ข้อมูล ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ และ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้วิจัยกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างด้วยโปรแกรม G*Power 3 (Faul, Erdfelder, Lang, & Buchner, 2012) เนื่องจากเป็นการศึกษาอิทธิพลของตัวแปรอิสระทั้ง อิทธิพลหลักและอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อตัวแปรตาม ผู้วิจัยจึงคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างจาก โปรแกรมโดยเลือกหมวดสถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (ANCOVA: Fixed effects, main effects and interactions) จากการทบทวนวรรณกรรมยังไม่พบงานวิจัยที่มีการระบุขนาดอิทธิพล ของความเชื่อว่ามีโลกมีความยุติธรรม ต่อการตัดสินด้านจริยธรรม ผู้วิจัยจึงประมาณค่าจากการ ประมาณขนาดอิทธิพลของ Cohen (1988) ที่ระดับปานกลาง (เนื่องจากผู้วิจัยคาดว่าอิทธิพลของ ความเชื่อว่ามีโลกมีความยุติธรรมจะส่งผลต่อการตัดสินด้านจริยธรรมในระดับปานกลาง) ได้ค่า $f = 0.25$ กำหนดระดับนัยสำคัญที่ .05 อำนาจการทดสอบเท่ากับ 0.90 จำนวน df ของตัวเศษ (Numerator df) = 2 [คำนวณจากแฟกเตอร์ของเงื่อนไขในการวิจัย = $(3-1) \times (2-1) \times (2-1) = 2$] แบ่งเงื่อนไขการทดลองได้ทั้งหมด 12 กลุ่ม เมื่อคำนวณแล้วได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 251 คน แต่ผู้วิจัยเพิ่มขนาดกลุ่มตัวอย่างให้เหมาะสมกับจำนวนกลุ่มตามเงื่อนไขการทดลอง เป็นจำนวน ทั้งหมด 360 คน (กลุ่มละ 30 คน \times 12 กลุ่ม) รวม 2 การศึกษา เท่ากับใช้กลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้นจำนวน 720 คน

งานวิจัยนี้ได้ผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย จากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรม การวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อวันที่ 18 เมษายน 2556 COA No. 074/2013

การสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตและนักศึกษาจากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ และมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เนื่องจากความสะดวกในการจัดการทดลองและการเข้าถึงแหล่งข้อมูล โดยเก็บข้อมูลจากผู้ทีลงเรียนในรายวิชาศึกษาทั่วไป เนื่องจากผู้เข้าเรียนมีความหลากหลายทั้งเพศ อายุ และคณะ โดยมีหลักเกณฑ์ ดังนี้

1. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย - ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยคือนิสิตที่ลงเรียนในรายวิชา General Psychology และวิชา Human Relations ของคณะจิตวิทยา ในภาคการศึกษาที่ 1 และ 2 ปีการศึกษา 2556 รวมจำนวนนิสิตทั้งสิ้น 376 คน คิดเป็นสัดส่วน 52.22 % ของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยทั้งหมด

2. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ - ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยคือนักศึกษาที่ลงเรียนในรายวิชา Social Psychology, วิชา Personality Development, วิชา Human Relations และวิชา Psychology for Work ของวิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรม ในภาคการศึกษาที่ 1 และ 2 ปีการศึกษา 2556 รวมจำนวนนักศึกษาทั้งสิ้น 308 คน คิดเป็นสัดส่วน 42.78 % ของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยทั้งหมด

3. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ - ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยคือนักศึกษาที่ลงเรียนในรายวิชา จิตวิทยา ของคณะมนุษยศาสตร์, คณะสังคมศาสตร์ และวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม ในภาคการศึกษาที่ 1 และ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 35 คน คิดเป็นสัดส่วน 4.86 % ของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยทั้งหมด

มีผู้ไม่ได้ระบุข้อมูลสถานศึกษาและคณะจำนวน 1 คน คิดเป็น 0.14 % รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยนี้ทั้งสิ้น 720 คน

การแบ่งสัดส่วนกลุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยนี้ ต้องการผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยทั้งสิ้นจำนวน 720 คน โดยแบ่งออกเป็น 2 การศึกษา การศึกษาละ 360 คน และแบ่งเพศของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยให้ได้ เพศชาย จำนวน 180 คน และเพศหญิงจำนวน 180 คน เพื่อเข้าสู่เงื่อนไขการทดลองโดยสุ่ม จำนวน 12 กลุ่ม ใน 1 กลุ่มจะประกอบด้วยเพศชาย 15 คน และเพศหญิง 15 คน

เมื่อดำเนินการเก็บข้อมูลจริงพบว่า มีสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างที่คลาดเคลื่อนจากเกณฑ์ที่กำหนด อันเนื่องมาจากปัจจัยหลายประการ เช่น สัดส่วนเพศของผู้เรียนในแต่ละมหาวิทยาลัย, จำนวนผู้ที่ลงทะเบียนเพิ่มหรือถอนวิชาเรียนออก ทำให้ได้สัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างจริง ดังนี้

1. การศึกษาที่ 1 จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 360 คน แบ่งเป็นผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยจาก จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 219 คน คิดเป็น 60.83 % มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ จำนวน 123 คน คิดเป็น 34.17 % และมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 18 คน คิดเป็น 5 %

2. การศึกษาที่ 2 จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 360 คน แบ่งเป็นผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยจาก จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 157 คน คิดเป็น 43.61 % มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ จำนวน 185 คน คิดเป็น 51.39 % มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 17 คน คิดเป็น 4.72 % และมีผู้ไม่ได้ระบุข้อมูลสถานศึกษาและคณะ จำนวน 1 คน คิดเป็น 0.28 %

เกณฑ์การคัดเลือกและเกณฑ์การคัดออกของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

เกณฑ์การคัดบุคคลเข้าเป็นผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

1. นิสิตและนักศึกษาระดับปริญญาตรีเพศชายและเพศหญิงที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป ที่เข้าศึกษาในรายวิชาที่กำหนด โดยไม่จำกัดคณะ สาขาวิชา และลักษณะทางประชากรศาสตร์อื่นใด

2. เป็นผู้ที่เกี่ยวข้องการทดลองโดยสมัครใจ

เกณฑ์การคัดบุคคลออกจากการวิจัย

1. เป็นผู้ที่ไม่ผ่านเกณฑ์คัดเลือกแล้ว ต้องการถอนตัวออกจากการวิจัย ไม่ว่าจะในกรณีใด ๆ

2. ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย แต่ไม่อยู่ร่วมโครงการจนเสร็จสิ้น

การเข้าถึงผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยและการพิทักษ์สิทธิ์

ผู้วิจัยมอบหมายให้ผู้ช่วย ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนในรายวิชาใด ๆ ประชาสัมพันธ์ให้นิสิตและนักศึกษาที่ลงเรียนในรายวิชาศึกษาทั่วไปได้ทราบ โดยนำเสนอข้อมูลตามเอกสารข้อมูลสำหรับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ผู้ที่เต็มใจเข้าร่วมสามารถลงชื่อได้ที่ผู้ช่วยผู้วิจัย ทั้งนี้ผู้ที่ลงชื่อเข้าร่วมในโครงการวิจัยแล้ว สามารถปฏิเสธการเข้าร่วมหรือถอนตัวออกจากการวิจัยในภายหลังได้ทุกขณะ โดยไม่มีผลกระทบใด ๆ กับการเรียน หรือความเป็นส่วนตัว ส่วนข้อมูลที่ได้จากการวิจัยจะถูกนำเสนอในภาพรวมเท่านั้น

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. มาตรฐานความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม
2. สถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม
3. มาตรฐานการตัดสินใจด้านจริยธรรม
4. เว็บไซต์แบบสอบถามออนไลน์ (ใช้จัดกระทำเงื่อนไขการรู้คิด)

การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 3 ชั้น ได้แก่

ชั้นที่ 1 พัฒนามาตรวัดความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม, สถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม โดยทดสอบกับนิสิตและนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป จากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยและมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูลจริง จำนวน 97 คน แบ่งเป็นเพศชาย 38 คน และเพศหญิง 59 คน และทดสอบความตรงของมาตรฐานความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมกับกลุ่มตัวอย่างในวิชาชีพ ผู้พิพากษา, อัยการ, นิติกร และพนักงานบริษัทเอกชน รวม 70 คน

ขั้นที่ 2 พัฒนามาตรการตัดสินด้านจริยธรรม กับนักศึกษาอายุ 18 ปีขึ้นไป จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูลจริง จำนวน 56 คน แบ่งเป็นเพศชาย 41 คน และเพศหญิง 15 คน

ขั้นที่ 3 ทดสอบความแตกต่างระหว่างการตอบแบบสอบถามออนไลน์ โดยทดสอบเวลาเฉลี่ยในการอ่านและตอบคำถามแต่ละส่วน รวมถึงการตอบคำถามในเงื่อนไขการรู้คิดแบบอัตโนมัติ และการรู้คิดแบบใคร่ครวญ โดยทดสอบกับนักศึกษาอายุ 18 ปีขึ้นไป จากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูลจริง จำนวน 75 คน แบ่งเป็นเพศชาย 42 คน และเพศหญิง 33 คน

1. มาตรฐานวัดความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม

ผู้วิจัยเลือกใช้มาตรฐานวัดความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมของ Rubin และ Peplau (1975) เนื่องจากเนื้อหาในข้อกระทง สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ทั้งมุมมองต่อผู้อื่นและตนเองในเหตุการณ์หลายรูปแบบ โดยเนื้อหาทั้งหมดของมาตร มีองค์ประกอบเดียว แต่มีรายละเอียดที่ครอบคลุมภาวะสันนิษฐานของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ดังนี้

1. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมในความหมายทั่วไป
2. การเชื่อมโยงรางวัลเข้ากับคนดี และการลงโทษกับคนไม่ดี
3. ความน่าจะเป็นที่คนไม่ดีจะได้รับรางวัล หรือ คนดีต้องถูกลงโทษ (ข้อกระทงทางลบ)
4. ข้อกระทงเกี่ยวข้องกับบริบทหลายอย่าง ได้แก่ สุขภาพ, ครอบครัว, สถานศึกษา,

การเมือง และกฎหมาย

ซึ่ง Braman และ Lambert (2001) พบว่า มาตรนี้ใช้ทำนายปฏิบัติการของผู้ร่วมการทดลองที่มีต่อเหยื่อได้มากกว่ามาตรฐานวัดความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมของ Lipkus (1991) มาตรชุดนี้ประกอบด้วยข้อกระทงทางบวก 11 ข้อ ข้อกระทงทางลบ 9 ข้อ รวมจำนวน 20 ข้อ ค่าความเที่ยงเท่ากับ .80 (Furnham, 2003) (ดูตาราง ก 1 ในภาคผนวก ก) เป็นมาตรแบบประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ไม่เห็นด้วย (Disagree) จนถึง เห็นด้วย (Agree)

การพัฒนามาตรฐานความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรม

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

1. ศึกษาแนวคิดในการสร้างมาตรวัดของ Rubin และ Peplau (1975)
2. นำข้อกระทงจากมาตรมาถอดความให้เป็นภาษาไทย โดยปรับปรุงเนื้อหาในข้อกระทงบางส่วนให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมไทย
3. ผู้วิจัยสร้างข้อกระทงเพิ่มอีก 10 ข้อ แบ่งเป็นข้อกระทงทางบวก 4 ข้อ และข้อกระทงทางลบ 6 ข้อ รวมข้อกระทงทั้งสิ้น 30 ข้อ
4. ผู้วิจัยปรับเกณฑ์การให้คะแนนใหม่ โดยเพิ่มการประมาณค่าเป็น 7 ระดับ มีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ข้อกระทงทางบวก

1	หมายถึง	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
2	หมายถึง	ไม่เห็นด้วย
3	หมายถึง	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย
4	หมายถึง	ไม่เห็นด้วยและเห็นด้วยพอ ๆ กัน
5	หมายถึง	ค่อนข้างเห็นด้วย
6	หมายถึง	เห็นด้วย
7	หมายถึง	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ข้อกระทงทางลบ

1	หมายถึง	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
2	หมายถึง	เห็นด้วย
3	หมายถึง	ค่อนข้างเห็นด้วย
4	หมายถึง	ไม่เห็นด้วยและเห็นด้วยพอ ๆ กัน
5	หมายถึง	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย
6	หมายถึง	ไม่เห็นด้วย
7	หมายถึง	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

5. นำมาตรที่ปรับปรุงแล้วเสนอต่อ อาจารย์ ดร.อภิษฎา ไชยวุฒิกกรณวณิช อาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบความเหมาะสมของสำนวนภาษา

ขั้นตอนในการหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ

การวิเคราะห์ความเที่ยง

1. นำมาตรไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างในขั้นพัฒนาเครื่องมือ ขั้นที่ 1 จำนวน 97 คน
2. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อกระทงรายข้อ (Item analysis) ด้วยการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายข้อของกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ (t-test) โดยกลุ่มสูงเป็นกลุ่มที่มีค่าเปอร์เซ็นต์ไทล์สูงกว่าหรือเท่ากับร้อยละ 73 และกลุ่มต่ำเป็นกลุ่มที่มีค่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ต่ำกว่าหรือเท่ากับร้อยละ 27 คัดเลือกข้อกระทงที่มีระดับนัยสำคัญต่ำกว่า .05 พบว่ามีข้อกระทงที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 24 ข้อ
3. นำข้อกระทงที่ผ่านสถิติทดสอบที่ ไปวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงแต่ละข้อกับคะแนนรวมของข้ออื่น ๆ (Corrected item-total correlation: CITC) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญที่ .05 ค่า r วิฤติ (93, .05, หนึ่งหาง) เท่ากับ .170 พบว่ามีข้อกระทงที่ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงกว่าค่า r วิฤติ และผ่านเกณฑ์ จำนวนทั้งสิ้น 22 ข้อ ได้ค่าแอลฟาเท่ากับ .81 (รายละเอียดแสดงในตารางที่ ก 1 ภาคผนวก ก)

การวิเคราะห์ความตรง

1. นำมาตรไปทดสอบกับกลุ่มที่รู้ลักษณะอยู่แล้ว (Known groups) ซึ่งผู้วิจัยคาดว่า จะเป็น กลุ่มของผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมในระดับสูงและในระดับรองลงมา ดังนี้
 - กลุ่มที่คาดว่าน่าจะมี ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูง ได้แก่ ผู้พิพากษา (21 คน), อัยการ (9 คน) และนิติกร (5 คน) รวมจำนวน 35 คน
 - กลุ่มที่คาดว่าน่าจะมี ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่ำกว่ากลุ่มสูง ได้แก่ พนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 35 คน
2. นำข้อมูลที่ได้มาทดสอบค่าที่ พบว่ามาตรนี้สามารถจำแนกผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูงและผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่ำได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ, $t(68) = 3.56, p < .01$, หนึ่งหาง (รายละเอียดแสดงในตาราง ก 2 ภาคผนวก ก)

2. สถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม

สถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมเป็นเครื่องมือสำคัญที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรม เป็นสถานการณ์จำลองที่มีเรื่องราวสั้น ๆ ให้ผู้อ่านต้องประเมินตัดสินใจกระทำของบุคคลผู้หนึ่ง ที่ไปละเมิดจริยธรรมคน 1 คน เพื่อช่วยคนจำนวนมากกว่า (5 คน) ให้รอดชีวิตหรือได้รับประโยชน์ เนื้อหาในสถานการณ์จำลองนี้ถูกดัดแปลงให้มีความแตกต่างกัน โดยจำแนกจากตัวแปรที่เกี่ยวข้อง 2 ตัวแปร ดังต่อไปนี้

1. รูปแบบสถานการณ์ (Situation types) แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1.1 สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต คือ สถานการณ์ที่มีการละเมิดจริยธรรมต่อคน 1 คน ถึงขั้นเสียชีวิต เพื่อช่วยชีวิตคนอื่น 5 คนให้รอดชีวิต ซึ่งผู้วิจัยได้แนวทางจากสถานการณ์รถราง (Trolley dilemma) ของ Foot (1978) รวมถึงสถานการณ์อื่นที่มีการดัดแปลงต่อมา

1.2 สถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต คือสถานการณ์ที่มีการละเมิดจริยธรรมต่อคน 1 คน ให้เสียประโยชน์หรือได้รับความลำบาก เพื่อประโยชน์ของคนอีก 5 คน ซึ่งผู้วิจัยได้เค้าโครงเรื่องมาจากการทบทวนวรรณกรรม รวมถึงพัฒนาขึ้นมาเอง โดยเทียบเคียงกับเรื่องราวในสังคมทั้งจากประสบการณ์และจากข่าวต่าง ๆ ผู้วิจัยสร้างและรวบรวมสถานการณ์จำลองในชั้นพัฒนานี้ ประเภทละ 3 สถานการณ์ รวมจำนวนทั้งสิ้น 6 สถานการณ์

2. ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ (Protagonist's Destiny) ชะตากรรม คือ ลักษณะบางประการของบุคคล เป็นรูปแบบของผลกรรม (outcomes) ที่แสดงให้เห็นถึงโชคหรือเคราะห์ที่บุคคลต้องประสบอยู่ ผู้วิจัยกำหนดชะตากรรมให้สอดคล้องกับการทบทวนวรรณกรรมและสภาพสังคมในปัจจุบัน แล้วนำชะตากรรมต่าง ๆ ที่ผ่านการคัดเลือกไปอธิบายขยายความให้ตัวละครในสถานการณ์ เรียกตัวละครที่ถูกขยายความด้วยชะตากรรมว่า “ตัวละครสำคัญ” โดย ตัวละครสำคัญในการศึกษาที่ 1 คือ คน 1 คน ที่ถูกละเมิดจริยธรรม ส่วนตัวละครสำคัญในการศึกษาที่ 2 คือ ตัวผู้กระทำที่ไปละเมิดจริยธรรมต่อคน 1 คน

การพัฒนาสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

1. ผู้วิจัยกำหนดเค้าโครงของสถานการณ์จำลอง จากบทสรุปของ Christensen และ Gomila (2012) รวมถึงการทบทวนจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง จนสามารถสรุปหลักเกณฑ์ของสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมในงานวิจัยครั้งนี้ได้ ดังนี้

1.1 การลำดับเรื่องราวในสถานการณ์

ในสถานการณ์จำลอง จะถูกแบ่งออกเป็น 4 ช่วงตามลำดับ ได้แก่

- เหตุการณ์เริ่มแรก (Preliminary situation)
- ภาวะยุ่งยากในทางเลือก (Dilemma situation)
- ผลลัพธ์ในแต่ละทางเลือก (Outcome)
- การให้ผู้อ่านประเมินตัดสินด้านจริยธรรม (Moral Judgment)

1.2 แบบแผนของสถานการณ์

การสร้างเรื่องราวในสถานการณ์จำลอง จะคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ดังนี้

- ตัวละครสำคัญ (Protagonist)
- เหตุการณ์ก่อนหน้า (Situational antecedent) ของตัวละคร
- มุมมองของผู้ร่วมการทดลอง (Participant perspective)
- รูปแบบสำนวนภาษา (Expression style)
- การใช้คำ (Word framing)
- จำนวนคำ (Word number count)

1.3 ทางเลือกในสถานการณ์

ในสถานการณ์จำลอง จะมีทางเลือกอยู่เพียง 2 ทาง ทางแรกคือ หากยอมละเมิดจริยธรรมต่อคน 1 คน ให้ผู้นั้นต้องเสียชีวิตหรือเสียประโยชน์ คนอีก 5 คน จะรอดชีวิตหรือได้ประโยชน์ ทางที่สอง หากไม่ยอมละเมิดจริยธรรมต่อคน 1 คน คนอีก 5 คนจะเสียชีวิตหรือเสียประโยชน์ ซึ่งการเลือกในทางใดทางหนึ่ง แสดงให้เห็นถึงแนวโน้มว่าผู้เลือกมีการตัดสินใจในทางกรณียธรรม (Deontological) หรือประโยชน์นิยม (Utilitarianism)

1.4 มุมมองและบทสรุปของสถานการณ์

ในสถานการณ์จำลองจะมีตัวละครที่เป็นผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ ผู้กระทำคือบุคคลที่ต้องเผชิญกับทางเลือกในสถานการณ์นั้น ส่วนผู้ถูกกระทำคือคน 1 คนในสถานการณ์ที่ต้องถูกละเมิดจริยธรรม บทสรุปของทุกสถานการณ์ จะจบลงตรงที่ตัวละครผู้เผชิญสถานการณ์เลือกที่จะละเมิดจริยธรรมต่อคน 1 คน เพื่อช่วยคนอื่นอีก 5 คน ดังนั้นมุมมองของผู้อ่านสถานการณ์จำลองจะเสมือนเป็นบุคคลที่ 3 หรือผู้สังเกตการณ์ ที่จะต้องประเมินตัดสินการกระทำของตัวละครที่เป็นผู้กระทำว่าเป็นอย่างไร โดยตัวอย่างการสร้างสถานการณ์จำลอง สรุปได้ดังตาราง 5

ตาราง 5

หลักการสร้างสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม

ตัวอย่างสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม

“นาย ก ขับรถยนต์ไปตามถนนเพื่อจะกลับบ้านตามปกติ ด้วยความเร็วประมาณ 80 กิโลเมตร/ชั่วโมง ในระหว่างทางเบื้องหน้า เขาเห็นคนงานที่มาซ่อมถนน จำนวน 5 คน กำลังลำเลียงอุปกรณ์ข้ามถนนไปเก็บที่รถ เขาจึงเหยียบเบรกเพื่อชะลอรถ แต่พบว่าระบบเบรกเกิดมีปัญหา ทำให้ไม่สามารถหยุดรถได้ และรถที่กำลังจะวิ่งไปชนคนงาน 5 คนนั้นเสียชีวิตอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ทางเดียวที่ทำได้คือ หักรถหลบขึ้นไปบนทางเท้า ที่มี ชายคนหนึ่ง ซึ่งเพิ่งเลิกงานและกำลังเดินไปตลาดเพื่อหาซื้ออาหาร โดย รถจะต้องชนชายผู้นั้นเสียชีวิต แทน ซึ่งนาย ก ก็ได้ตัดสินใจหักพวงมาลัยให้รถวิ่งขึ้นไปบนทางเท้าและไปชนชายผู้นั้นเสียชีวิตจริงๆ”

ท่านมีความเห็นอย่างไรต่อการกระทำของนาย ก?

1. ลำดับเรื่องราวในสถานการณ์

เหตุการณ์เริ่มแรก (Preliminary situation)	- นาย ก ขับรถยนต์ไปตามถนนเพื่อจะกลับบ้านตามปกติ ด้วยความเร็วประมาณ 80 กิโลเมตร/ชั่วโมง
สถานการณ์ยุ่งยากในทางเลือก (Dilemma situation)	- เบื้องหน้ามีคนงาน 5 คนกำลังข้ามถนนอยู่ แต่ระบบเบรกมีปัญหา - บนทางเท้ามีคน 1 คนกำลังเดินอยู่

ตาราง 5 (ต่อ)

ตัวอย่างการสร้างสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม

ผลลัพธ์ในแต่ละทางเลือก (Outcome)	- ถ้าปล่อยให้รถตรงต่อไป คนงาน 5 คนนั้นจะต้องถูกรถชนเสียชีวิตทั้งหมด - ถ้าหักรถหลบขึ้นไปบนทางเท้า รถจะต้องชนคน 1 คนเสียชีวิต
การตัดสินใจด้านจริยธรรม (Moral Judgment)	- ท่านมีความเห็นอย่างไรต่อการกระทำของ นาย ก?

2. แบบแผนของสถานการณ์

ตัวละครสำคัญ (Protagonist)	- ชาย 1 คนบนทางเท้า
เหตุการณ์ก่อนหน้า (Situational antecedent)	- ชาย 1 คนบนทางเท้าเพิ่งกลับจากทำงานและแวะซื้ออาหาร
มุมมองของผู้ร่วมการทดลอง (Participant perspective)	- เป็นมุมมองของผู้สังเกต (บุคคลที่ 3)
รูปแบบสำนวนภาษา (Expression style)	- ใช้ภาษาที่เรียบง่าย และหลีกเลี่ยงสำนวนที่ก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกมากเกินไป
การใช้คำ (Word framing)	- หลีกเลี่ยงคำที่กระทบต่ออารมณ์สูง เช่น คำว่า ฆ่า - หลีกเลี่ยงการใช้คำที่สื่อถึงเจตนาในการทำร้าย
จำนวนคำ (Word number count)	165 คำ (ควบคุมจำนวนคำให้ใกล้เคียงกันมากที่สุดในทุกสถานการณ์)

1.5 พัฒนาลักษณะชะตากรรมที่จะนำไปขยายความให้แก่ตัวละครสำคัญ ผู้วิจัยกำหนดและคัดเลือกชะตากรรมหลายรูปแบบทั้งในทางบวกและทางลบ โดยพิจารณาจากบททวนวรรณกรรมและจากการรับรู้ของผู้วิจัยเองที่มีต่อสภาพสังคมปัจจุบัน แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ชะตากรรมที่ไม่ดีและชะตากรรมที่ดี ซึ่งถูกจัดหมวดหมู่ให้สอดคล้องกับแนวคิดจาก

การศึกษาเรื่องความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมในอดีต ได้แก่ ด้านสุขภาพ (เช่น เป็นโรคร้าย-อายุยืนยาว), ด้านสถานะทางสังคม (เช่น ยากจน-ร่ำรวย), ด้านโชคชะตา (เช่น ถูกทำร้าย-ถูกลอตเตอรี่) ดังตาราง 6

ตาราง 6

ลักษณะชะตากรรมต่าง ๆ ที่ใช้ในชั้นพัฒนาเครื่องมือ

	ชะตากรรมที่ไม่ดี	ชะตากรรมที่ดี
ด้านสุขภาพ	เป็นโรคมะเร็ง เป็นโรคเอดส์ วิกลจริต แขนหรือขาพิการ หูหนวก ตาบอด	สุขภาพแข็งแรง อายุยืนยาว ครูสอนโยคะ นักกีฬาทีมชาติ นักกีฬามหาวิทยาลัย ผู้ที่ย้ายขาดจากโรคมะเร็ง
ด้านสถานะทางสังคม	ขอทาน คนเก็บขยะ คนรับใช้ คนยากจน คนจรจัด โจร ติดยาเสพติด	เจ้าของบริษัท ประธานบริษัท รัฐมนตรี นายพล มหาเศรษฐี แพทย์ ศาสตราจารย์ ดาราดัง พนักงานดีเด่น
ด้านโชคชะตา	ถูกข่มขืน ถูกชิงทรัพย์ ถูกทำร้าย ถูกโกงจนหมดตัว	ถูกลอตเตอรี่รางวัลใหญ่ รอดชีวิตจากอุบัติเหตุ

1.6 นำลักษณะชะตากรรมไปให้กลุ่มตัวอย่างในชั้นพัฒนาเครื่องมือ ชั้นที่ 1 ประเมินและคัดเลือกตามความรู้สึกของตนเอง ว่าลักษณะใดเป็น “ชะตากรรมที่ไม่ดี” และ “ชะตากรรมที่ดี” มากที่สุด ประเภทละ 3 ลักษณะ หรือถ้าไม่เห็นด้วยกับตัวเลือกที่เสนอ ก็ให้ระบุตามความคิดเห็นของตนเอง ได้ข้อมูลจากผู้ตอบทั้งสิ้นจำนวน 96 คน

1.7 นำลักษณะชะตากรรมที่กลุ่มตัวอย่างเลือก มาจัดเรียงความถี่จากมากไปน้อย เพื่อหาความเชื่อเด่นชัดต่อลักษณะชะตากรรมที่ไม่ดีและชะตากรรมที่ดี (รายละเอียดแสดงในตาราง ก 3 และตาราง ก 4 ภาคผนวก ก) แล้วคัดเลือกลักษณะชะตากรรมที่มีผู้เลือกมากที่สุด 3 อันดับแรกในแต่ละประเภทมาใช้ต่อไป แต่เมื่อผู้วิจัยพิจารณาบริบทของสถานการณ์จำลองที่จะใช้ในการศึกษา พบว่า ลักษณะชะตากรรมบางอย่างอาจไม่สอดคล้องกับตัวละครในสถานการณ์ เช่น ชะตากรรมไม่ดีที่เป็นคนตาบอด ไม่สามารถนำไปใส่ในตัวละครคนขับรถยนต์ได้ ผู้วิจัยจึงต้องพิจารณาลักษณะชะตากรรมจากอันดับที่ลดหลั่นลงไปตามความเหมาะสม แล้วนำมาเปรียบเทียบกับสถานการณ์จำลองเพื่อที่จะหาความสอดคล้องระหว่างชะตากรรมกับตัวละครในสถานการณ์ให้ได้มากที่สุด (รายละเอียดแสดงในตาราง 7)

1.8 สร้างสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม จำนวน 6 สถานการณ์ แล้วนำไปให้กลุ่มตัวอย่างในชั้นพัฒนาเครื่องมือ ชั้นที่ 1 ประเมินลักษณะต่าง ๆ ของสถานการณ์ เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้อ่าน และความถูกต้องของสถานการณ์ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

- 1.8.1 สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต จำนวน 3 สถานการณ์ ได้แก่
- สถานการณ์ที่ 1 ขับรถยนต์ (ดัดแปลงจากสถานการณ์รถราง หรือ Trolley dilemma ของ Foot, 1978)
 - สถานการณ์ที่ 2 เรือสำราญ (ดัดแปลงจากสถานการณ์เรือชูชีพของ Zimmer, 2004)
 - สถานการณ์ที่ 3 ปลูกถ่ายอวัยวะ (นำมาจากสถานการณ์คนไข้ หรือ Doctor's sick patients จากบทความของ Hopkins, 2011)

จำนวนผู้ประเมิน 49 คน แบ่งเป็นเพศหญิง 28 คน เพศชาย 21 คน

1.8.2 สถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต จำนวน 3 สถานการณ์ ได้แก่

- สถานการณ์ที่ 1 ปลดพนักงาน
- สถานการณ์ที่ 2 นักสืบ
- สถานการณ์ที่ 3 ประกวดความสามารถ

ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเองทั้ง 3 สถานการณ์ จำนวนผู้
ประเมิน 48 คน แบ่งเป็นเพศหญิง 31 คน เพศชาย 17 คน

ในแต่ละสถานการณ์ เมื่อผู้ประเมินอ่านข้อความจบแล้ว จะต้องตอบข้อคำถาม
ดังต่อไปนี้

1. เห็นด้วยกับการกระทำของผู้กระทำหรือไม่
2. จากข้อความ ใครคือ 'ผู้กระทำ' ในเหตุการณ์นี้
3. จากข้อความ ใครคือ 'ผู้ถูกกระทำ' ในเหตุการณ์นี้
4. จากข้อความ ผู้กระทำมีทางเลือกกี่ทาง
5. ความคิดเห็นเพิ่มเติม (เมื่อพิจารณาคำตอบทั้งหมด พบว่ามีผู้ที่ให้

ความคิดเห็นเพิ่มเติมจำนวนเล็กน้อย และทั้งหมดเป็นการหาเหตุผลอื่นที่นอกเหนือจากที่ระบุไว้ใน
สถานการณ์ เช่น คนขับรถน่าจะบีบแตรให้คนงานรู้ตัวก่อน, ไม่มีใครควรจะต้องเสียชีวิต ฯลฯ
ผู้วิจัยจึงไม่นำคำตอบเพิ่มเติมในข้อ 5 นี้ มาร่วมในการวิเคราะห์ข้อมูล

6. ในสถานการณ์ทั้งหมด คิดว่าสถานการณ์ใดบ้างที่เป็นเรื่องจริง

ในแต่ละคำถาม จะมีตัวเลือกให้ผู้ประเมินเลือกตอบ โดยผู้วิจัยมีเกณฑ์ในการ
คัดเลือกสถานการณ์จำลอง 3 ประการ ดังนี้

ประการแรก เป็นสถานการณ์ที่คำถามข้อ 1 มีผู้เห็นด้วยและไม่เห็นด้วยพอ ๆ กัน
เพื่อเป็นการควบคุมความลำเอียงจากเนื้อหาของเหตุการณ์ที่อาจส่งผลต่อการตอบ

ประการที่สอง เป็นสถานการณ์ที่มีผู้ตอบคำถามข้อ 2-4 ได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่
ว่าใครคือผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ และทางเลือกที่มีเพียง 2 ทาง

ประการที่สาม เป็นสถานการณ์ที่ผู้ประเมินคาดว่าเป็นเรื่องจริง (เพื่อแสดงว่า
สถานการณ์จำลองนั้นมีความสมจริง เพื่อกระตุ้นให้ผู้ประเมินตั้งใจตอบตามความรู้สึกที่แท้จริง)

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต สถานการณ์
ที่ 1 ขับรถยนต์ และสถานการณ์ที่ 3 ปลูกถ่ายอวัยวะ เป็นสถานการณ์ที่สัดส่วนการประเมินของ
ผู้ตอบผ่านเกณฑ์ใกล้เคียงกัน แต่เมื่อพิจารณาลักษณะชะตากรรมที่ผ่านการคัดเลือกในขั้นต้น ถ้า
นำมาใส่ให้ตัวละครสำคัญในสถานการณ์ปลูกถ่ายอวัยวะอาจไม่เหมาะสม (เช่น การนำลักษณะ
ชะตากรรมแขนหรือขาพิการ, ถูกข่มขืน, ตาบอด มาใส่ให้ตัวละครนายยอดที่เป็นแพทย์ มีความ
สอดคล้องต่ำและเป็นจริงได้ยาก) ผู้วิจัยจึงเลือกสถานการณ์ขับรถชนคนที่มีลักษณะเหมาะสมกับ
ลักษณะชะตากรรมมากกว่ามาใช้ในการทดลองจริงต่อไป ส่วนสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต

พบว่า สถานการณ์ที่ 1 ปลอดภัยกว่า มีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการทดลองจริงมากที่สุด ด้วยเหตุผลเช่นเดียวกับที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น (รายละเอียดแสดงในตาราง ก 5 และตาราง ก 6 ภาคผนวก ก)

1.9 นำลักษณะชะตากรรมจากผลสำรวจ 5 อันดับแรกจากข้อ 1.7 มาพิจารณา คัดเลือก เพื่อหาลักษณะชะตากรรม 3 ลักษณะที่เหมาะสม และนำไปใช้ได้กับตัวละครสำคัญใน สถานการณ์จำลองที่ผ่านการคัดเลือกจากข้อ 1.8 ทั้งตัวละครที่เป็นผู้ถูกกระทำ (การศึกษาที่ 1) และผู้กระทำ (การศึกษาที่ 2) ผลการพิจารณาพบว่า มีลักษณะชะตากรรมบางอย่างที่ไม่เหมาะสม จะนำมาจับคู่กับตัวละครในสถานการณ์ ได้แก่

1. ถูกข่มขืน - ลักษณะชะตากรรมนี้ไม่เหมาะสม เนื่องจากตัวละครใน สถานการณ์ ถูกกำหนดให้เป็นเพศชายทั้งหมด (เพื่อควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนจากความสงสารหรือ เห็นอกเห็นใจในเพศหญิง) สาเหตุที่ผู้วิจัยนำลักษณะชะตากรรมนี้มาใช้ในการสำรวจ เพื่อต้องการ ทราบทัศนคติในกลุ่มตัวอย่างชาวไทย และผลปรากฏว่าการถูกข่มขืนเป็นชะตากรรมไม่ดีที่ผู้ ประเมินเลือกเป็นอันดับ 1 ในกลุ่มตัวอย่างเพศหญิง (27 คน) และเป็นอันดับ 2 ในกลุ่มตัวอย่าง เพศชาย (10 คน)

2. ตาบอด - ไม่สามารถใส่ลักษณะชะตากรรมนี้ในตัวละครที่เป็นคนขับ รถยนต์กับหัวหน้างาน เนื่องจากขัดแย้งกับความเป็นไปได้จริง

3. สุขภาพแข็งแรง - ผู้วิจัยมีความเห็นว่า สุขภาพแข็งแรงคือลักษณะ ชะตากรรมที่บุคคลทั่วไปเป็นได้ แม้มีผู้เลือกมากเป็นอันดับ 1 แต่คาดว่าเมื่อนำชะตากรรมนี้มาใช้ ในตัวละครสำคัญแล้ว อาจส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ประเมินไม่มากนัก จึงตัดชะตากรรมนี้ออกไป

4. มหาเศรษฐี - ไม่สามารถใส่ลักษณะชะตากรรมนี้ในตัวละครที่เป็น หัวหน้างานและลูกน้องที่ออกจากงาน เนื่องจากขัดแย้งกับความเป็นไปได้จริง รายละเอียดแสดง ในตาราง 7

1.10 ผลการพิจารณาทำให้ได้ลักษณะชะตากรรมที่จะนำมาใส่ในตัวละครสำคัญ 6 ลักษณะ แบ่งเป็น ลักษณะชะตากรรมที่ไม่ดี 3 ลักษณะ ได้แก่ แขนหรือขาพิการ, ถูกโกงจนหมดตัว, เป็นโรคมะเร็ง และลักษณะชะตากรรมที่ดีอีก 3 ลักษณะ ได้แก่ รอดชีวิตจากอุบัติเหตุ, หายขาดจากโรคมะเร็ง, ถูกถอดเตอรั่วรังวัลใหญ่ ส่วนสถานการณ์จำลองที่ผ่านการคัดเลือกแบ่ง ออกเป็น สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ได้แก่ สถานการณ์ขับรถชนคน และสถานการณ์ที่ไม่ เกี่ยวข้องกับชีวิต ได้แก่ สถานการณ์ปลอดภัย

ตาราง 7

การเปรียบเทียบลักษณะชะตากรรมจากผลสำรวจกับตัวละครสำคัญในสถานการณ์ที่ผ่าน
การคัดเลือก

	สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต (ข้าบรณนต์)		สถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต (ปลดพนักงาน)	
	ผู้กระทำ	ผู้ถูกกระทำ	ผู้กระทำ	ผู้ถูกกระทำ
	นายตัน (คนข้าบรณ)	ชายบน ทางเท้า	นายจ่อม (หัวหน้างาน)	ลูกน้องที่ ออกจากงาน
ชะตากรรมไม่ดี				
แขนหรือขาพิการ	✓	✓	✓	✓
ถูกข่มขืน	✗	✗	✗	✗
ตาบอด	✗	✓	✗	✓
ถูกโกงจนหมดตัว	✓	✓	✓	✓
เป็นโรคมะเร็ง	✓	✓	✓	✓
ชะตากรรมดี				
สุขภาพแข็งแรง	✗	✗	✗	✗
รอดชีวิตจากอุบัติเหตุ	✓	✓	✓	✓
มหาเศรษฐี	✓	✓	✗	✗
หายขาดจากโรคมะเร็ง	✓	✓	✓	✓
ถูกลอตเตอรี่รางวัลใหญ่	✓	✓	✓	✓

1.11 กำหนดลักษณะชะตากรรมให้แก่ตัวละครสำคัญในสถานการณ์จำลอง โดยการศึกษาที่ 1 ตัวละครสำคัญคือผู้ถูกกระทำในสถานการณ์ และในการศึกษาที่ 2 ตัวละครสำคัญคือผู้กระทำในสถานการณ์ ทำให้ได้สถานการณ์จำลองทั้ง 2 การศึกษา จำนวน 24 สถานการณ์ รวมกับสถานการณ์ควบคุมที่ตัวละครไม่ปรากฏลักษณะชะตากรรม อีก 2 สถานการณ์ รวมสถานการณ์จำลองที่ใช้ในการศึกษานี้ทั้งสิ้นจำนวน 26 สถานการณ์ ผู้วิจัยนำสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมทั้งหมดที่สร้างขึ้นนี้ เสนอต่ออาจารย์ ดร. อภิษฎา ไชยวุฒิภรณ์วานิช อาจารย์ที่ปรึกษา ได้ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมอีกครั้ง ก่อนนำไปใช้เก็บข้อมูลในขั้นการทดลองจริงต่อไป

1.12 เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมของผู้ร่วมการทดลองก่อนการประเมินตัดสินสถานการณ์จำลองในแต่ละเงื่อนไข ผู้วิจัยได้นำสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับการศึกษาหรือสถานการณ์หลอกแทรกไว้ก่อนหน้าสถานการณ์จำลองที่ใช้ศึกษาจริง โดยสถานการณ์หลอกดัดแปลงมาจาก สถานการณ์ 'Heinz dilemma' ของ Kohlberg (1964) มีเนื้อความดังนี้

“นายเขตเป็นลูกชายคนเดียว อยู่มาวันหนึ่งพ่อของเขาเกิดล้มป่วยหนักซึ่งหมอวินิจฉัยว่าเป็นโรคที่พบได้ยาก ทางเดียวคือต้องรักษาด้วยยาที่มีราคาแพงมาก ไม่เช่นนั้นพ่อของเขาจะต้องเสียชีวิตภายในเวลาไม่นาน แต่ด้วยครอบครัวของนายเขตไม่มีเงินพอที่จะซื้อยานี้ ในที่สุดนายเขตจึงได้ตัดสินใจเข้าไปขโมยยาชนิดนี้ที่ร้านขายยาแห่งหนึ่งเพื่อมารักษาพ่อของตน”

เมื่อผู้ร่วมการทดลองในทุกเงื่อนไขอ่านสถานการณ์หลอกนี้จบ จะต้องตอบมาตรการตัดสินด้านจริยธรรมโดยมีการจับเวลาตามเงื่อนไขที่กำหนด จากนั้นจึงจะเข้าสู่หน้าจอของสถานการณ์จำลองที่ใช้ศึกษาจริงต่อไป

3. มาตรการตัดสินด้านจริยธรรม

มาตรการตัดสินด้านจริยธรรม เป็นข้อคำถามเชิงประเมินตัดสินการกระทำที่ละเมิดจริยธรรมของตัวละครในสถานการณ์จำลอง เมื่อผู้ร่วมการทดลองอ่านสถานการณ์จำลองจบลง จึงตอบข้อคำถามในมาตร ซึ่งมาตรนี้ประกอบไปด้วยข้อกระทงที่มีคำตอบ 2 ข้อคล้ายมาตรจำแนกความหมาย (semantic differential scale) 7 ช่วง แต่มีการให้คะแนนแบบมาตรรวมการประมาณ

ค่าของลิเคิร์ต (Likert summated ratings scale) ด้วยระดับคะแนน 1-7 แทนการให้คะแนนจาก -3 ถึง +3 มีจำนวน 5 ข้อ โดยให้ผู้ตอบประเมินว่า

1. การกระทำของผู้กระทำในสถานการณ์นั้น ผิดหรือถูก (Wrong-Right)
2. การกระทำของผู้กระทำในสถานการณ์นั้น น่าตำหนิหรือน่าชมเชย (Blame-Praise)
3. การกระทำของผู้กระทำในสถานการณ์นั้น เป็นเรื่องต้องห้ามหรือยอมให้เกิดขึ้นได้ (Forbidden-Permissible)
4. การกระทำของผู้กระทำในสถานการณ์นั้น เป็นสิ่งที่ไม่น่ายอมรับหรือยอมรับได้ (Unacceptable-Acceptable)
5. การกระทำของผู้กระทำในสถานการณ์นั้น เป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสมหรือเหมาะสม (Unsuitable-Suitable)

คะแนนรวมเฉลี่ยที่ได้จากมาตรนี้ จะเป็นตัวชี้วัดแนวโน้มของการตัดสินใจด้านจริยธรรมของผู้ร่วมการทดลอง ถ้าผู้ตอบได้คะแนนเฉลี่ยจากมาตรวัดสูงกว่าค่ากลาง (4 คะแนน) หมายความว่าบุคคลนั้นมีแนวโน้มการตัดสินใจด้านจริยธรรมไปในทางประโยชน์นิยม (Utilitarianism) แต่ถ้าได้คะแนนเฉลี่ยจากมาตรวัดต่ำกว่า 4 คะแนน แสดงว่าบุคคลนั้นมีแนวโน้มการตัดสินใจด้านจริยธรรมไปในทางกรณียธรรม (Deontological)

นอกจากนี้ ยังมีคำถามปลายเปิดจำนวน 1 ข้อ โดยให้ผู้ร่วมการทดลองอธิบายถึงเหตุผลของการประเมินตัดสินใจ โดยผู้วิจัยจัดกลุ่มคำตอบและแสดงผลในรูปแบบของความถี่ประกอบกับนำคำตอบมาอภิปรายในเชิงคุณภาพ

การพัฒนามาตรการตัดสินใจด้านจริยธรรม

การวิเคราะห์ความเที่ยง (reliability)

1. นำมาตรไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างในขั้นพัฒนาเครื่องมือ ชั้นที่ 2 จำนวน 56 คน โดยให้อ่านสถานการณ์ที่มีความยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมที่ผ่านการคัดเลือกในข้อ 1.8 แล้วตอบข้อคำถามมาตรการตัดสินใจด้านจริยธรรม

2. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อกระทงรายข้อ (Item analysis) ด้วยการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายข้อของกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ (*t-test*) โดยกลุ่มสูงเป็นกลุ่มที่มีค่าเปอร์เซ็นต์ไทล์สูงกว่าหรือ

เท่ากับร้อยละ 73 และกลุ่มต่ำเป็นกลุ่มที่มีค่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ต่ำกว่าหรือเท่ากับร้อยละ 27 คัดเลือกข้อกระทงที่มีระดับนัยสำคัญต่ำกว่า .05 พบว่าข้อกระทงทั้ง 5 ข้อ ผ่านการคัดเลือก

3. นำข้อกระทงที่ผ่านสถิติทดสอบที่ ไปวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงแต่ละข้อกับคะแนนรวมของข้ออื่น ๆ (Corrected item-total correlation: CITC) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญที่ .05 ค่า r วิฤติ (53, .05, หนึ่งหาง) เท่ากับ .224 พบผลดังนี้

3.1 ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ข้อกระทงทั้ง 5 ข้อ มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงกว่าค่า r วิฤติ และผ่านการคัดเลือกทั้งหมด ได้ค่าแอลฟา เท่ากับ .84

(รายละเอียดแสดงในตาราง ก 7 ภาคผนวก ก)

3.2 ในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต ข้อกระทงทั้ง 5 ข้อ มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงกว่าค่า r วิฤติ และผ่านการคัดเลือกทั้งหมดเช่นกัน ได้ค่าแอลฟา เท่ากับ .85

(รายละเอียดแสดงในตาราง ก 8 ภาคผนวก ก)

4. กระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ

กระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ (Dual process model) เป็นตัวแปรที่จัดกระทำโดยใช้คอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้วิจัยดัดแปลงมาจากแนวทางการทดลองของ Suter และ Hertwig (2011) โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. สถานการณ์จำลองถูกนำเสนอผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ เมื่อผู้ร่วมการทดลองอ่านสถานการณ์จำลองจบลง และกดปุ่มบนคีย์บอร์ด คอมพิวเตอร์จะเข้าสู่หน้าจอของคำถาม

2. เมื่อเข้าสู่หน้าจอของข้อคำถามจากมาตรการตัดสินด้านจริยธรรม ผู้ร่วมการทดลองจะถูกแบ่งออกเป็นสองเงื่อนไขตามรูปแบบของกระบวนการรู้คิด โดยในแต่ละเงื่อนไขมีเวลาการตอบคำถามไม่เท่ากัน มีรายละเอียดดังนี้

2.1 ในเงื่อนไขการรู้คิดแบบอัตโนมัติ ข้อคำถามจะปรากฏขึ้นมาหน้าจอละ 1 คำถาม ลำดับของคำถามจะปรากฏโดยสุ่ม ผู้ร่วมการทดลองมีเวลาจำกัดในการตอบคำถามแต่ละข้อ โดยมีกรอบแสดงเวลานับถอยหลัง 9 วินาที ปรากฏขึ้นพร้อมข้อความสีแดงว่า “โปรดตอบก่อนหมดเวลา!” ผู้ร่วมการทดลองต้องกดเลือกคำตอบก่อนหมดเวลา จากนั้นจึงกดปุ่มเพื่อไปยังคำถามในหน้าถัดไป ในกรณีที่หมดเวลา หน้าจอจะถูกเปลี่ยนไปสู่ข้อคำถามถัดไปโดยอัตโนมัติ เมื่อตอบ

มาตรการตัดสินด้านจริยธรรมครบทั้ง 5 ข้อแล้ว จะมีคำถามปลายเปิดในหน้าถัดไปให้ผู้ร่วมการทดลองได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมโดยไม่มีกำหนดเวลา

2.2 เงื่อนไขการรู้คิดแบบไคร์ครวญ ข้อคำถามทั้ง 5 ข้อ รวมคำถามปลายเปิดจะปรากฏขึ้นมาพร้อมกันทั้งหมด โดยมีกรอบแสดงเวลานับถอยหลัง 90 วินาที ปรากฏขึ้นพร้อมข้อความสีน้ำเงินว่า “ท่านมีเวลาถึง 1.30 นาที โปรดพิจารณาให้ถี่ถ้วนก่อนตอบ” ผู้ร่วมการทดลองยังไม่สามารถกดปุ่มไปยังหน้าจอตัดไปได้ จนกว่าจะหมดเวลา และเมื่อหมดเวลาแล้ว ผู้ร่วมการทดลองต้องกดปุ่มด้วยตนเองเพื่อเปลี่ยนหน้าจอตัดไปยังหน้าถัดไป

การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้จัดกระทำ กระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ

1. ผู้วิจัยนำเครื่องมือที่ผ่านการทดสอบคุณภาพทั้งหมด จัดวางบนเว็บไซต์ให้บริการแบบสอบถามออนไลน์ www.surveygizmo.com ตามลำดับ โดยทำการจับเวลาในส่วนของ การอ่านสถานการณ์จำลองและการตอบมาตรการตัดสินด้านจริยธรรม ด้วยบริการสำเร็จรูปในเว็บไซต์ แบ่งออกเป็น 2 เงื่อนไข ได้แก่ เงื่อนไขการรู้คิดแบบอัตโนมัติ กำหนดเวลาตั้งต้นในขั้นพัฒนาไว้ที่ 15 วินาที พร้อมกับข้อความสีแดงปรากฏบนหน้าจอว่า “โปรดตอบก่อนหมดเวลา!” และเงื่อนไขการรู้คิดแบบไคร์ครวญ กำหนดเวลาตั้งต้นในขั้นพัฒนาไว้ที่ 3 นาที พร้อมกับข้อความสีน้ำเงินที่ปรากฏบนหน้าจอว่า “ท่านมีเวลาถึง 3 นาที โปรดพิจารณาให้ถี่ถ้วนก่อนตอบ” ในแต่ละเงื่อนไขสถานการณ์จำลองจำนวน 2 สถานการณ์เรียงตามลำดับ ได้แก่ สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต 1 สถานการณ์ และสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต 1 สถานการณ์

2. ผู้วิจัยประชาสัมพันธ์ URL Link ของเว็บไซต์แบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่างชั้นที่ 3 จำนวน 75 คน ทดลองตอบ โดยแบ่งเป็นเงื่อนไขการรู้คิดแบบอัตโนมัติ จำนวน 35 คน (เพศชาย 24 คน, เพศหญิง 11 คน) และเงื่อนไขการรู้คิดแบบไคร์ครวญ จำนวน 40 คน (เพศชาย 18 คน, เพศหญิง 22 คน) ผู้ร่วมการทดลองตอบแบบสอบถามเหมือนการเก็บข้อมูลจริง กล่าวคือ เริ่มจากการกรอกข้อมูลส่วนบุคคล, อ่านสถานการณ์จำลองและตอบมาตรการตัดสินด้านจริยธรรม, และตอบมาตรวัดความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม

3. วิเคราะห์เวลาเฉลี่ยเฉพาะในส่วนของ การอ่านสถานการณ์จำลองและการตอบ มาตรการตัดสินด้านจริยธรรม (รายละเอียดแสดงในตาราง ก 9 ภาคผนวก ก) พบว่าในเงื่อนไขการรู้คิดแบบอัตโนมัติ ผู้ตอบใช้เวลาเฉลี่ยในการอ่านสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตซึ่งถูกเสนอ

เป็นลำดับแรก ที่ 52.40 วินาที ($SD = 26.09$) ใช้เวลาในการตอบมาตรการตัดสินด้านจริยธรรมเฉลี่ยข้อละ 9.49 วินาที ($SD = 2.80$) และในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิตที่ถูกเสนอเป็นลำดับต่อมา ผู้ตอบใช้เวลาเฉลี่ยในการอ่านสถานการณ์ 41.34 วินาที ($SD = 22.39$) ใช้เวลาในการตอบมาตรการตัดสินด้านจริยธรรมเฉลี่ยข้อละ 6.62 วินาที ($SD = 2.09$)

ในขณะที่ผู้ตอบในเงื่อนไขการรู้คิดแบบโคครวน ผู้ตอบใช้เวลาเฉลี่ยในการอ่านสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต 41.33 วินาที ($SD = 14.50$) ใช้เวลาเฉลี่ยในการตอบมาตรการตัดสินด้านจริยธรรมรวม 6 ข้อ ที่ 56.98 วินาที ($SD = 25.83$) ส่วนสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต ใช้เวลาเฉลี่ยในการอ่านสถานการณ์ 35.78 วินาที ($SD = 22.46$) และใช้เวลาเฉลี่ยในการตอบมาตรการตัดสินด้านจริยธรรมรวม 6 ข้อ ที่ 36.95 วินาที ($SD = 21.30$)

4. จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจึงกำหนดเวลาที่เหมาะสมในการตอบมาตรการตัดสินด้านจริยธรรมโดยในเงื่อนไขการรู้คิดแบบอัตโนมัติ กำหนดเวลาในการตอบข้อละไม่เกิน 9 วินาที และในเงื่อนไขการรู้คิดแบบโคครวน กำหนดเวลาในการตอบรวม 6 ข้อ ไม่ต่ำกว่า 1.30 นาที ส่วนในหน้าจอของสถานการณ์จำลองไม่ได้กำหนดเวลาในการอ่าน เนื่องจากต้องการให้ผู้ร่วมการทดลองได้อ่านสถานการณ์จนเกิดความเข้าใจโดยไม่มีกรอบของเวลามากเกินไป

5. จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า เวลาเฉลี่ยของการอ่านสถานการณ์ลำดับที่ 2 จะลดลงกว่าเวลาเฉลี่ยในการอ่านสถานการณ์แรกในทุกเงื่อนไข ผู้วิจัยคาดว่าเป็นเพราะผู้ตอบมีความคุ้นเคยกับรูปแบบของคำถามและการจับเวลา ดังนั้นในการเก็บข้อมูลจริง ผู้วิจัยจึงแทรกสถานการณ์หลอกพร้อมทั้งคำถามและการจับเวลาไว้ก่อนหน้าสถานการณ์ที่ต้องการศึกษาจริง เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมแก่ผู้ร่วมการทดลอง

วิธีการทดลอง

1. การแบ่งกลุ่มการทดลองในการเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

1.1 ชั้นเก็บข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ใช้การทดลองแบบแบ่งกลุ่มระหว่างหน่วยทดลอง (Between subjects design) โดยแยกผู้ร่วมการทดลองออกเป็นกลุ่มในชั้นของการเก็บข้อมูลตามเงื่อนไขของสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมและเงื่อนไขการรู้คิด โดยมีรายละเอียด คือ

1.1.1 ในแต่ละการศึกษา สถานการณ์จำลองมีทั้งหมด 14 สถานการณ์ (ชะตากรรมที่ไม่ดี 3 แบบ + ชะตากรรมที่ดี 3 แบบ + ชะตากรรมไม่ปรากฏ 1 แบบ x รูปแบบสถานการณ์ 2 ประเภท)

1.1.2 เงื่อนไขการรู้คิด มี 2 ประเภท ดังนี้ (14 สถานการณ์ x เงื่อนไขการรู้คิด 2 ประเภท) จึงได้จำนวนกลุ่มในขั้นการเก็บข้อมูลในแต่ละการศึกษา เท่ากับ 28 กลุ่ม

1.1.3 ผู้ร่วมการทดลองถูกสุ่มเข้าสู่เงื่อนไขการทดลองในแต่ละกลุ่มทั้ง 28 กลุ่ม โดยแบ่งตามเงื่อนไขทดลอง จำแนกตามชะตากรรมของตัวละครสำคัญ กลุ่มละ 10 คน (เพศชาย 5 คน, เพศหญิง 5 คน) และในเงื่อนไขควบคุม (สถานการณ์ที่ชะตากรรมของตัวละครสำคัญไม่ปรากฏ) กลุ่มละ 30 คน (เพศชาย 15 คน, เพศหญิง 15 คน)

1.2 ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจัดกลุ่มตามแพกเตอร์ของตัวแปร โดยนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูลตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญในแต่ละกลุ่ม มารวมให้เป็นกลุ่มเดียวกัน (ชะตากรรมที่ไม่ดีแบบที่ 1-3 รวมเป็นกลุ่มเดียวกัน, ชะตากรรมที่ดีแบบที่ 1-3 รวมเป็นกลุ่มเดียวกัน) จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ 3 [ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ (ไม่ดี - ดี - ไม่ปรากฏ)] x 2 [กระบวนการรู้คิด (อัตโนมัติ - ไคร่ครวญ)] x 2 [รูปแบบสถานการณ์ (เกี่ยวข้องกับชีวิต - ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต)] ซึ่งจำแนกเงื่อนไขได้ทั้งหมดเป็น 12 กลุ่ม ในแต่ละกลุ่มจึงมีจำนวนผู้ร่วมการทดลองที่เท่ากัน คือ 30 คน และภายในแต่ละกลุ่มมีจำนวนเพศชายและเพศหญิงพอ ๆ กัน (ประมาณเพศละ 15 คน) ดังแสดงในตาราง 8

ตาราง 8

วิธีการแบ่งกลุ่มผู้ร่วมการทดลองในขั้นเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

เงื่อนไขการทดลอง	การรู้คิดแบบอัตโนมัติ		การรู้คิดแบบไคร่ครวญ	
	จำนวนผู้ร่วมการทดลอง (คน)		จำนวนผู้ร่วมการทดลอง (คน)	
ประเภทสถานการณ์	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง
L-B1	5	5	5	5
L-B2	5	5	5	5
L-B3	5	5	5	5
รวม	30		30	

ตาราง 8 (ต่อ)

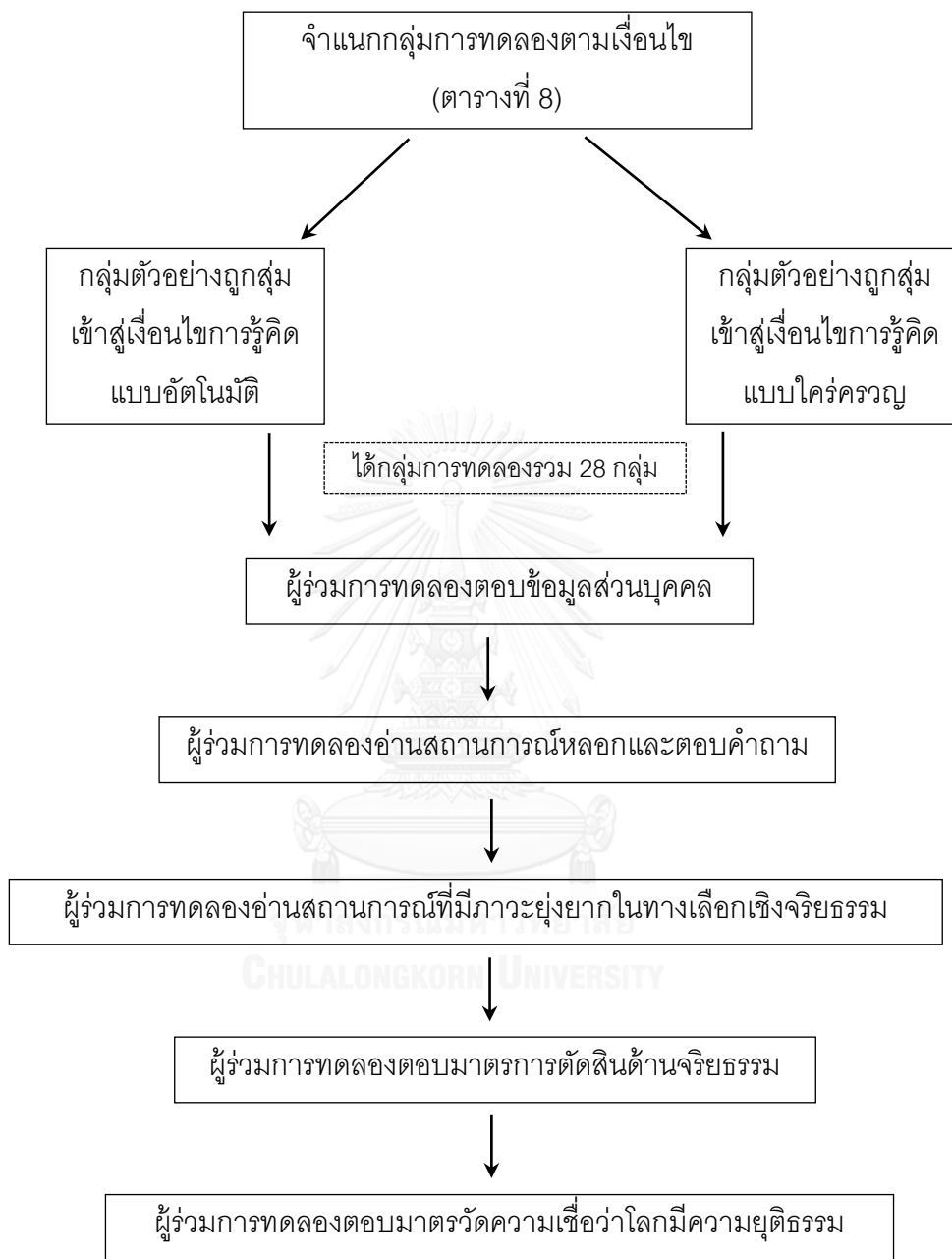
วิธีการแบ่งกลุ่มผู้ร่วมการทดลองในชั้นเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

เงื่อนไขการทดลอง	การรู้คิดแบบอัตโนมัติ		การรู้คิดแบบใคร่ครวญ	
	จำนวนผู้ร่วมการทดลอง (คน)		จำนวนผู้ร่วมการทดลอง (คน)	
ประเภทสถานการณ์	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง
L-G1	5	5	5	5
L-G2	5	5	5	5
L-G3	5	5	5	5
รวม	30		30	
L-C	15	15	15	15
รวม	30		30	
NL-B1	5	5	5	5
NL-B2	5	5	5	5
NL-B3	5	5	5	5
รวม	30		30	
NL-G1	5	5	5	5
NL-G2	5	5	5	5
NL-G3	5	5	5	5
รวม	30		30	
NL-C	15	15	15	15
รวม	30		30	
หมายเหตุ	L	หมายถึง สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต		
	NL	หมายถึง สถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต		
	B1, B2, B3	หมายถึง ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดีแบบที่ 1, 2, 3		
	G1, G2, G3	หมายถึง ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดีแบบที่ 1, 2, 3		
	C	หมายถึง ตัวละครสำคัญไม่ปรากฏชะตากรรม		
	รวม	หมายถึง รวมกลุ่มในชั้นวิเคราะห์ข้อมูล		

ขั้นตอนการทดลอง

ขั้นตอนการทดลองทั้งในการศึกษาที่ 1 และการศึกษาที่ 2 มีรูปแบบการดำเนินการที่เหมือนกัน ดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่ผ่านการพัฒนาแล้ว ไว้บนเว็บไซต์แบบสอบถามออนไลน์ เรียงตามลำดับ ได้แก่ แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล, สถานการณ์หลอกเพื่อเตรียมความพร้อม, สถานการณ์ภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม 1 ใน 14 แบบ, มาตรการตัดสินใจด้านจริยธรรม และมาตรวัดความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม
2. ผู้ร่วมการทดลองถูกส่งเข้าสู่เงื่อนไขการทดลอง โดยระบบของเว็บไซต์แบบสอบถามออนไลน์
3. ผู้ช่วยผู้วิจัยแจกเอกสารให้แก่ผู้ร่วมการทดลอง ได้แก่ รายละเอียดของการทดลอง, หนังสือยินยอมเข้าร่วมการวิจัย, ที่อยู่เว็บไซต์ (URL) รวมถึงคำแนะนำในการเข้าตอบแบบสอบถาม
4. ผู้ร่วมการทดลองเข้าเว็บไซต์ตอบแบบสอบถามผ่านทางเครื่องคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามเวลาที่ตนเองสะดวก
5. ผู้วิจัยรวบรวมและตรวจสอบข้อมูลการตอบแบบสอบถามจากเว็บไซต์ เพื่อทำการวิเคราะห์และแปลผลต่อไป



ภาพ 7 ผังการทดลอง ในการศึกษาที่ 1 และการศึกษาที่ 2

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป และใช้ค่าสถิติต่าง ๆ ดังนี้

1. ค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) ค่ามัชฌิมเลขคณิต (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) ใช้อธิบายข้อมูลลักษณะส่วนบุคคล
2. การทดสอบค่าที (t-test) ใช้ในการหาค่าอำนาจจำแนกของข้อคำถาม และทดสอบความตรงของมาตร
3. ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ใช้ในการหาค่าความเที่ยง (Reliability) ของมาตรวัด
4. ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) และสหสัมพันธ์โพลีซีเรียล (Polyserial Correlation) เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นในการหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ศึกษา ทั้งตัวแปรต่อเนื่องและตัวแปรจัดประเภท
5. การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบสามทาง (Three-way ANCOVA) ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน
6. การวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่าย (Simple Regression) และ แผนภาพกระจัดกระจาย (Scatter Plot) เพื่อใช้ตรวจสอบอิทธิพลของตัวแปรอิสระแบบต่อเนื่อง (ความเชื่อว่ามีโลกมีความยุติธรรม) ที่มีต่อตัวแปรตามโดยจำแนกกลุ่มตามแฟกเตอร์ตัวแปรอิสระแบบจัดประเภท (กระบวนการรู้คิด, ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ และรูปแบบสถานการณ์)
7. การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทาง (Three-way ANOVA) ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม

บทที่ 3

ผลการวิจัย

การศึกษاثิติพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินด้านจริยธรรมในการศึกษาที่ 1 และการศึกษาที่ 2 ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

- ตอนที่ 1 ลักษณะทั่วไปของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย การศึกษาที่ 1
- ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น และค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปร การศึกษาที่ 1
- ตอนที่ 3 การทดสอบสมมติฐานการวิจัย การศึกษาที่ 1
- ตอนที่ 4 ลักษณะทั่วไปของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย การศึกษาที่ 2
- ตอนที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น และค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปร การศึกษาที่ 2
- ตอนที่ 6 การทดสอบสมมติฐานการวิจัย การศึกษาที่ 2

สัญลักษณ์และชื่อย่อที่ใช้ในการวิจัย

เพื่อความเข้าใจที่ตรงกันในการอ่านผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจึงใช้สัญลักษณ์และชื่อย่อเพื่อ แทนความหมายต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้แทนค่าสถิติ

N	หมายถึง	จำนวนตัวอย่างทั้งหมด
n	หมายถึง	จำนวนตัวอย่างในกลุ่มย่อย
M	หมายถึง	ค่ามัธยฐานเลขคณิต
SD	หมายถึง	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
MS_{error}	หมายถึง	ค่าความคลาดเคลื่อนกำลังสองเฉลี่ย (Mean Square Error)

df	หมายถึง	ชั้นแห่งความเป็นอิสระ (Degree of freedom)
F	หมายถึง	ค่าสถิติเอฟ
t	หมายถึง	ค่าสถิติที
r	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน
b	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวแปรทำนาย ในรูปคะแนนดิบ
β	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวแปรทำนาย ในรูปคะแนนมาตรฐาน
p	หมายถึง	ระดับนัยสำคัญทางสถิติ
ns	หมายถึง	ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ชื่อย่อตัวแปร

BJW	หมายถึง	คะแนนความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม
MJ	หมายถึง	คะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรม
DUAL	หมายถึง	กระบวนการรู้คิด
A	หมายถึง	การรู้คิดแบบอัตโนมัติ
D	หมายถึง	การรู้คิดแบบใคร่ครวญ
DEST	หมายถึง	ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ
N	หมายถึง	ชะตากรรมของตัวละครสำคัญไม่ปรากฏ
B	หมายถึง	ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี
G	หมายถึง	ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี
SITU	หมายถึง	รูปแบบสถานการณ์
L	หมายถึง	สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต
NL	หมายถึง	สถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต

งานวิจัยนี้เป็นรูปแบบของการวิจัยเชิงทดลองเพื่อศึกษาอิทธิพลของความเชื่อว่ามี ความยุติธรรมที่ส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมในเงื่อนไขที่แตกต่างกันทางด้านกระบวนการรู้คิด ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ และรูปแบบสถานการณ์ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือเป็นการศึกษาอิทธิพล ปฏิสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อว่ามี ความยุติธรรมซึ่งเป็นตัวแปรอิสระแบบต่อเนื่องกับเงื่อนไข ข้างต้นซึ่งเป็นตัวแปรอิสระแบบจัดประเภทที่ส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ดังนั้นในการ วิเคราะห์ข้อมูล จึงแบ่งกลุ่มการทดลองได้ทั้งหมด 12 กลุ่ม ตามแพกเตอร์ของตัวแปรอิสระแบบจัด ประเภท ดังรายละเอียดในตาราง 9

ตาราง 9

การแบ่งกลุ่มเงื่อนไขการทดลองตามแพกเตอร์ของตัวแปรอิสระ

ตัวแปร	กระบวนการรู้คิดแบบอัตโนมัติ (A)		กระบวนการรู้คิดแบบใคร่ครวญ (D)	
	สถานการณ์ที่ เกี่ยวข้องกับ ชีวิต (L)	สถานการณ์ที่ ไม่เกี่ยวข้องกับ ชีวิต (NL)	สถานการณ์ที่ เกี่ยวข้องกับ ชีวิต (L)	สถานการณ์ที่ ไม่เกี่ยวข้องกับ ชีวิต (NL)
	ชะตากรรมไม่ปรากฏ (N)	(1) A-N-L	(2) A-N-NL	(7) D-N-L
ชะตากรรมที่ไม่ดี (B)	(3) A-B-L	(4) A-B-NL	(9) D-B-L	(10) D-B-NL
ชะตากรรมที่ดี (G)	(5) A-G-L	(6) A-G-NL	(11) D-G-L	(12) D-G-NL

คำอธิบาย

- เงื่อนไขที่ (1): ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยต้องตอบคำถามภายในเวลาอันรวดเร็ว โดยอ่าน สถานการณ์จำลองที่ตัวละครสำคัญ ไม่ปรากฏชะตากรรม และเป็นสถานการณ์ที่ ผู้กระทำทำร้ายผู้ถูกกระทำจนถึงแก่ชีวิต
- เงื่อนไขที่ (2): ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยต้องตอบคำถามภายในเวลาอันรวดเร็ว โดยอ่าน สถานการณ์จำลองที่ตัวละครสำคัญ ไม่ปรากฏชะตากรรม และเป็นสถานการณ์ที่ ผู้กระทำเบียดเบียนผู้ถูกกระทำให้พบกับความลำบาก
- เงื่อนไขที่ (3): ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยต้องตอบคำถามภายในเวลาอันรวดเร็ว โดยอ่าน สถานการณ์จำลองที่ตัวละครสำคัญ มีชะตากรรมที่ไม่ดี และเป็นสถานการณ์ที่ ผู้กระทำทำร้ายผู้ถูกกระทำจนถึงแก่ชีวิต

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาที่ 1

ตอนที่ 1 ลักษณะทั่วไปของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย การศึกษาที่ 1

ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยในการศึกษาที่ 1 มีจำนวนทั้งสิ้น 360 คน แบ่งเป็นเพศชาย 180 คน และเพศหญิง 180 คน จำแนกตามอายุ ชั้นปีการศึกษา และคณะ ดังรายละเอียดในตาราง 10

ตาราง 10

ลักษณะทั่วไปของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย การศึกษาที่ 1

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
อายุ (ปี)		
18	38	10.56
19	93	25.83
20	102	28.33
21	79	21.94
22	38	10.56
23-25	10	2.78
รวม	360	100
ชั้นปีการศึกษา		
1	68	18.89
2	135	37.50
3	90	25.00
4	63	17.50
5-6	4	1.11
รวม	360	100

ตาราง 10 (ต่อ)

ลักษณะทั่วไปของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย การศึกษาที่ 1

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
คณะ		
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย		
นิเทศศาสตร์	61	16.94
จิตวิทยา	52	14.44
เภสัชศาสตร์	22	6.11
วิศวกรรมศาสตร์	21	5.83
สหเวชศาสตร์	14	3.89
วิทยาศาสตร์	13	3.61
ครุศาสตร์	8	2.22
พาณิชยศาสตร์และการบัญชี	8	2.22
วิทยาศาสตร์การกีฬา	6	1.67
เศรษฐศาสตร์	5	1.39
สัตวแพทยศาสตร์	2	0.56
นิติศาสตร์	1	0.28
รัฐศาสตร์	1	0.28
สถาปัตยกรรมศาสตร์	1	0.28
ไม่ระบุ	4	1.11
รวม	219	60.83
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอม		
เกล้าพระนครเหนือ		
วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรม	118	32.78
วิศวกรรมศาสตร์	3	0.83
วิทยาศาสตร์ประยุกต์	2	0.56
รวม	123	34.17

ตาราง 10 (ต่อ)

ลักษณะทั่วไปของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย การศึกษาที่ 1

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ		
มนุษยศาสตร์	9	2.50
วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม	5	1.39
สังคมศาสตร์	4	1.11
รวม	18	5.00
รวม	360	100

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น และค่าสถิติพื้นฐานพื้นฐานของตัวแปร การศึกษาที่ 1

2.1 การตรวจสอบการแจกแจงของคะแนนความเชื่อว่าคุณภาพชีวิต (BJW) และคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรม (MJ)

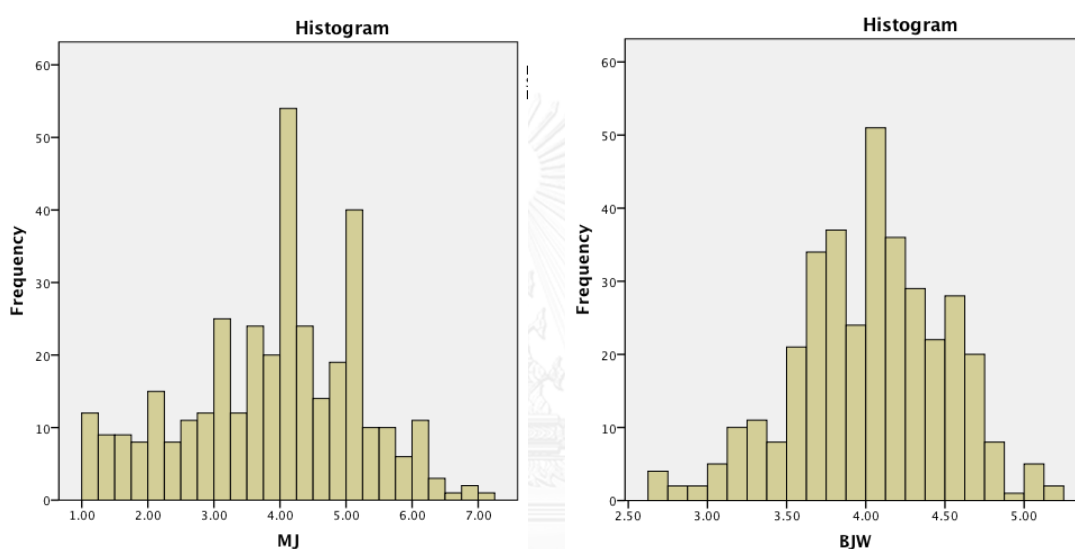
2.1.1 การตรวจสอบการแจกแจงในภาพรวม

ในขั้นแรกผู้วิจัยทำการตรวจสอบการแจกแจงของคะแนนตัวแปรการตัดสินใจด้านจริยธรรม และความเชื่อว่าคุณภาพชีวิต พบว่าทั้งสองตัวแปรมีการแจกแจงความถี่แบบเบ้ซ้ายและมีความโด่งน้อย โดยที่ตัวแปรการตัดสินใจด้านจริยธรรมมีความเบ้มากกว่าและมีความโด่งที่น้อยกว่าตัวแปรความเชื่อว่าคุณภาพชีวิต อีกทั้งยังมีการกระจายของคะแนนที่มากกว่า ตัวแปรการตัดสินใจด้านจริยธรรมมีค่ามัธยฐานเลขคณิตเท่ากับ 3.86 ($SD = 1.32$) ในขณะที่ตัวแปรความเชื่อว่าคุณภาพชีวิตมีค่ามัธยฐานเลขคณิตเท่ากับ 4.02 ($SD = 0.47$) ดังรายละเอียดตามตาราง 11 ภาพ 8 และภาพ 9

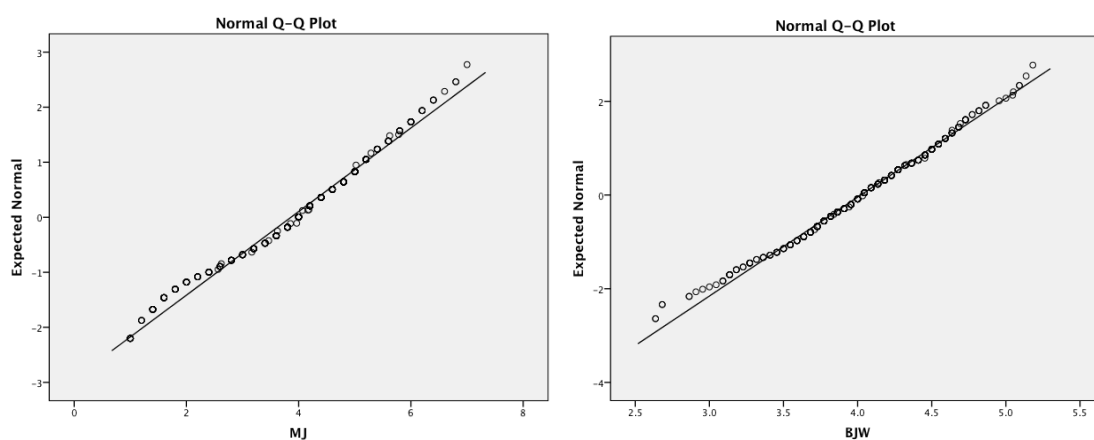
ตาราง 11

ลักษณะการแจกแจงข้อมูลของตัวแปรในการศึกษาที่ 1

ตัวแปร	N	Min.	Max.	M	SD	Skewness	SE	Kurtosis	SE
MJ	360	1.00	7.00	3.86	1.32	-0.29	0.13	-0.44	0.26
BJW	360	2.64	5.18	4.02	0.47	-0.27	0.13	0.09	0.26



ภาพ 8 ลักษณะการแจกแจงข้อมูลของตัวแปรในการศึกษาที่ 1 ด้วยแผนภูมิฮิสโตแกรม



ภาพ 9 ลักษณะการแจกแจงข้อมูลของตัวแปรในการศึกษาที่ 1 ด้วยแผนภูมิ Normal Q-Q

2.1.2 การตรวจสอบการแจกแจงโดยจำแนกตามเพศของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

การตรวจสอบการแจกแจงของคะแนนตัวแปรการตัดสินใจด้านจริยธรรม และความเชื่อว่ามีโลกมีความยุติธรรมโดยจำแนกตามเพศ พบว่าเพศหญิงและเพศชายมีการกระจายของคะแนนที่ใกล้เคียงกัน มีการแจกแจงความถี่แบบเบ้ซ้าย และมีความโด่งน้อย

ในตัวแปรการตัดสินใจด้านจริยธรรม เพศชายมีค่ามัธยฐานเลขคณิตเท่ากับ 3.89 ($SD = 1.26$) ในขณะที่เพศหญิงมีค่ามัธยฐานเลขคณิตเท่ากับ 3.84 ($SD = 1.38$)

ในตัวแปรความเชื่อว่ามีโลกมีความยุติธรรม เพศชายมีค่ามัธยฐานเลขคณิตเท่ากับ 3.99 ($SD = 0.49$) ในขณะที่เพศหญิงมีค่ามัธยฐานเลขคณิตเท่ากับ 4.05 ($SD = 0.46$) ดังรายละเอียดตามตาราง 12

ตาราง 12

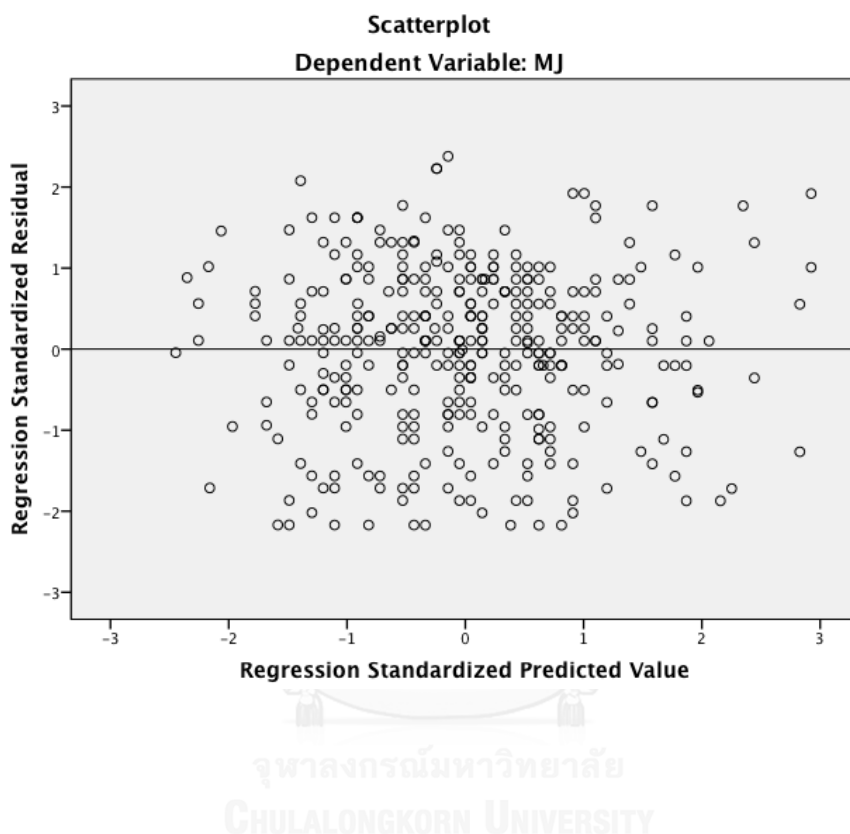
ลักษณะการแจกแจงข้อมูลของตัวแปรเมื่อจำแนกตามเพศ ในการศึกษาที่ 1

ตัวแปร	N	Min.	Max.	M	SD	Skewness	SE	Kurtosis	SE
MJ									
ชาย	180	1.00	7.00	3.89	1.26	-0.33	0.18	-0.18	0.36
หญิง	180	1.00	6.80	3.84	1.38	-0.25	0.18	-0.63	0.36
BJW									
ชาย	180	2.68	5.18	3.99	0.49	-0.13	0.18	0.10	0.36
หญิง	180	2.64	5.05	4.05	0.46	-0.43	0.18	0.16	0.36

2.2 การตรวจสอบความเป็นเอกพันธ์ของความแปรปรวน (Homogeneity of Variance) และความเป็นเอกพันธ์ของการกระจาย (Homoscedasticity)

ผู้วิจัยตรวจสอบความเป็นเอกพันธ์ของความแปรปรวนของตัวแปรการตัดสินใจด้านจริยธรรมที่จำแนกกลุ่มตามเพศด้วยสถิติ Levene's test พบว่า ความแปรปรวนไม่แตกต่างกัน [$F(11, 348) = 1.57, ns$]

ส่วนการทดสอบความเป็นเอกพันธ์ของการกระจาย ใช้การตรวจสอบจากแผนภาพกระจาย (Scatter plot) พบว่าการกระจายของคะแนนการตัดสินด้านจริยธรรม ค่อนข้างไม่แตกต่างกันในทุกค่าของคะแนนความเชื่อว่ามีคุณธรรมซึ่งเป็นตัวแปรต้นแบบต่อเนื่อง ดังแสดงในภาพ 10



ภาพ 10 การตรวจสอบความเป็นเอกพันธ์ของการกระจาย ในการศึกษาที่ 1

2.3 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามแฟกเตอร์ของตัวแปรอิสระในการศึกษาที่ 1

ผู้วิจัยตรวจสอบค่ามัชฌิมเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการตัดสินด้านจริยธรรมโดยจำแนกตามแฟกเตอร์ของตัวแปรอิสระตามธรรมชาติของตัวละครสำคัญ x รูปแบบสถานการณ์ x กระบวนการรู้คิด ดังรายละเอียดตามตาราง 13

ตาราง 13

ค่ามัธยฐานและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรม จำแนกตามแพกเตอ์ของตัวแปรอิสระ ในการศึกษาที่ 1

กระบวนการ ผู้คิด	ชะตากรรม	รูปแบบ สถานการณ์	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>n</i>
A	N	L	3.63	1.22	30
		NL	4.54	1.17	30
		รวม	4.09	1.27	60
	B	L	3.85	0.85	30
		NL	3.17	1.27	30
		รวม	3.51	1.13	60
	G	L	3.92	1.26	30
		NL	4.10	1.36	30
		รวม	4.01	1.30	60
รวม	L	3.80	1.12	90	
	NL	3.94	1.38	90	
	รวม	3.87	1.25	180	
D	N	L	3.75	1.36	30
		NL	4.60	1.31	30
		รวม	4.18	1.39	60
	B	L	3.91	1.26	30
		NL	3.16	1.59	30
		รวม	3.54	1.47	60
	G	L	3.83	1.31	30
		NL	3.89	1.13	30
		รวม	3.86	1.21	60
	รวม	L	3.83	1.30	90
		NL	3.88	1.46	90
		รวม	3.86	1.38	180

ตาราง 13 (ต่อ)

ค่ามัชฌิมเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรม จำแนกตามแพกเตอร์ของตัวแปรอิสระ ในการศึกษาที่ 1

กระบวนการ ผู้คิด	ชะตากรรม	รูปแบบ สถานการณ์	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>n</i>
รวม	N	L	3.69	1.28	60
		NL	4.57	1.23	60
		รวม	4.13	1.33	120
	B	L	3.88	1.07	60
		NL	3.17	1.42	60
		รวม	3.52	1.31	120
	G	L	3.87	1.27	60
		NL	3.99	1.24	60
		รวม	3.93	1.25	120
รวม		L	3.82	1.21	180
		NL	3.91	1.42	180
		รวม	3.86	1.32	360

ตอนที่ 3 การทดสอบสมมติฐานการวิจัย การศึกษาที่ 1

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลก่อนการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น โดยการแบ่งกลุ่มระหว่างผู้ที่มีคะแนนความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูงและต่ำจากค่ามัชฌิมฐาน (median split) จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรมโดยจำแนกตามความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมในกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ พบว่าผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมสูงมีการตัดสินใจด้านจริยธรรม ($M = 3.89$, $SD = 1.38$) แตกต่างจากผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกยุติธรรมต่ำ ($M = 3.83$, $SD = 1.25$) อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ, $t(358) = 0.44$, *ns*

ขั้นตอนต่อมาผู้วิจัยทำการวิเคราะห์หาค่าสหสัมพันธ์ของเพียร์สัน และสหสัมพันธ์โพลีซีเรียล (Polyserial) ระหว่างตัวแปร ทั้งตัวแปรต่อเนื่องและตัวแปรจัดประเภทที่ใช้ในการศึกษาด้วย โปรแกรม PRELIS โดยตัวแปรต่อเนื่อง คือ ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมและการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในขณะที่กระบวนการรู้คิด, ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ และรูปแบบสถานการณ์เป็นตัวแปรจัดประเภท ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าตัวแปรความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีความสัมพันธ์ทางลบกับการตัดสินใจด้านจริยธรรมอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ, $r(358) = -.01, ns$ แต่มีความสัมพันธ์ทางบวกกับกระบวนการรู้คิดในระดับต่ำ, $r(358) = .27, p < .001$ ส่วนตัวแปรรูปแบบสถานการณ์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับการตัดสินใจด้านจริยธรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับต่ำมาก, $r(358) = .05, p < .05$ และตัวแปรชะตากรรมของตัวละครสำคัญมีความสัมพันธ์ทางลบกับการตัดสินใจด้านจริยธรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับต่ำมากเช่นกัน, $r(358) = -.07, p < .05$ ดังรายละเอียดตามตาราง 14

ตาราง 14

ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ศึกษาในการศึกษาที่ 1 ($N = 360$)

ตัวแปร	ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม	การตัดสินใจด้านจริยธรรม
ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม		
การตัดสินใจด้านจริยธรรม	-.00	
กระบวนการรู้คิด	.27***	-.01
ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ	-.03	-.07*
รูปแบบสถานการณ์	.07	.05*
<i>M</i>	4.02	3.86
<i>SD</i>	0.47	1.32

* $p < .05$, สองหาง. *** $p < .001$, สองหาง.

3.2 ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์สหสัมพันธ์ข้างต้น แสดงให้เห็นว่าความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมไม่มีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจด้านจริยธรรม ซึ่งตรงกันข้ามกับตัวแปรจัดประเภท ผู้วิจัยจึงใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบสามทางในการทดสอบสมมติฐาน คือ 2 (กระบวนการรู้คิด : แบบ

อัตโนมิติ หรือแบบโคครัน) $\times 3$ (ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ : ชะตากรรมไม่ปรากฏ หรือชะตากรรมที่ไม่ดี หรือชะตากรรมที่ดี) $\times 2$ (รูปแบบสถานการณ์ : เกี่ยวข้องกับชีวิต หรือไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต) โดยมีคะแนนความเชื่อว่าเป็นโลกยูติธรรมเป็นตัวแปรร่วม ซึ่งคะแนนได้ถูกปรับแก้ (Grand mean centered) เพื่อลดภาวะร่วมเส้นตรง (Collinearity) และเพิ่มการทดสอบความเป็นเอกพันธ์ในความชันของเส้นถดถอย (Homogeneity of regression slopes) เพื่อตรวจสอบอีกครั้งว่าตัวแปรความเชื่อว่าเป็นโลกมีความยูติธรรมมีปฏิสัมพันธ์กับตัวแปรจัดประเภทหรือไม่

ตาราง 15

การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบสามทางของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรมในการศึกษาที่ 1
หมายเหตุ ค่าในวงเล็บคือค่าความคลาดเคลื่อนกำลังสองเฉลี่ย (Mean Square Error)

แหล่งความแปรปรวน	df	F	p
ความเชื่อว่าเป็นโลกมีความยูติธรรม (BJW) _{ตัวแปรร่วม}	1	0.61	.436
กระบวนการรู้คิด (DUAL)	1	0.19	.665
ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ (DEST)	2	5.73**	.004
รูปแบบสถานการณ์ (SITU)	1	0.79	.375
DUAL x BJW	1	1.61	.205
DEST x BJW	2	1.08	.341
SITU x BJW	1	0.31	.581
DUAL x DEST x BJW	2	0.60	.549
DUAL x SITU x BJW	1	0.06	.804
DEST x SITU x BJW	2	0.11	.898
DUAL x DEST x SITU x BJW	2	3.82*	.023
DUAL x DEST	2	0.01	.997
DUAL x SITU	1	0.09	.771
DEST x SITU	2	12.10***	.000
DUAL x DEST x SITU	2	0.01	.990
ความคลาดเคลื่อน	336	(1.60)	

* $p < .05$. ** $p < .01$. *** $p < .001$.

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตาราง 15 พบว่า สหสัมพันธ์เชิงเส้นระหว่างความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมในฐานะตัวแปรร่วมกับการตัดสินใจด้านจริยธรรมไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ [$F(1, 336) = 0.61, ns$] ส่วนผลการทดสอบความเป็นเอกพันธ์ในความชันของเส้นถดถอยพบว่าความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีปฏิสัมพันธ์กับตัวแปรจัดประเภทในระดับ 3 ทาง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 [$F(2, 336) = 3.82, p < .05$] ซึ่งผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าอาจไม่สามารถแปลความหมายได้อย่างถูกต้อง เนื่องจากความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมไม่ได้มีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจด้านจริยธรรมตั้งแต่ต้น นัยสำคัญทางสถิตินี้จึงอาจหมายถึงมีความแตกต่างระหว่างความชันในเส้นถดถอยของตัวแปรร่วมระหว่างกลุ่มเงื่อนไขการทดลอง แต่ไม่ได้ส่งผลอย่างมีนัยสำคัญต่อตัวแปรตามแต่อย่างใด ผู้วิจัยจึงทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม (รายละเอียดในตาราง 16) โดยการรวมตัวแปรอิสระแบบจัดประเภททั้ง 3 ตัวแปร ให้กลายเป็นตัวแปรเดียว ซึ่งจำแนกตามแฟกเตอร์ของตัวแปรได้ทั้งหมด 12 กลุ่ม (กระบวนการรู้คิด x ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ x รูปแบบสถานการณ์) แล้วทำการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบทางเดียวเพื่อตรวจสอบปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรร่วมคือความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมกับแฟกเตอร์ของตัวแปรจัดประเภท พบว่าความสัมพันธ์เชิงเส้นระหว่างความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมในฐานะตัวแปรร่วมกับการตัดสินใจด้านจริยธรรมยังคงไม่มีนัยสำคัญทางสถิติเช่นเดิม [$F(1, 336) = 0.61, ns$] และปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม กับแฟกเตอร์ของตัวแปรจัดประเภท ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติเช่นกัน [$F(11, 336) = 1.14, ns$]

ตาราง 16

การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบทางเดียวของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรมโดยจำแนกตามแฟกเตอร์ของตัวแปรอิสระแบบจัดประเภท

แหล่งความแปรปรวน	df	F	p
ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม (BJW)	1	0.61	.436
แฟกเตอร์ตัวแปรจัดประเภท 3 ทาง (DDS)	11	3.22***	.000
DDS x BJW	11	1.14	.332
ความคลาดเคลื่อน	336	(1.60)	

หมายเหตุ ค่าในวงเล็บคือค่าความคลาดเคลื่อนกำลังสองเฉลี่ย (Mean Square Error)

*** $p < .001$.

นอกเหนือจากนั้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม กับตัวแปรจัดประเภทแบบสองทาง และทางเดียวก็ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติทั้งสิ้น และเมื่อพิจารณาตัวแปรจัดประเภท พบว่าปฏิสัมพันธ์ระหว่าง กระบวนการรู้คิด ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ และรูปแบบสถานการณ์ ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ [$F(2, 336) = 0.01, ns$] ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง กระบวนการรู้คิด และชะตากรรมของตัวละครสำคัญ ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ [$F(2, 336) = 0.01, ns$] ปฏิสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการรู้คิด และรูปแบบสถานการณ์ ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ [$F(1, 336) = 0.09, ns$] ปฏิสัมพันธ์ระหว่างชะตากรรมของตัวละครสำคัญและรูปแบบสถานการณ์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 [$F(2, 336) = 12.10, p < .001$] ผลหลักของกระบวนการรู้คิด ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ [$F(1, 336) = 0.19, ns$] ผลหลักของชะตากรรมของตัวละครสำคัญ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 [$F(2, 336) = 5.73, p < .01$] ผลหลักของรูปแบบสถานการณ์ ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ [$F(1, 336) = 0.79, ns$]

จากนั้นใช้การวิเคราะห์ถดถอย พร้อมทั้งตรวจสอบแผนภาพกระจาย (Scatter plot) เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขของแพกเตอร์ตัวแปรอิสระ เพื่อทดสอบสมมติฐานในข้อที่ 1-7 ดังนี้

สมมติฐานข้อที่ 1 ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในเงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี มากกว่า เงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี และเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญไม่ปรากฏ ($b_{\text{DEST-B}} > b_{\text{DEST-G}}, b_{\text{DEST-N}}$)

สมมติฐานข้อที่ 2 ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในเงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี น้อยกว่า เงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญไม่ปรากฏ ($b_{\text{DEST-G}} < b_{\text{DEST-N}}$)

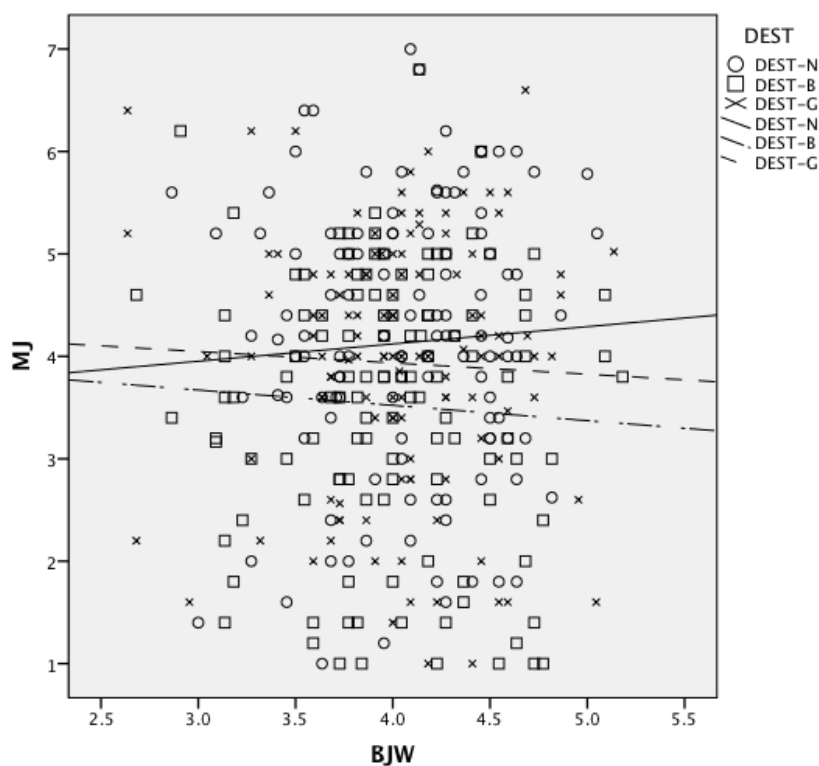
จากผลการวิเคราะห์ถดถอย พบว่า อิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม เมื่อจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญ ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และผลการเปรียบเทียบขนาดอิทธิพล ในเงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี และมีชะตากรรมที่ดี ($b = -0.04, ns$), เงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี และชะตากรรมไม่ปรากฏ ($b = -0.32, ns$), เงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี และชะตากรรมไม่ปรากฏ ($b = -0.28, ns$) พบว่าไม่แตกต่างกัน ผลการทดสอบดังกล่าวจึง ไม่สนับสนุน สมมติฐานทั้งข้อที่ 1 และข้อที่ 2 ดังรายละเอียดแสดงในตาราง 17 และภาพ 11

ตาราง 17

ผลการวิเคราะห์ถดถอยอย่างง่าย เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญ ในการศึกษาที่ 1 ($N = 360, n = 120$)

เงื่อนไข	b	SE b	β	t	p
ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี (DEST-B)	-0.15	0.24	-0.06	-0.62	.534
ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี (DEST-G)	-0.11	0.25	-0.04	-0.45	.652
ชะตากรรมของตัวละครสำคัญไม่ปรากฏ (DEST-N)	0.17	0.27	0.06	0.62	.536
(DEST-B) > (DEST-G)	-0.04	0.34	-0.06	-0.11	.911
(DEST-B) > (DEST-N)	-0.32	0.36	-0.48	-0.88	.380
(DEST-G) < (DEST-N)	-0.28	0.37	-0.44	-0.77	.445

DEST-B : $R = .06, R^2 = .003$, DEST-G : $R = .04, R^2 = .002$, DEST-N : $R = .06, R^2 = .003$



ภาพ 11 แผนภาพกระจายแสดงอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญ ในการศึกษาที่ 1

สมมติฐานข้อที่ 3 ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในเงื่อนไขสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต มากกว่า เงื่อนไขสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ($b_{\text{SITU-NL}} > b_{\text{SITU-L}}$)

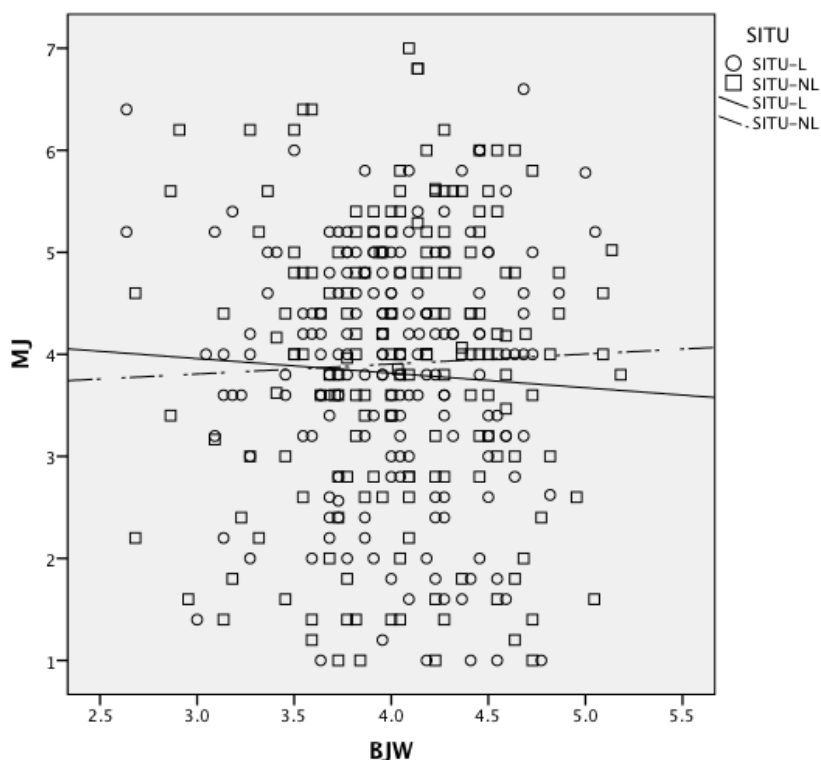
จากผลการวิเคราะห์หัตถถอย พบว่า อิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม เมื่อจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขสถานการณ์ ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และผลการเปรียบเทียบขนาดอิทธิพล ในเงื่อนไขสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต และสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ($b = 0.24, ns$) พบว่าไม่แตกต่างกัน ผลการทดสอบดังกล่าวจึง ไม่สนับสนุน สมมติฐาน ดังรายละเอียดแสดงในตาราง 18 และภาพ 12

ตาราง 18

ผลการวิเคราะห์หัตถถอยอย่างง่าย เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขรูปแบบสถานการณ์ ในการศึกษาที่ 1 ($N = 360, n = 180$)

เงื่อนไข	b	$SE\ b$	β	t	p
สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต (SITU-L)	-0.14	0.20	-0.05	-0.71	.479
สถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต (SITU-NL)	0.10	0.21	0.03	0.46	.648
(SITU-NL) > (SITU-L)	0.24	0.30	0.38	0.81	.416

SITU-L : $R = .05, R^2 = .003$, SITU-NL : $R = .03, R^2 = .001$



ภาพ 12 แผนภาพกระจายจุดแสดงอิทธิพลของความเชื่อว่ามีคุณธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขรูปแบบสถานการณ์ ในการศึกษาที่ 1

สมมติฐานข้อที่ 4 เมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี ความเชื่อว่ามีคุณธรรม มีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในเงื่อนไขการรู้คิดแบบอัตโนมัติ มากกว่าเงื่อนไขการรู้คิดแบบใคร่ครวญ ($b_{\text{DEST-B, DUAL-A}} > b_{\text{DEST-B, DUAL-D}}$)

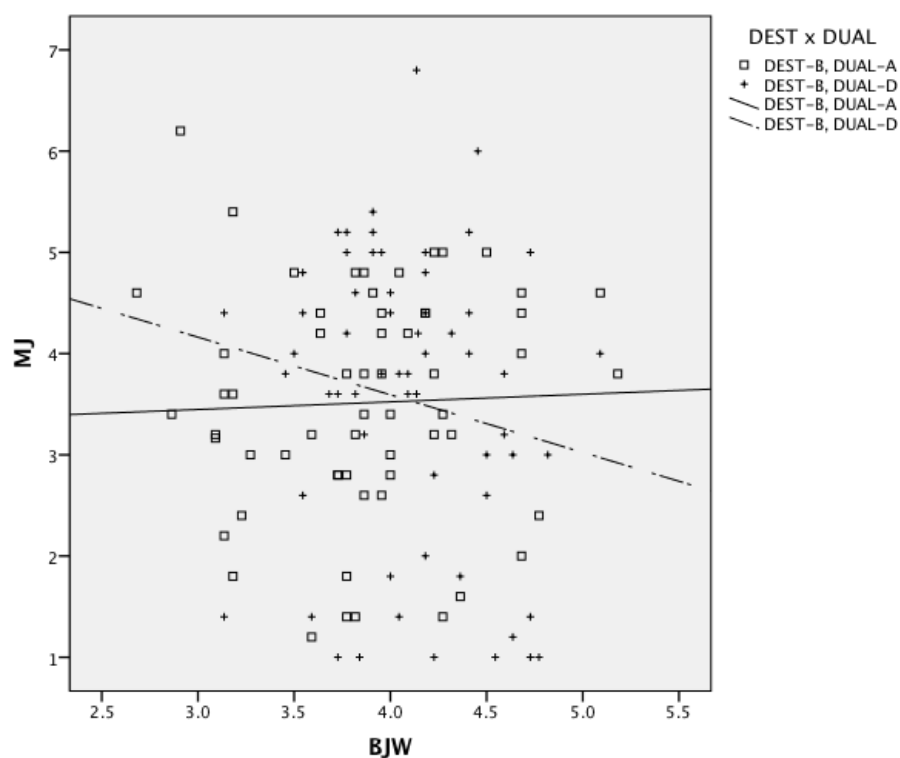
จากผลการวิเคราะห์ถดถอย พบว่า อิทธิพลของความเชื่อว่ามีคุณธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม เมื่อจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญ และกระบวนการรู้คิด ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และผลการเปรียบเทียบขนาดอิทธิพล ในเงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี มีการรู้คิดแบบอัตโนมัติ และเงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี มีการรู้คิดแบบใคร่ครวญ ($b = 0.65, ns$) พบว่าไม่แตกต่างกัน ผลการทดสอบดังกล่าวจึง ไม่สนับสนุนสมมติฐาน ดังรายละเอียดแสดงในตาราง 19 และภาพ 13

ตาราง 19

ผลการวิเคราะห์ถดถอยอย่างง่าย เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญที่ไม่ดี x กระบวนการรู้คิด ในการศึกษาที่ 1 ($N = 120, n = 60$)

เงื่อนไข	b	SE b	β	t	p
ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี และมีกระบวนการรู้คิด					
แบบอัตโนมัติ (DEST-B, DUAL-A)	0.08	0.27	0.04	0.28	.781
ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี และมีกระบวนการรู้คิด					
แบบใคร่ครวญ(DEST-B, DUAL-D)	-0.57	0.45	-0.16	-1.26	.213
(DEST-B, DUAL-A) > (DEST-B, DUAL-D)	0.65	0.51	0.98	1.26	.209

DEST-B, DUAL-A : $R = .04, R^2 = .001$, DEST-B, DUAL-D : $R = .16, R^2 = .03$



ภาพ 13 แผนภาพกระจายแสดงอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญที่ไม่ดี x กระบวนการรู้คิด ในการศึกษาที่ 1

สมมติฐานข้อที่ 5 เมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในเงื่อนไขการรู้คิดแบบอัตโนมัติ น้อยกว่า เงื่อนไขการรู้คิดแบบใคร่ครวญ ($b_{\text{DEST-G, DUAL-A}} < b_{\text{DEST-G, DUAL-D}}$)

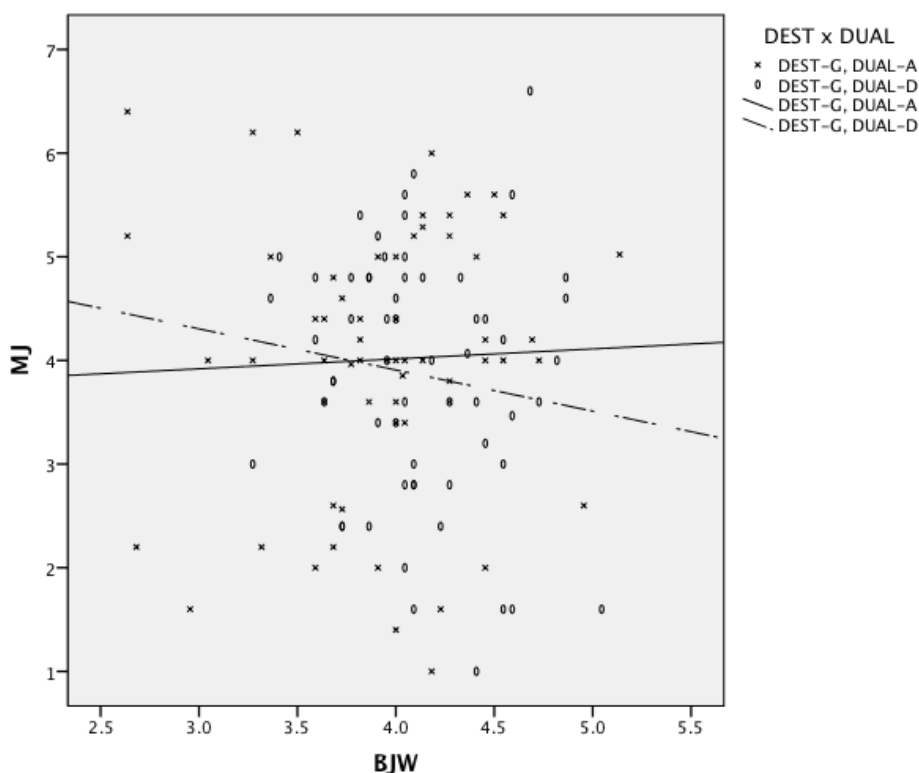
จากผลการวิเคราะห์หัตถถอย พบว่า อิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม เมื่อจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญ และกระบวนการรู้คิด ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และผลการเปรียบเทียบขนาดอิทธิพล ในเงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี มีการรู้คิดแบบอัตโนมัติ และเงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี มีการรู้คิดแบบใคร่ครวญ ($b = 0.49$, ns) พบว่าไม่แตกต่างกัน ผลการทดสอบดังกล่าวจึง ไม่สนับสนุน สมมติฐาน ดังรายละเอียดแสดงในตาราง 20 และภาพ 14

ตาราง 20

ผลการวิเคราะห์หัตถถอยอย่างง่าย เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญที่ดี x กระบวนการรู้คิด ในการศึกษาที่ 1 ($N = 120$, $n = 60$)

เงื่อนไข	b	$SE\ b$	β	t	p
ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี และมีการรู้คิด					
แบบอัตโนมัติ (DEST-G, DUAL-A)	0.10	0.33	0.04	0.30	.769
ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี และมีการรู้คิด					
แบบใคร่ครวญ (DEST-G, DUAL-D)	-0.40	0.40	-0.13	-0.98	.329
(DEST-G, DUAL-A) < (DEST-G, DUAL-D)	0.49	0.52	0.79	0.94	.349

DEST-G, DUAL-A : $R = .04$, $R^2 = .001$, DEST-G, DUAL-D : $R = .13$, $R^2 = .02$



ภาพ 14 แผนภาพกระจายแสดงอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญที่ x กระบวนการรู้คิดในการศึกษาที่ 1

สมมติฐานข้อที่ 6 ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมมากที่สุด ในเงื่อนไขตัวละครมีชะตากรรมที่ไม่ดี ในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต และมีการรู้คิดแบบอัตโนมัติ ($b_{\text{DEST-B, SITU-NL, DUAL-A}} = \text{Max}$)

สมมติฐานข้อที่ 7 ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมน้อยที่สุดในเงื่อนไขตัวละครมีชะตากรรมที่ดี ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต และมีการรู้คิดแบบอัตโนมัติ ($b_{\text{DEST-G, SITU-L, DUAL-A}} = \text{Min}$)

จากผลการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย พบว่า อิทธิพลความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม เมื่อจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญ รูปแบบสถานการณ์ และกระบวนการรู้คิด ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติในทุกกลุ่ม และผลการเปรียบเทียบขนาดอิทธิพลในเงื่อนไข 1. ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี ในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต มีการรู้คิดแบบ

อัตโนมิติ และ 2. ตัวละครมีชะตากรรมที่ดี ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต มีการรู้คิดแบบ
 อัตโนมิติ กับกลุ่มอื่น ๆ พบว่าไม่แตกต่างกัน ยกเว้นในเงื่อนไขตัวละครมีชะตากรรมที่ดี ใน
 สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต มีการรู้คิดแบบอัตโนมิติ และเงื่อนไขตัวละครมีชะตากรรมที่ดี ใน
 สถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต มีการรู้คิดแบบอัตโนมิติ ($b = 1.44, p < .05$) ซึ่งผลการทดสอบ
 ดังกล่าว ไม่สนับสนุน สมมติฐาน ดังรายละเอียดแสดงในตาราง 21 และภาพ 15

ตาราง 21

ผลการวิเคราะห์ถดถอยอย่างง่าย เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อ
 การตัดสินใจ ด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขกระบวนการรู้คิด \times ชะตากรรมของตัวละคร
 สำคัญ \times รูปแบบสถานการณ์ ในการศึกษาที่ 1 ($N = 360, n = 30$)

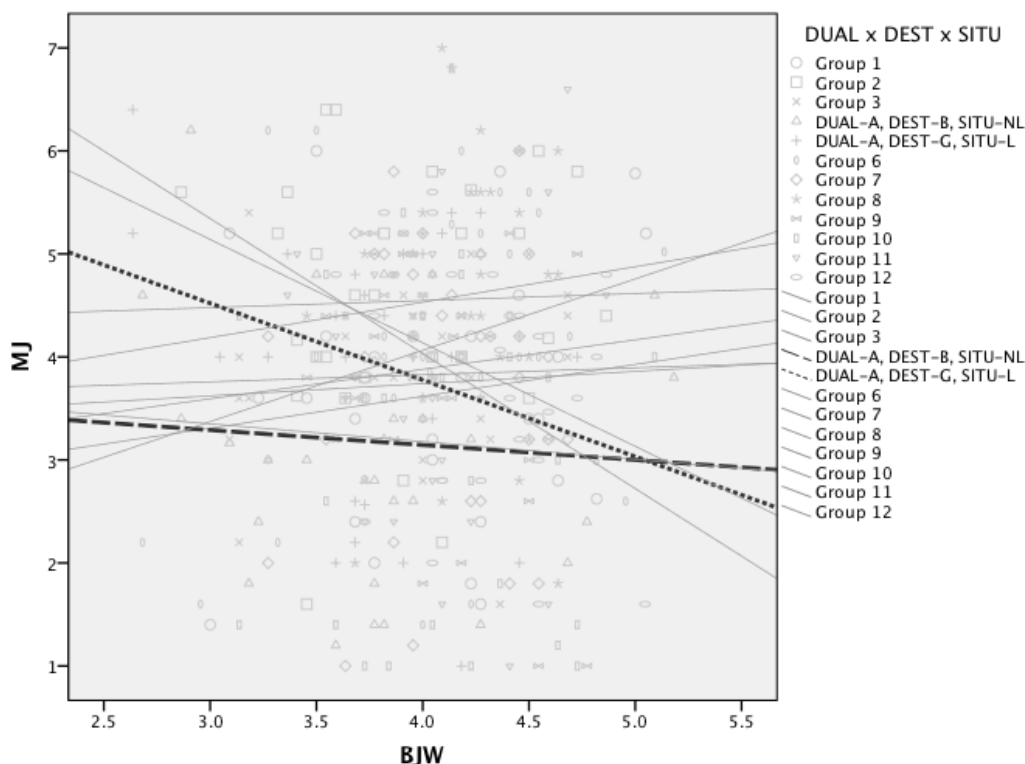
เงื่อนไข	b	$SE\ b$	β	t	p
DUAL-A, DEST-N, SITU-L _{Group 1}	0.31	0.43	0.14	0.73	.472
DUAL-A, DEST-N, SITU-NL _{Group 2}	0.07	0.46	0.03	0.15	.882
DUAL-A, DEST-B, SITU-L _{Group 3}	0.29	0.33	0.16	0.88	.389
DUAL-A, DEST-B, SITU-NL _{Group 4} [†]	-0.15	0.39	-0.07	-0.37	.715
DUAL-A, DEST-G, SITU-L _{Group 5} ^{††}	-0.74	0.47	-0.29	-1.58	.126
DUAL-A, DEST-G, SITU-NL _{Group 6}	0.69	0.45	0.28	1.53	.138
DUAL-D, DEST-N, SITU-L _{Group 7}	0.12	0.65	0.03	0.18	.857
DUAL-D, DEST-N, SITU-NL _{Group 8}	0.34	0.80	0.08	0.43	.671
DUAL-D, DEST-B, SITU-L _{Group 9}	-1.31	0.64	-0.36	-2.05	.050
DUAL-D, DEST-B, SITU-NL _{Group 10}	-0.17	0.61	-0.05	-0.28	.779
DUAL-D, DEST-G, SITU-L _{Group 11}	0.07	0.66	0.02	0.10	.918
DUAL-D, DEST-G, SITU-NL _{Group 12}	-1.00	0.54	-0.33	-1.88	.071
DUAL-A, DEST-B, SITU-NL > Group 1	0.45	0.58	0.75	0.78	.437
DUAL-A, DEST-B, SITU-NL > Group 2	0.21	0.61	0.31	0.35	.727
DUAL-A, DEST-B, SITU-NL > Group 3	0.43	0.54	0.77	0.81	.423
DUAL-A, DEST-B, SITU-NL > Group 5	-0.60	0.62	-0.89	-0.97	.336
DUAL-A, DEST-B, SITU-NL > Group 6	0.84	0.60	1.26	1.40	.168
DUAL-A, DEST-B, SITU-NL > Group 7	0.26	0.75	0.41	0.35	.727

ตาราง 21 (ต่อ)

ผลการวิเคราะห์ถดถอยอย่างง่าย เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจ ด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขกระบวนการรู้คิด x ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ x รูปแบบสถานการณ์ ในการศึกษาที่ 1 ($N = 360, n = 30$)

เงื่อนไข	<i>b</i>	<i>SE b</i>	β	<i>t</i>	<i>p</i>
DUAL-A, DEST-B, SITU-NL > Group 8	0.49	0.89	0.71	0.55	.583
DUAL-A, DEST-B, SITU-NL > Group 9	-1.17	0.77	-1.85	-1.53	.133
DUAL-A, DEST-B, SITU-NL > Group 10	-0.03	0.71	-0.04	-0.04	.969
DUAL-A, DEST-B, SITU-NL > Group 11	0.21	0.76	0.33	0.28	.781
DUAL-A, DEST-B, SITU-NL > Group 12	-0.86	0.69	-1.49	-1.24	.219
DUAL-A, DEST-G, SITU-L < Group 1	1.05	0.64	1.77	1.66	.103
DUAL-A, DEST-G, SITU-L < Group 2	0.81	0.66	1.30	1.24	.221
DUAL-A, DEST-G, SITU-L < Group 3	1.03	0.57	1.93	1.80	.078
DUAL-A, DEST-G, SITU-L < Group 4	0.60	0.62	0.90	0.97	.336
DUAL-A, DEST-G, SITU-L < Group 6	1.44	0.66	2.30	2.19	.033*
DUAL-A, DEST-G, SITU-L < Group 7	0.86	0.80	1.38	1.09	.283
DUAL-A, DEST-G, SITU-L < Group 8	1.09	0.92	1.76	1.19	.239
DUAL-A, DEST-G, SITU-L < Group 9	-0.57	0.80	-0.94	-0.71	.480
DUAL-A, DEST-G, SITU-L < Group 10	0.57	0.77	0.82	0.74	.463
DUAL-A, DEST-G, SITU-L < Group 11	0.81	0.80	1.30	1.01	.316
DUAL-A, DEST-G, SITU-L < Group 12	-0.26	0.73	-0.47	-0.36	.721

[†]DUAL-A, DEST-B, SITU-NL : $R = .07, R^2 = .01$, ^{††}DUAL-A, DEST-G, SITU-L : $R = .29, R^2 = .08, *p < .05$.



ภาพ 15 แผนภาพการจัดกระจายแสดงอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม จำแนกตามเงื่อนไขกระบวนการรู้คิด x ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ x รูปแบบสถานการณ์ ในการศึกษาที่ 1

การวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม

เมื่อผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบสามทาง พบว่าความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมไม่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ผู้วิจัยจึงนำตัวแปรความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมในฐานะตัวแปรร่วมออกจากการวิเคราะห์ แล้วทำการวิเคราะห์ข้อมูลซ้ำอีกครั้งด้วยความแปรปรวนแบบสามทาง พบผลที่สอดคล้องกัน กล่าวคือ ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง กระบวนการรู้คิด ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ และรูปแบบสถานการณ์ ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ [$F(2, 348) = 0.004, ns$] ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง กระบวนการรู้คิด และชะตากรรมของตัวละครสำคัญ ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ [$F(2, 348) = 0.29, ns$] ปฏิสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการรู้คิด และรูปแบบสถานการณ์ ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ [$F(1, 348) = 0.09, ns$] แต่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างชะตากรรมของตัวละครสำคัญและรูปแบบสถานการณ์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 [$F(2, 348) = 11.86, p < .001$] ผลหลักของ

กระบวนการรู้คิด ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ [$F(1, 348) = 0.01, ns$] ผลหลักของชะตากรรมของตัวละครสำคัญ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 [$F(2, 348) = 7.15, p < .01$] ผลหลักของรูปแบบสถานการณ์ ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ [$F(1, 348) = 0.49, ns$] ดังรายละเอียดในตาราง 22

ตาราง 22

การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในการศึกษาที่ 1

แหล่งความแปรปรวน	df	F	p
กระบวนการรู้คิด (DUAL)	1	0.01	.930
ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ (DEST)	2	7.15**	.001
รูปแบบสถานการณ์ (SITU)	1	0.49	.484
DUAL x DEST	2	0.29	.752
DUAL x SITU	1	0.09	.759
DEST x SITU	2	11.86***	.000
DUAL x DEST x SITU	2	0.004	.996
ความคลาดเคลื่อน	348	(1.61)	

หมายเหตุ ค่าในวงเล็บคือค่าความคลาดเคลื่อนกำลังสองเฉลี่ย (Mean Square Error)

** $p < .01$. *** $p < .001$.

เมื่อนำค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรม มาวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ (Multiple Comparison) ด้วยสถิติของ Bonferroni โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญ x รูปแบบสถานการณ์ พบว่า เมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรมในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ($M = 3.88$) สูงกว่าในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต ($M = 3.17$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในทางตรงกันข้าม เมื่อชะตากรรมตัวละครสำคัญไม่ปรากฏ ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรมในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ($M = 3.69$) ต่ำกว่าในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต ($M = 4.57$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แต่เมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรมในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ($M = 3.87$) และในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต ($M = 3.99$) แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

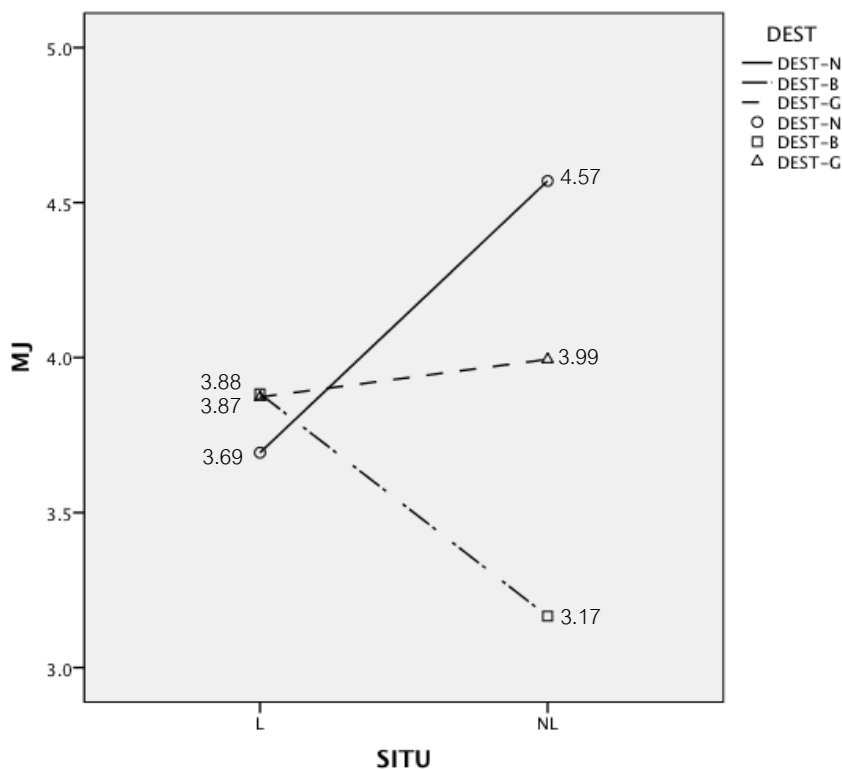
เมื่อพิจารณาอีกด้านหนึ่ง พบว่า ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรม เมื่อตัวละครสำคัญไม่ปรากฏชะตากรรม ($M = 3.69$), เมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี ($M = 3.88$) และเมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี ($M = 3.87$) แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต พบว่า ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรม เมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี ($M = 3.17$) ต่ำกว่าเมื่อตัวละครสำคัญไม่ปรากฏชะตากรรม ($M = 4.57$) และเมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี ($M = 3.99$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และ .01 ตามลำดับ ดังรายละเอียดในตาราง 23 และภาพ 16

ตาราง 23

ผลการเปรียบเทียบค่ามัชฌิมเลขคณิตรายคู่โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญ x รูปแบบสถานการณ์ ในการศึกษาที่ 1 ด้วยสถิติ Bonferroni ($N = 360, n = 60$)

ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ x รูปแบบสถานการณ์		ความแตกต่างระหว่าง ค่ามัชฌิมเลขคณิต
DEST-N, SITU-L	DEST-B, SITU-L	-0.19
	DEST-G, SITU-L	-0.18
	DEST-N, SITU-NL	-0.88**
DEST-B, SITU-L	DEST-G, SITU-L	0.01
	DEST-B, SITU-NL	0.72*
DEST-G, SITU-L	DEST-G, SITU-NL	-0.12
DEST-N, SITU-NL	DEST-B, SITU-NL	1.40***
	DEST-G, SITU-NL	0.58
DEST-B, SITU-NL	DEST-G, SITU-NL	-0.83**

* $p < .05$. ** $p < .01$. *** $p < .001$.



ภาพ 16 แผนภูมิเส้นแสดงค่ามัธยฐานของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรม ระหว่างกลุ่มที่
ชะตากรรมของตัวละครสำคัญและรูปแบบสถานการณ์แตกต่างกัน ในการศึกษาที่ 1

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาที่ 2

ตอนที่ 4 ลักษณะทั่วไปของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย การศึกษาที่ 2

ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยในการศึกษาที่ 1 มีจำนวนทั้งสิ้น 360 คน แบ่งเป็นเพศชาย 180 คน และเพศหญิง 180 คน จำแนกตามอายุ ชั้นปีการศึกษา และคณะ ดังรายละเอียดในตาราง 24

ตาราง 24

ลักษณะทั่วไปของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยในการศึกษาที่ 2

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
อายุ (ปี)		
18	20	5.55
19	79	21.94
20	113	31.39
21	78	21.67
22	45	12.50
23-25	24	6.67
ไม่ระบุ	1	0.28
รวม	360	100
ชั้นปีการศึกษา		
1	64	17.78
2	145	40.28
3	88	24.44
4	59	16.39
5	3	0.83
ไม่ระบุ	1	0.28
รวม	360	100
คณะ		
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย		
เภสัชศาสตร์	56	15.56
วิทยาศาสตร์การกีฬา	43	11.94
สหเวชศาสตร์	24	6.67
อักษรศาสตร์	18	5.00
วิทยาศาสตร์	4	1.11
พาณิชยศาสตร์และการบัญชี	3	0.83
วิศวกรรมศาสตร์	3	0.83

ตาราง 24 (ต่อ)

ลักษณะทั่วไปของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยในการศึกษาที่ 2

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
นิเทศศาสตร์	2	0.56
รัฐศาสตร์	2	0.56
เศรษฐศาสตร์	1	0.28
สถาปัตยกรรมศาสตร์	1	0.28
รวม	157	43.62
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า		
พระนครเหนือ		
วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรม	156	43.33
วิศวกรรมศาสตร์	8	2.22
วิทยาศาสตร์ประยุกต์	20	5.55
ไม่ระบุ	1	0.28
รวม	185	51.38
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ		
วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม	11	3.05
มนุษยศาสตร์	6	1.67
รวม	17	4.72
ไม่ระบุ	1	0.28
รวม	360	100

ตอนที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น และค่าสถิติพื้นฐานพื้นฐานของตัวแปร การศึกษาที่ 2

5.1 การตรวจสอบการแจกแจงของคะแนนความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม (BJW) และคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรม (MJ)

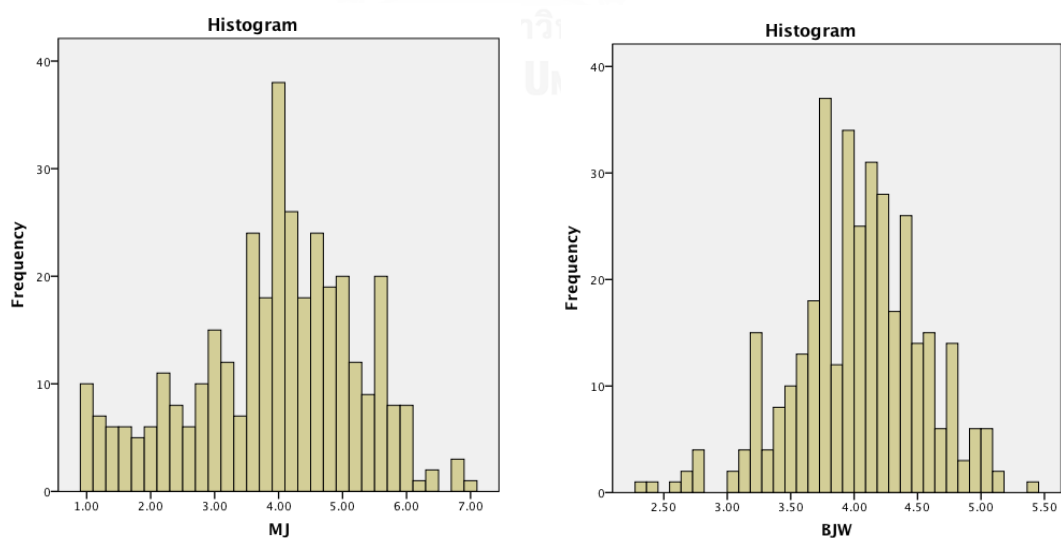
5.1.1 การตรวจสอบการแจกแจงในภาพรวม

ผู้วิจัยทำการตรวจสอบการแจกแจงของคะแนนตัวแปรการตัดสินใจด้านจริยธรรม และความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม พบว่าทั้งสองตัวแปรมีการแจกแจงความถี่แบบเบ้ซ้าย โกล้เดียวกัน แต่มีความโค้งที่แตกต่างกัน โดยที่ตัวแปรความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีความโค้งมากกว่าตัวแปรการตัดสินใจด้านจริยธรรม แต่มีการกระจายของคะแนนน้อย ตัวแปรการตัดสินใจด้านจริยธรรมมีค่ามัธยฐานเลขคณิตเท่ากับ 3.92 ($SD = 1.31$) ในขณะที่ตัวแปรความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม มีค่ามัธยฐานเลขคณิตเท่ากับ 4.04 ($SD = 0.50$) ดังรายละเอียดตามตาราง 25 ภาพ 17 และภาพ 18

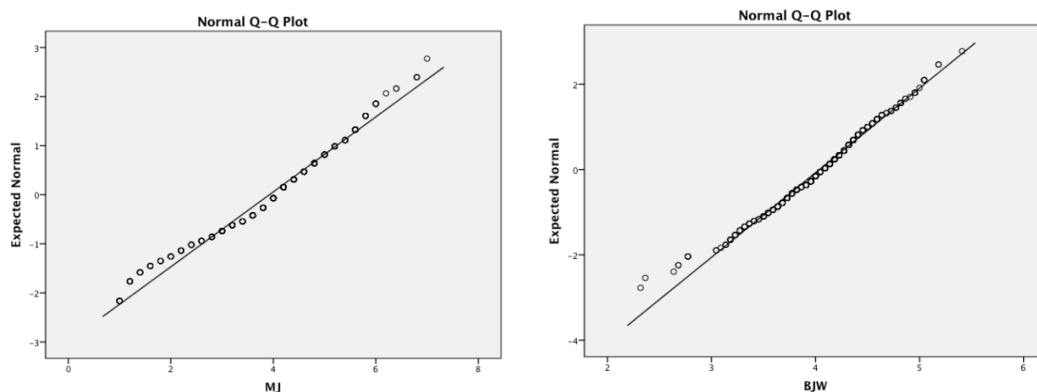
ตาราง 25

ลักษณะการแจกแจงข้อมูลของตัวแปรในการศึกษาที่ 2

ตัวแปร	N	Min.	Max.	M	SD	Skewness	SE	Kurtosis	SE
MJ	360	1.00	7.00	3.92	1.31	-0.40	0.13	-0.30	0.26
BJW	360	2.32	5.41	4.04	0.50	-0.36	0.13	0.47	0.26



ภาพ 17 ลักษณะการแจกแจงข้อมูลของตัวแปรในการศึกษาที่ 2 ด้วยแผนภูมิฮิสโตแกรม



ภาพ 18 ลักษณะการแจกแจงข้อมูลของตัวแปรในการศึกษาที่ 2 ด้วยแผนภูมิ Normal Q-Q

5.1.2 การตรวจสอบการแจกแจงโดยจำแนกตามเพศของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

การตรวจสอบการแจกแจงของคะแนนตัวแปรการตัดสินใจด้านจริยธรรม และความเชื่อว่ามีคุณธรรมโดยจำแนกตามเพศ พบว่าเพศหญิงและเพศชายมีการกระจายของคะแนนที่ใกล้เคียงกัน มีการแจกแจงความถี่แบบเบ้ซ้าย และมีความโด่งน้อย

ในตัวแปรการตัดสินใจด้านจริยธรรม เพศชายมีค่ามัธยเลขคณิตเท่ากับ 4.00 ($SD = 1.27$) ในขณะที่เพศหญิงมีค่ามัธยเลขคณิตเท่ากับ 3.84 ($SD = 1.35$)

ในตัวแปรความเชื่อว่ามีคุณธรรม เพศชายมีค่ามัธยเลขคณิตเท่ากับ 3.99 ($SD = 0.51$) ในขณะที่เพศหญิงมีค่ามัธยเลขคณิตเท่ากับ 4.09 ($SD = 0.50$) ดังรายละเอียดตามตาราง 26

ตาราง 26

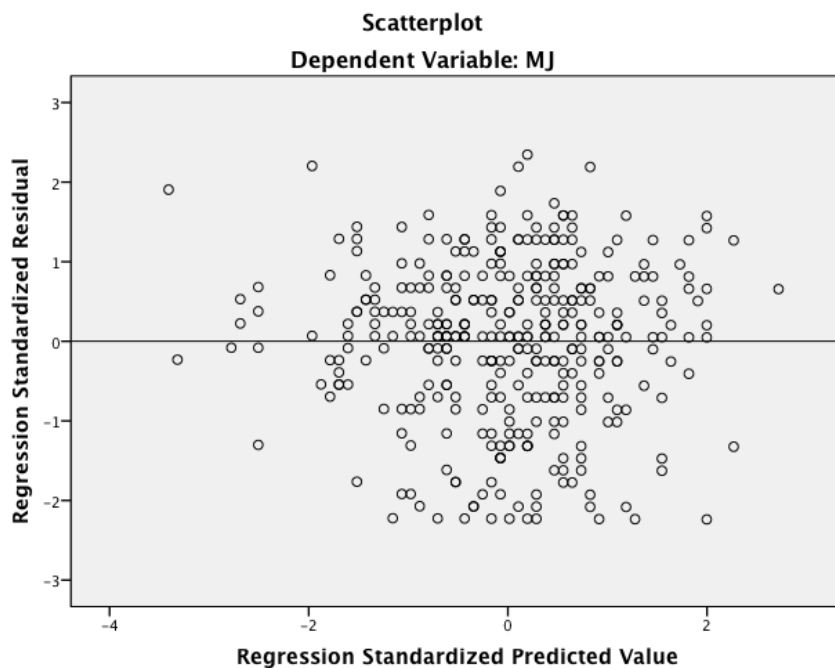
ลักษณะการแจกแจงข้อมูลของตัวแปรเมื่อจำแนกตามเพศ ในการศึกษาที่ 2

ตัวแปร	N	Min.	Max.	M	SD	Skewness	SE	Kurtosis	SE
MJ									
ชาย	180	1.00	7.00	4.00	1.27	-0.37	0.18	0.22	0.36
หญิง	180	1.00	6.20	3.84	1.35	-0.41	0.18	-0.73	0.36
BJW									
ชาย	180	2.32	5.18	3.99	0.51	-0.43	0.18	0.38	0.36
หญิง	180	2.36	5.41	4.09	0.50	-0.28	0.18	0.56	0.36

5.2 การตรวจสอบความเป็นเอกพันธ์ของความแปรปรวน (Homogeneity of Variance) และความเป็นเอกพันธ์ของการกระจาย (Homoscedasticity)

ผู้วิจัยตรวจสอบความเป็นเอกพันธ์ของความแปรปรวนของตัวแปรการตัดสินใจด้านจริยธรรมที่จำแนกกลุ่มตามเพศโดยใช้การทดสอบด้วยสถิติ Levene's test พบความแตกต่างของความแปรปรวนระหว่างกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 [$F(11, 348) = 3.02, p < .01$] ผู้วิจัยได้ทดลองปรับเปลี่ยนรูป (Tranform) ตัวแปรตามด้วยวิธีต่าง ๆ พบว่าผลการวิเคราะห์ความเป็น เอกพันธ์ของความแปรปรวนยังคงมีนัยสำคัญทางสถิติเช่นเดิม แต่เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างในแต่ละกลุ่มการทดลองนั้นมีจำนวนเท่ากัน จึงช่วยบรรเทาการละเมิดข้อตกลงนี้ได้ในระดับหนึ่ง

ส่วนการทดสอบความเป็นเอกพันธ์ของการกระจาย ใช้การตรวจสอบจากแผนภาพกระจาย (Scatter plot) พบว่าการกระจายของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรม ค่อนข้างไม่แตกต่างกันในทุกค่าของคะแนนความเชื่อว่ามีคุณธรรมซึ่งเป็นตัวแปรต้นแบบต่อเนื่อง ดังแสดงในภาพ 19



ภาพ 19 การตรวจสอบความเป็นเอกพันธ์ของการกระจายในการศึกษาที่ 2

5.3 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามแฟกเตอร์ของตัวแปรอิสระในการศึกษาที่ 2

ผู้วิจัยตรวจสอบค่ามัชฌิมเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรมโดยจำแนกตามแฟกเตอร์ของตัวแปร ซะตากรวมของตัวละครสำคัญ x รูปแบบสถานการณ์ x กระบวนการรู้คิด ดังรายละเอียดในตาราง 27

ตาราง 27

ค่ามัธยฐานเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรม จำแนกตามแพกเตอ์ของตัวแปรอิสระ ในการศึกษาที่ 2

กระบวนการ ผู้คิด	ชะตากรรม	รูปแบบ สถานการณ์	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>n</i>
A	N	L	3.57	1.55	30
		NL	4.60	1.32	30
		รวม	4.09	1.52	60
	B	L	3.75	0.90	30
		NL	4.03	1.33	30
		รวม	3.89	1.14	60
	G	L	3.40	1.38	30
		NL	4.47	1.01	30
		รวม	3.93	1.32	60
รวม	L	3.58	1.30	90	
	NL	4.36	1.24	90	
	รวม	3.97	1.33	180	
D	N	L	3.13	1.07	30
		NL	4.65	0.91	30
		รวม	3.89	1.25	60
	B	L	3.51	1.60	30
		NL	4.05	1.13	30
		รวม	3.78	1.40	60
	G	L	3.61	1.41	30
		NL	4.29	0.93	30
		รวม	3.95	1.23	60
	รวม	L	3.42	1.38	90
		NL	4.33	1.01	90
		รวม	3.88	1.29	180

ตาราง 27 (ต่อ)

ค่ามัชฌิมเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรม จำแนกตามแพกเตอร์ของตัวแปรอิสระ ในการศึกษาที่ 2

กระบวนการ ผู้คิด	ชะตากรรม	รูปแบบ สถานการณ์	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>n</i>
รวม	N	L	3.35	1.34	60
		NL	4.63	1.13	60
		รวม	3.99	1.39	120
	B	L	3.63	1.30	60
		NL	4.04	1.23	60
		รวม	3.83	1.27	120
	G	L	3.51	1.38	60
		NL	4.38	0.97	60
		รวม	3.94	1.27	120
รวม		L	3.50	1.34	180
		NL	4.35	1.13	180
		รวม	3.92	1.31	360

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตอนที่ 6 การทดสอบสมมติฐานการวิจัย การศึกษาที่ 2

6.1 การวิเคราะห์ข้อมูลก่อนการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น โดยการแบ่งกลุ่มระหว่างผู้ที่มีความเชื่อว่ามีโลกมีความยุติธรรมสูงและต่ำจากค่ามัชฌิมฐาน (median split) จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรมโดยจำแนกตามความเชื่อว่ามีโลกมีความยุติธรรมในกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ พบว่าผู้ที่มีความเชื่อว่ามีโลกมีความยุติธรรมสูงมีการตัดสินใจด้านจริยธรรม ($M = 3.99$, $SD = 1.34$) แตกต่างจากผู้ที่มีความเชื่อว่ามีโลกยุติธรรมต่ำ ($M = 3.85$, $SD = 1.28$) อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ, $t(358) = 1.02$, ns

ขั้นตอนต่อมาผู้วิจัยทำการวิเคราะห์หาค่าสหสัมพันธ์ของเพียร์สัน และสหสัมพันธ์โพลีซีเรียล (Polyserial) ระหว่างตัวแปร ทั้งตัวแปรต่อเนื่องและตัวแปรจัดประเภทที่ใช้ในการศึกษาด้วยโปรแกรม PRELIS ซึ่งตัวแปรแบบต่อเนื่อง ได้แก่ ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมและการตัดสินใจด้านจริยธรรม ตัวแปรแบบจัดประเภท ได้แก่ กระบวนการรู้คิด, ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ และรูปแบบสถานการณ์ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าตัวแปรความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการตัดสินใจด้านจริยธรรมและกระบวนการรู้คิดอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ, $r(358) = .005, ns$, และ $r(358) = .150, ns$ ตามลำดับ ส่วนตัวแปรรูปแบบสถานการณ์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับการตัดสินใจด้านจริยธรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับปานกลาง, $r(358) = .408, p < .05$ ดังรายละเอียดตามตาราง 28

ตาราง 28

ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ศึกษาในการศึกษาที่ 2 ($N = 360$)

ตัวแปร	ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม	การตัดสินใจด้านจริยธรรม
ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม		
การตัดสินใจด้านจริยธรรม	.01	
กระบวนการรู้คิด	.15	-.05
ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ	-.01	-.02
รูปแบบสถานการณ์	-.02	.41*
<i>M</i>	4.04	3.92
<i>SD</i>	0.50	1.31

* $p < .05$, สองหาง.

6.2 ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์สหสัมพันธ์ข้างต้น แสดงให้เห็นว่าความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมไม่มีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจด้านจริยธรรมเช่นเดียวกับการศึกษาที่ 1 ผู้วิจัยจึงใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบสามทางในการทดสอบสมมติฐาน คือ 2 (กระบวนการรู้คิด : แบบอัตโนมัติหรือแบบใคร่ครวญ) \times 3 (ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ : ชะตากรรมไม่ปรากฏ หรือชะตากรรมที่ไม่ดีหรือชะตากรรมที่ดี) \times 2 (รูปแบบสถานการณ์ : เกี่ยวข้องกับชีวิต หรือไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต) โดยมีคะแนนความเชื่อว่าโลกยุติธรรมเป็นตัวแปรร่วม ซึ่งคะแนนได้ถูกปรับแก้ (Grand mean centered)

เพื่อลดภาวะร่วมเส้นตรง (Collinearity) และทำการทดสอบความเป็นเอกพันธ์ในความชันของเส้นถดถอย (Homogeneity of regression slopes) เพื่อตรวจสอบปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรความเชื่อว่าเป็นโลกมีความยุติธรรมและตัวแปรจัดประเภท

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตาราง 29 พบว่า ความสัมพันธ์เชิงเส้นระหว่างความเชื่อว่าเป็นโลกมีความยุติธรรมในฐานะตัวแปรร่วมกับการตัดสินใจด้านจริยธรรมไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ [$F(1, 336) = 0.13, ns$] ส่วนผลการทดสอบความเป็นเอกพันธ์ในความชันของเส้นถดถอยพบว่า ปฏิสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อว่าเป็นโลกมีความยุติธรรมกับตัวแปรจัดประเภทในระดับ 3 ทางไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ [$F(2, 336) = 0.46, ns$]

ตาราง 29

การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบสามทางของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในการศึกษาที่ 2

แหล่งความแปรปรวน	df	F	p
ความเชื่อว่าเป็นโลกมีความยุติธรรม (BJW) _{ตัวแปรร่วม}	1	0.13	.714
กระบวนการรู้คิด (DUAL)	1	0.34	.560
ชะตากรรมของแต่ละคนสำคัญ (DEST)	2	0.86	.426
รูปแบบสถานการณ์ (SITU)	1	47.20***	.000
DUAL x BJW	1	0.13	.722
DEST x BJW	2	0.66	.518
SITU x BJW	1	0.05	.830
DUAL x DEST x BJW	2	2.59	.077
DUAL x SITU x BJW	1	3.08	.080
DEST x SITU x BJW	2	2.02	.135
DUAL x DEST x SITU x BJW	2	0.46	.633
DUAL x DEST	2	0.46	.631
DUAL x SITU	1	0.28	.601
DEST x SITU	2	4.10*	.017
DUAL x DEST x SITU	2	1.39	.251
ความคลาดเคลื่อน	336	(1.51)	

หมายเหตุ ค่าในวงเล็บคือค่าความคลาดเคลื่อนกำลังสองเฉลี่ย (Mean Square Error)

* $p < .05$. *** $p < .001$.

นอกเหนือจากนั้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม กับตัวแปรจัดประเภทแบบสองทาง และทางเดียวก็ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติทั้งสิ้น และเมื่อพิจารณาตัวแปรจัดประเภท พบว่าปฏิสัมพันธ์ระหว่าง กระบวนการรู้คิด ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ และรูปแบบสถานการณ์ ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ [$F(2, 336) = 1.39, ns$] ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง กระบวนการรู้คิด และชะตากรรมของตัวละครสำคัญ ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ [$F(2, 336) = 0.46, ns$] ปฏิสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการรู้คิด และรูปแบบสถานการณ์ ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ [$F(1, 336) = 0.28, ns$] ปฏิสัมพันธ์ระหว่างชะตากรรมของตัวละครสำคัญและรูปแบบสถานการณ์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 [$F(2, 336) = 4.10, p < .05$] ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาที่ 1 ส่วนผลหลักของกระบวนการรู้คิด ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ [$F(1, 336) = 0.34, ns$] ผลหลักของชะตากรรมของตัวละครสำคัญ ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ [$F(2, 336) = 0.86, ns$] และผลหลักของรูปแบบสถานการณ์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 [$F(1, 336) = 47.20, p < .001$]

จากนั้นใช้การวิเคราะห์ถดถอย พร้อมทั้งตรวจสอบแผนภาพกระจาย (Scatter plot) เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขของแพกเตอร์ตัวแปรอิสระ เพื่อทดสอบสมมติฐานในข้อที่ 1-7 ดังนี้

สมมติฐานข้อที่ 1 ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในเงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี มากกว่า เงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี และเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญไม่ปรากฏ ($b_{\text{DEST-G}} > b_{\text{DEST-B}}, b_{\text{DEST-N}}$)

สมมติฐานข้อที่ 2 ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในเงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี น้อยกว่า เงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญไม่ปรากฏ ($b_{\text{DEST-B}} < b_{\text{DEST-N}}$)

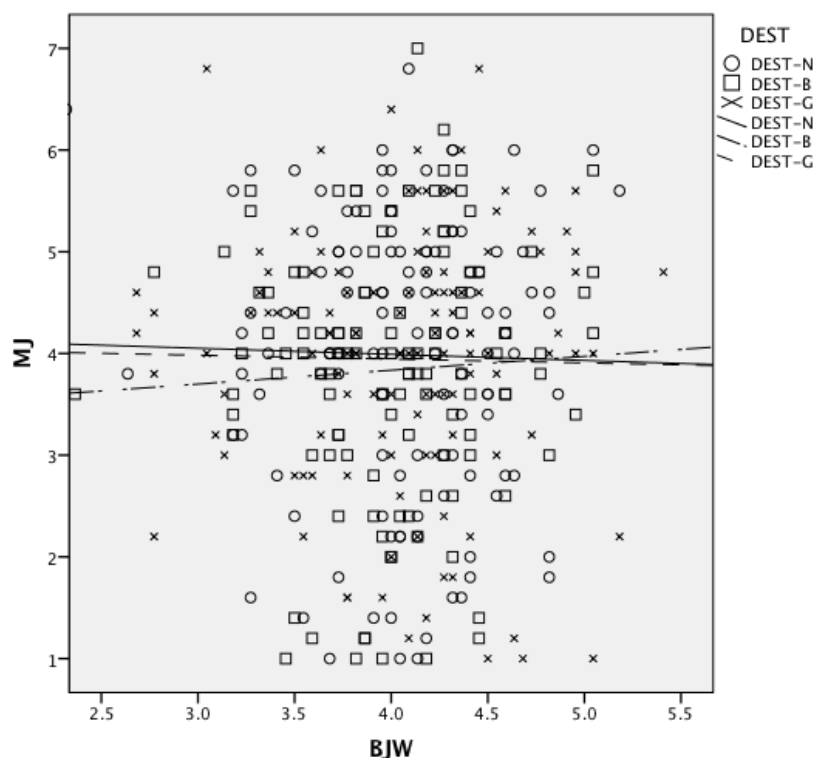
จากผลการวิเคราะห์ถดถอย พบว่า อิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม เมื่อจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญ ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และผลการเปรียบเทียบขนาดอิทธิพล ในเงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี และมีชะตากรรมที่ไม่ดี ($b = -0.17, ns$), เงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี และชะตากรรมไม่ปรากฏ ($b = 0.02, ns$), เงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี และชะตากรรมไม่ปรากฏ ($b = 0.20, ns$) พบว่าไม่แตกต่างกัน ผลการทดสอบดังกล่าวจึง ไม่สนับสนุน สมมติฐานทั้งข้อที่ 1 และ ข้อที่ 2 ดังรายละเอียดแสดงในตาราง 30 และภาพ 20

ตาราง 30

ผลการวิเคราะห์ถดถอยอย่างง่าย เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญ ในการศึกษาที่ 2 ($N = 360, n = 120$)

เงื่อนไข	b	$SE\ b$	β	t	p
ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี (DEST-B)	0.14	0.25	0.05	0.55	.581
ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี (DEST-G)	-0.04	0.21	-0.02	-0.18	.858
ชะตากรรมของตัวละครสำคัญไม่ปรากฏ (DEST-N)	-0.06	0.27	-0.02	-0.23	.822
(DEST-G) > (DEST-B)	-0.17	0.32	-0.28	-0.54	.592
(DEST-G) > (DEST-N)	0.02	0.34	0.03	0.07	.948
(DEST-B) < (DEST-N)	0.20	0.36	0.30	0.54	.589

DEST-B : $R = .05, R^2 = .003$, DEST-G : $R = .02, R^2 = .000$, DEST-N : $R = .02, R^2 = .000$



ภาพ 20 แผนภาพกระจายแสดงอิทธิพลของความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญ ในการศึกษาที่ 2

สมมติฐานข้อที่ 3 ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในเงื่อนไขสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต มากกว่า เงื่อนไขสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ($b_{\text{SITU-NL}} > b_{\text{SITU-L}}$)

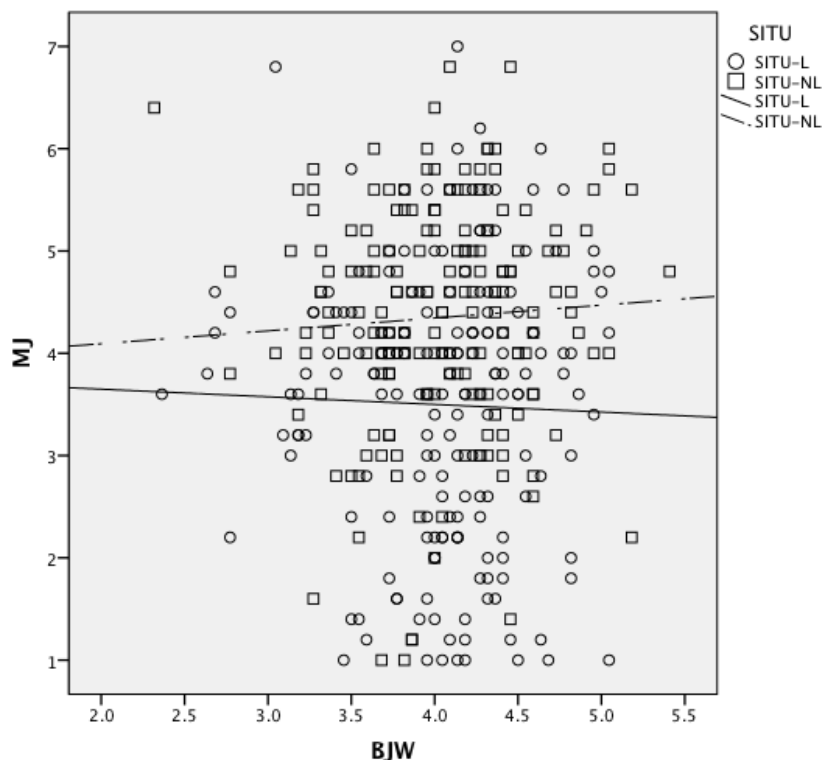
จากผลการวิเคราะห์หัตถดถอย พบว่า อิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมเมื่อจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขรูปแบบสถานการณ์ ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และผลการเปรียบเทียบขนาดอิทธิพล ในเงื่อนไขสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต และสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต ($b = 0.20, ns$) พบว่าไม่แตกต่างกัน ผลการทดสอบดังกล่าวจึง ไม่สนับสนุนสมมติฐาน ดังรายละเอียดแสดงในตาราง 31 และภาพ 21

ตาราง 31

ผลการวิเคราะห์หัตถดถอยอย่างง่าย เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขรูปแบบสถานการณ์ ในการศึกษาที่ 2 ($N = 360, n = 180$)

เงื่อนไข	b	$SE\ b$	β	t	p
สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต (SITU-L)	-0.08	0.20	-0.03	-0.38	.705
สถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต (SITU-NL)	0.13	0.17	0.06	0.74	.460
(SITU-NL) > (SITU-L)	0.20	0.26	0.31	0.77	.442

SITU-L : $R = .03, R^2 = .001$, SITU-NL : $R = .06, R^2 = .003$



ภาพ 21 แผนภาพกระจายจุดกระจายแสดงอิทธิพลของความเชื่อว่าคุณภาพชีวิตที่ดีต่อการศึกษาในด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขรูปแบบสถานการณ์ ในการศึกษาที่ 2

สมมติฐานข้อที่ 4 เมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี ความเชื่อว่าคุณภาพชีวิตที่ดีต่อการศึกษาในด้านจริยธรรมในเงื่อนไขการรู้คิดแบบอัตโนมัติ น้อยกว่าเงื่อนไขการรู้คิดแบบใคร่ครวญ ($b_{\text{DEST-B, DUAL-A}} < b_{\text{DEST-B, DUAL-D}}$)

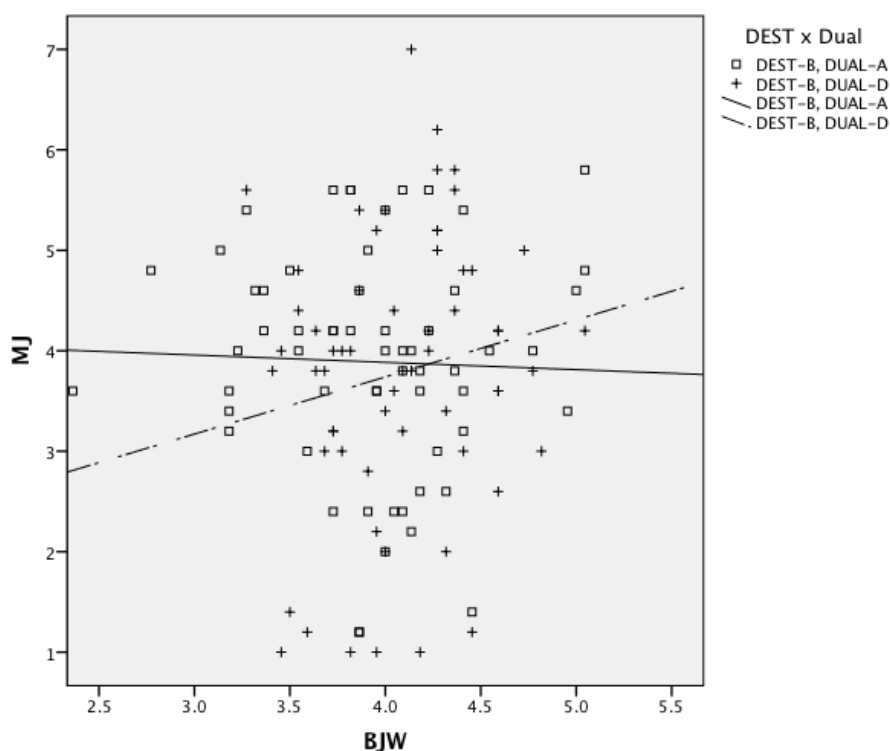
จากผลการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย พบว่า อิทธิพลของความเชื่อว่าคุณภาพชีวิตที่ดีต่อการศึกษาในด้านจริยธรรม เมื่อจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญ และกระบวนการรู้คิด ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และผลการเปรียบเทียบขนาดอิทธิพล ในเงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี มีการรู้คิดแบบอัตโนมัติ และในเงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี มีการรู้คิดแบบใคร่ครวญ ($b = -0.64, ns$) พบว่าไม่แตกต่างกัน ผลการทดสอบดังกล่าวจึง ไม่สนับสนุน สมมติฐาน ดังรายละเอียดแสดงในตาราง 32 และภาพ 22

ตาราง 32

ผลการวิเคราะห์ถดถอยอย่างง่าย เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญที่ไม่ดี x กระบวนการรู้คิด ในการศึกษาที่ 2 ($N = 120, n = 60$)

เงื่อนไข	b	SE b	β	t	p
ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี และมีกระบวนการรู้คิด					
แบบอัตโนมัติ (DEST-B, DUAL-A)	-0.07	0.28	-0.03	-0.26	.795
ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี และมีกระบวนการรู้คิด					
แบบใคร่ครวญ (DEST-B, DUAL-D)	0.57	0.46	0.16	1.25	.217
(DEST-B, DUAL-A) < (DEST-B, DUAL-D)	-0.64	0.52	-1.01	-1.23	.220

DEST-B, DUAL-A : $R = .03, R^2 = .001$, DEST-B, DUAL-D : $R = .16, R^2 = .03$



ภาพ 22 แผนภาพการจัดกระจายแสดงอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญที่ไม่ดี x กระบวนการรู้คิด ในการศึกษาที่ 2

สมมติฐานข้อที่ 5 เมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมในเงื่อนไขการรู้คิดแบบอัตโนมัติ มากกว่า เงื่อนไขการรู้คิดแบบใคร่ครวญ ($b_{\text{DEST-G, DUAL-A}} > b_{\text{DEST-G, DUAL-D}}$)

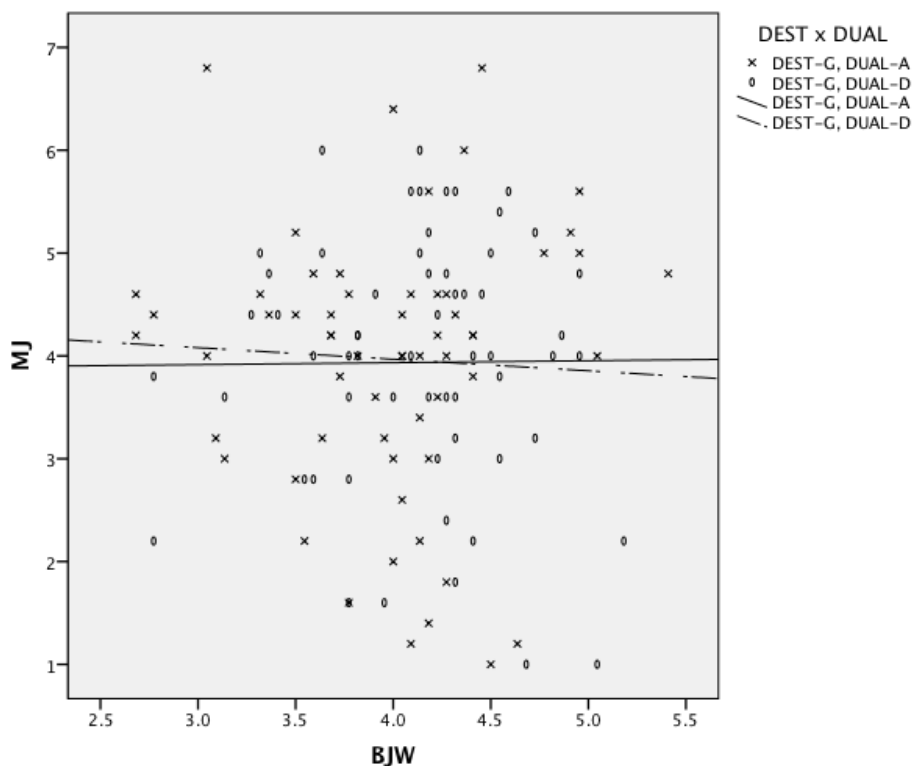
จากผลการวิเคราะห์ห้ถดถอย พบว่า อิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม เมื่อจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญ และกระบวนการรู้คิด ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และผลการเปรียบเทียบขนาดอิทธิพล ในเงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี มีการรู้คิดแบบอัตโนมัติ และเงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี มีการรู้คิดแบบใคร่ครวญ ($b = 0.13, ns$) พบว่าไม่แตกต่างกัน ผลการทดสอบดังกล่าวจึง ไม่สนับสนุน สมมติฐาน ดังรายละเอียดแสดงในตาราง 33 และภาพ 23

ตาราง 33

ผลการวิเคราะห์ห้ถดถอยอย่างง่าย เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญที่ดี x กระบวนการรู้คิด ในการศึกษาที่ 2 ($N = 120, n = 60$)

เงื่อนไข	b	$SE\ b$	β	t	p
ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี และมีการรู้คิด					
แบบอัตโนมัติ (DEST-G, DUAL-A)	0.02	0.30	0.01	0.06	.950
ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี และมีการรู้คิด					
แบบใคร่ครวญ (DEST-G, DUAL-D)	-0.11	0.31	-0.05	-0.37	.714
(DEST-G, DUAL-A) > (DEST-G, DUAL-D)	0.13	0.43	0.21	0.31	.760

DEST-G, DUAL-A : $R = .01, R^2 = .000$, DEST-G, DUAL-D : $R = .05, R^2 = .002$



ภาพ 23 แผนภาพกระจายแสดงอิทธิพลของความเชื่อว่าคุณภาพชีวิตต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญที่ x กระบวนการรู้คิดในการศึกษาที่ 2

สมมติฐานข้อที่ 6 ความเชื่อว่าคุณภาพชีวิตมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมมากที่สุด ในเงื่อนไขตัวละครมีชะตากรรมที่ดี ในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต และมีการรู้คิดแบบอัตโนมัติ ($b_{\text{DEST-G, SITU-NL, DUAL-A}} = \text{Max}$)

สมมติฐานข้อที่ 7 ความเชื่อว่าคุณภาพชีวิตมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมน้อยที่สุด ในเงื่อนไขตัวละครมีชะตากรรมที่ไม่ดี ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต และมีการรู้คิดแบบอัตโนมัติ ($b_{\text{DEST-B, SITU-L, DUAL-A}} = \text{Min}$)

จากผลการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย พบว่า อิทธิพลของความเชื่อว่าคุณภาพชีวิตต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม เมื่อจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไข ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ รูปแบบสถานการณ์ และกระบวนการรู้คิด ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติในทุกกลุ่ม และผลการเปรียบเทียบขนาดอิทธิพล ในเงื่อนไข 1. ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี ในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต

มีการรู้คิดแบบอัตโนมัติ และ 2. ตัวละครมีชะตากรรมที่ไม่ดี ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต มีการรู้คิดแบบอัตโนมัติ กับกลุ่มอื่น ๆ พบว่าไม่แตกต่างกัน ยกเว้นในเงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี ในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต มีการรู้คิดแบบอัตโนมัติ และเงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต มีการรู้คิดแบบอัตโนมัติ ($b = -1.46, p < .01$), เงื่อนไขตัวละครสำคัญชะตากรรมไม่ปรากฏ ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต มีการรู้คิดแบบโคจรวน ($b = -1.07, p < .05$), เงื่อนไขตัวละครสำคัญชะตากรรมไม่ปรากฏ ในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต มีการรู้คิดแบบโคจรวน ($b = -1.15, p < .05$) ซึ่งผลการทดสอบดังกล่าวไม่สนับสนุน สมมติฐาน ดังรายละเอียดแสดงในตาราง 34 และภาพ 24

ตาราง 34

ผลการวิเคราะห์ถดถอยอย่างง่าย เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจ ด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขกระบวนการรู้คิด \times ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ \times รูปแบบสถานการณ์ ในการศึกษาที่ 2 ($N = 360, n = 30$)

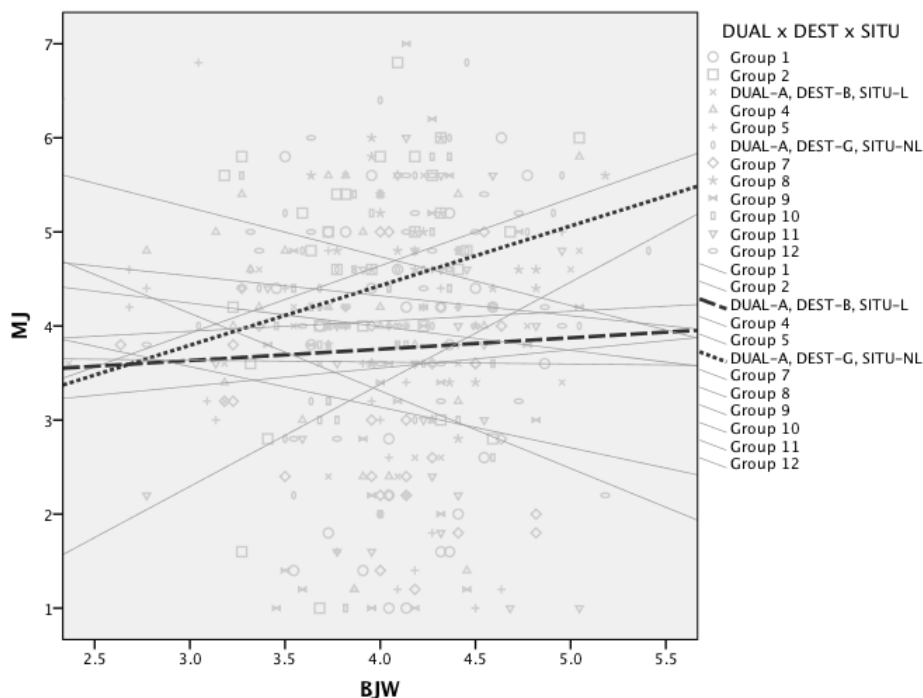
เงื่อนไข	b	$SE\ b$	β	t	p
DUAL-A, DEST-N, SITU-L _{Group 1}	0.19	0.75	0.05	0.26	.798
DUAL-A, DEST-N, SITU-NL _{Group 2}	0.72	0.51	0.26	1.41	.170
DUAL-A, DEST-B, SITU-L _{Group 3} ^{††}	0.12	0.30	0.08	0.41	.688
DUAL-A, DEST-B, SITU-NL _{Group 4}	-0.25	0.50	-0.09	-0.50	.622
DUAL-A, DEST-G, SITU-L _{Group 5}	-0.83	0.42	-0.35	-1.97	.058
DUAL-A, DEST-G, SITU-NL _{Group 6} [†]	0.63	0.32	0.35	1.99	.056
DUAL-D, DEST-N, SITU-L _{Group 7}	-0.43	0.37	-0.22	-1.17	.251
DUAL-D, DEST-N, SITU-NL _{Group 8}	-0.52	0.32	-0.29	-1.61	.118
DUAL-D, DEST-B, SITU-L _{Group 9}	1.09	0.69	0.29	1.59	.124
DUAL-D, DEST-B, SITU-NL _{Group 10}	0.11	0.57	0.04	0.19	.853
DUAL-D, DEST-G, SITU-L _{Group 11}	-0.02	0.50	-0.01	-0.04	.968
DUAL-D, DEST-G, SITU-NL _{Group 12}	-0.21	0.33	-0.12	-0.65	.524
DUAL-A, DEST-G, SITU-NL > Group 1	-0.44	0.76	-0.67	-0.58	.564
DUAL-A, DEST-G, SITU-NL > Group 2	0.08	0.59	0.14	0.14	.888
DUAL-A, DEST-G, SITU-NL > Group 3	-0.51	0.44	-1.04	-1.18	.244

ตาราง 34 (ต่อ)

ผลการวิเคราะห์ถดถอยอย่างง่าย เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินใจ ด้านจริยธรรม โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขกระบวนการรู้คิด x ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ x รูปแบบสถานการณ์ ในการศึกษาที่ 2 ($N = 360, n = 30$)

เงื่อนไข	<i>b</i>	<i>SE b</i>	β	<i>t</i>	<i>p</i>
DUAL-A, DEST-G, SITU-NL > Group 4	-0.89	0.58	-1.47	-1.52	.135
DUAL-A, DEST-G, SITU-NL > Group 5	-1.46	0.53	-2.22	-2.76	.008**
DUAL-A, DEST-G, SITU-NL > Group 7	-1.07	0.49	-1.78	-2.20	.032*
DUAL-A, DEST-G, SITU-NL > Group 8	-1.15	0.46	-2.56	-2.54	.014*
DUAL-A, DEST-G, SITU-NL > Group 9	0.45	0.71	0.67	0.63	.528
DUAL-A, DEST-G, SITU-NL > Group 10	-0.53	0.63	-1.00	-0.83	.408
DUAL-A, DEST-G, SITU-NL > Group 11	-0.65	0.59	-1.07	-1.12	.269
DUAL-A, DEST-G, SITU-NL > Group 12	-0.85	0.46	-1.84	-1.85	.070
DUAL-A, DEST-B, SITU-L < Group 1	0.07	0.74	0.12	0.10	.922
DUAL-A, DEST-B, SITU-L < Group 2	0.60	0.57	1.00	1.04	.302
DUAL-A, DEST-B, SITU-L < Group 4	-0.37	0.57	-0.65	-0.65	.518
DUAL-A, DEST-B, SITU-L < Group 5	-0.95	0.52	-1.62	-1.83	.072
DUAL-A, DEST-B, SITU-L < Group 6	0.51	0.44	1.05	1.18	.244
DUAL-A, DEST-B, SITU-L < Group 7	-0.55	0.47	-1.11	-1.17	.246
DUAL-A, DEST-B, SITU-L < Group 8	-0.64	0.44	-1.36	-1.46	.151
DUAL-A, DEST-B, SITU-L < Group 9	0.97	0.70	1.56	1.38	.173
DUAL-A, DEST-B, SITU-L < Group 10	-0.01	0.62	-0.03	-0.02	.982
DUAL-A, DEST-B, SITU-L < Group 11	-0.14	0.57	-0.25	-0.25	.806
DUAL-A, DEST-B, SITU-L < Group 12	-0.33	0.44	-0.74	-0.75	.456

[†]DUAL-A, DEST-G, SITU-NL : $R = .35, R^2 = .12$, ^{††}DUAL-A, DEST-B, SITU-L : $R = .08, R^2 = .01, *p < .05. **p < .01.$



ภาพ 24 แผนภาพกระจายจุดแสดงอิทธิพลของความเชื่อว่าคุณภาพชีวิตต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม จำแนกตามเงื่อนไขกระบวนการรู้คิด x ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ x รูปแบบสถานการณ์ ในการศึกษาที่ 2

การวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม

เมื่อผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบสามทาง พบว่าคุณภาพชีวิตไม่มีความสัมพันธ์ต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ผู้วิจัยจึงนำตัวแปรว่าคุณภาพชีวิตมาวิเคราะห์เพิ่มเติม โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลซ้ำอีกครั้งด้วยความแปรปรวนแบบสามทาง พบผลที่สอดคล้องกัน กล่าวคือ ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง กระบวนการรู้คิด ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ และรูปแบบสถานการณ์ ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ [$F(2, 348) = 1.04, ns$] ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง กระบวนการรู้คิด และชะตากรรมของตัวละครสำคัญ ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ [$F(2, 348) = 0.23, ns$] ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง กระบวนการรู้คิด และรูปแบบสถานการณ์ ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ [$F(1, 348) = 0.24, ns$] แต่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างชะตากรรมของตัวละครสำคัญและรูปแบบสถานการณ์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 [$F(2, 348) = 3.72, p < .05$] ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาที่ 1 ส่วนผลหลักของกระบวนการรู้คิด ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ [$F(1, 348) = 0.53, ns$] ผลหลักของชะตากรรมของตัวละครสำคัญ ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ [$F(2, 348) = 0.48, ns$] แต่ผลหลัก

ของรูปแบบสถานการณ์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 [$F(1, 348) = 42.72, p < .001$] ดังรายละเอียดในตาราง 35

ตาราง 35

การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรมในการศึกษาที่ 2

แหล่งความแปรปรวน	df	F	p
กระบวนการรู้คิด (DUAL)	1	0.53	.469
ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ (DEST)	2	0.48	.622
รูปแบบสถานการณ์ (SITU)	1	42.72***	.000
DUAL x DEST	2	0.23	.793
DUAL x SITU	1	0.24	.627
DEST x SITU	2	3.72*	.025
DUAL x DEST x SITU	2	1.04	.356
ความคลาดเคลื่อน	348	(1.53)	

หมายเหตุ ค่าในวงเล็บคือค่าความคลาดเคลื่อนกำลังสองเฉลี่ย (Mean Square Error)

* $p < .05$. *** $p < .001$.

เมื่อนำค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรม มาวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ (Multiple Comparison) ด้วยสถิติของ Dunnett's T3 โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญ x รูปแบบสถานการณ์ พบว่า เมื่อตัวละครสำคัญไม่ปรากฏชะตากรรม ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรมในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ($M = 3.35$) ต่ำกว่าในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต ($M = 4.63$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และเมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรมในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ($M = 3.51$) ต่ำกว่าในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต ($M = 4.38$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แต่เมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรมในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ($M = 3.63$) และในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต ($M = 4.04$) แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

เมื่อพิจารณาอีกด้านหนึ่ง พบว่า ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรม เมื่อตัวละครสำคัญไม่ปรากฏชะตากรรม ($M = 3.35$), เมื่อตัว

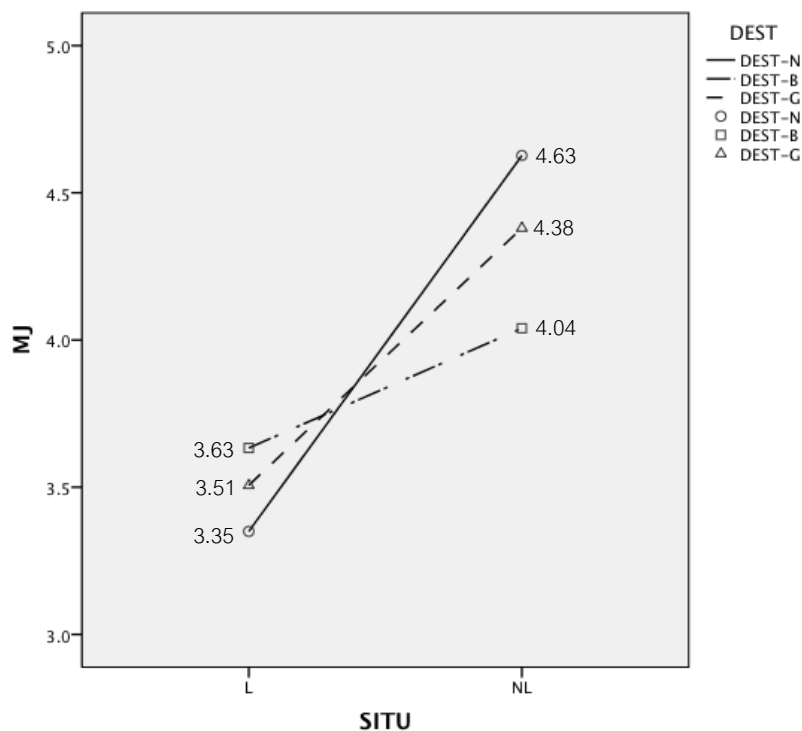
ละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี ($M = 3.63$) และเมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี ($M = 3.51$) แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ เช่นเดียวกับในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต พบว่าค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรม เมื่อตัวละครสำคัญไม่ปรากฏชะตากรรม ($M = 4.63$), เมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี ($M = 4.04$) และเมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี ($M = 4.38$) แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ดังรายละเอียดในตาราง 36 และภาพ 25

ตาราง 36

ผลการเปรียบเทียบค่ามัชฌิมเลขคณิตรายคู่โดยจำแนกกลุ่มตามเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญ x รูปแบบสถานการณ์ ในการศึกษาที่ 2 ด้วยสถิติ *Dunnett's T3* ($N = 360, n = 60$)

ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ x รูปแบบสถานการณ์		ความแตกต่างระหว่าง ค่ามัชฌิมเลขคณิต
DEST-N, SITU-L	DEST-B, SITU-L	-0.28
	DEST-G, SITU-L	-0.16
	DEST-N, SITU-NL	-1.28***
DEST-B, SITU-L	DEST-G, SITU-L	0.13
	DEST-B, SITU-NL	-0.41
DEST-G, SITU-L	DEST-G, SITU-NL	-0.87**
DEST-N, SITU-NL	DEST-B, SITU-NL	0.59
	DEST-G, SITU-NL	0.25
DEST-B, SITU-NL	DEST-G, SITU-NL	-0.34

** $p < .01$. *** $p < .001$.



ภาพ 25 แผนภูมิเส้นแสดงค่ามัธยฐานเลขคณิตของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรม ระหว่างกลุ่มที่ชะตากรรมของตัวละครสำคัญและรูปแบบสถานการณ์แตกต่างกันในการศึกษาที่ 2

จากการวิเคราะห์ข้อมูลในทั้งสองการศึกษา สามารถสรุปผลการทดสอบสมมติฐาน รวมถึงผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติมได้ดังรายละเอียดในตาราง 37 และตาราง 38

ตาราง 37

สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน และผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติมในการศึกษาที่ 1

การศึกษาที่ 1 (ตัวละครสำคัญคือผู้ถูกกระทำ)		
สมมติฐาน	ผลการวิจัย	
1. $b_{\text{DEST-B}} > b_{\text{DEST-G}}, b_{\text{DEST-N}}$	ไม่สนับสนุน	$b_{\text{DEST-B}} \approx b_{\text{DEST-G}}, b_{\text{DEST-N}}$ (ns)
2. $b_{\text{DEST-G}} < b_{\text{DEST-N}}$	ไม่สนับสนุน	$b_{\text{DEST-G}} \approx b_{\text{DEST-N}}$ (ns)
3. $b_{\text{SITU-NL}} > b_{\text{SITU-L}}$	ไม่สนับสนุน	$b_{\text{SITU-NL}} \approx b_{\text{SITU-L}}$ (ns)
4. $b_{\text{DEST-B, DUAL-A}} > b_{\text{DEST-B, DUAL-D}}$	ไม่สนับสนุน	$b_{\text{DEST-B, DUAL-A}} \approx b_{\text{DEST-B, DUAL-D}}$ (ns)
5. $b_{\text{DEST-G, DUAL-A}} < b_{\text{DEST-G, DUAL-D}}$	ไม่สนับสนุน	$b_{\text{DEST-G, DUAL-A}} \approx b_{\text{DEST-G, DUAL-D}}$ (ns)

ตาราง 37 (ต่อ)

สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน และผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติมในการศึกษาที่ 1

การศึกษาคำที่ 1 (ตัวละครสำคัญคือผู้ถูกกระทำ)		
สมมติฐาน		ผลการวิจัย
6. $b_{\text{DEST-B, SITU-NL, DUAL-A}} = \text{Max}$	ไม่สนับสนุน	$b_{\text{DEST-B, SITU-NL, DUAL-A}} \neq \text{Max (ns)}$
7. $b_{\text{DEST-G, SITU-L, DUAL-A}} = \text{Min}$	ไม่สนับสนุน	$b_{\text{DEST-G, SITU-L, DUAL-A}} \neq \text{Min (ns)}$
ข้อค้นพบจากการวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม		
1. DEST-B, SITU-L > DEST-B, SITU-NL		
2. DEST-N, SITU-NL > DEST-B, SITU-NL		
3. DEST-B, SITU-NL < DEST-G, SITU-NL		

ตาราง 38

สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน และผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติมในการศึกษาที่ 2

การศึกษาคำที่ 2 (ตัวละครสำคัญคือผู้กระทำ)		
สมมติฐาน		ผลการวิจัย
1. $b_{\text{DEST-G}} > b_{\text{DEST-B}}, b_{\text{DEST-N}}$	ไม่สนับสนุน	$b_{\text{DEST-G}} \approx b_{\text{DEST-B}}, b_{\text{DEST-N}} (ns)$
2. $b_{\text{DEST-B}} < b_{\text{DEST-N}}$	ไม่สนับสนุน	$b_{\text{DEST-B}} \approx b_{\text{DEST-N}} (ns)$
3. $b_{\text{SITU-NL}} > b_{\text{SITU-L}}$	ไม่สนับสนุน	$b_{\text{SITU-NL}} \approx b_{\text{SITU-L}} (ns)$
4. $b_{\text{DEST-B, DUAL-A}} < b_{\text{DEST-B, DUAL-D}}$	ไม่สนับสนุน	$b_{\text{DEST-B, DUAL-A}} \approx b_{\text{DEST-B, DUAL-D}} (ns)$
5. $b_{\text{DEST-G, DUAL-A}} > b_{\text{DEST-G, DUAL-D}}$	ไม่สนับสนุน	$b_{\text{DEST-G, DUAL-A}} \approx b_{\text{DEST-G, DUAL-D}} (ns)$
6. $b_{\text{DEST-G, SITU-NL, DUAL-A}} = \text{Max}$	ไม่สนับสนุน	$b_{\text{DEST-G, SITU-NL, DUAL-A}} \neq \text{Max (ns)}$
7. $b_{\text{DEST-B, SITU-L, DUAL-A}} = \text{Min}$	ไม่สนับสนุน	$b_{\text{DEST-B, SITU-L, DUAL-A}} \neq \text{Min (ns)}$
ข้อค้นพบจากการวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม		
1. DEST-N, SITU-L < DEST-N, SITU-NL		
2. DEST-G, SITU-L < DEST-G, SITU-NL		

การตรวจสอบรูปแบบการประเมินตัดสิน

ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมด้วยแบบสอบถาม โดยการสุ่มสำรวจผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยในการศึกษาที่ 1 ภายหลังจากทดลองประมาณ 2 สัปดาห์ ถึงรูปแบบในการประเมินตัดสิน และตอบแบบสอบถาม ทั้งในเรื่องความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมและการตัดสินด้านจริยธรรม ด้วยกลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 38 คน แบ่งเป็นเพศชาย 27 คน เพศหญิง 11 คน เป็นผู้ที่ได้อ่านสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต จำนวน 20 คน และสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต จำนวน 18 คน ได้ข้อมูลเพิ่มเติมดังรายละเอียดในตาราง 39

ตาราง 39

รูปแบบการประเมินตัดสินของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ในการศึกษาที่ 1 ($N = 38$)

	จำนวนผู้ตอบ (คน)	
	เงื่อนไขการรู้คิดแบบอัตโนมัติ ($n = 24$)	เงื่อนไขการรู้คิดแบบใคร่ครวญ ($n = 14$)
1. เวลาที่ใช้ในการตอบหลังอ่านคำถามเสร็จสิ้น		
ตอบทันที	6	5
ใช้เวลา 1 ใน 4	11	3
ใช้เวลา 2 ใน 4	4	4
ใช้เวลา 3 ใน 4	3	1
เต็มเวลา	-	1
2. ที่มาของการตัดสินใจ		
ใช้ความรู้สึก	3	5
ใช้ความรู้สึกร่วมกับเหตุผล	16	7
ใช้เหตุผล	5	2

ตาราง 39 (ต่อ)

รูปแบบการประเมินทัศนคติของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ในการศึกษาที่ 1 (N = 38)

2. ความยาก-ง่ายในการประเมินทัศนคติ		
	สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต (n = 20)	สถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต (n = 18)
ง่าย	2	1
ค่อนข้างง่าย	2	1
ปานกลาง	10	8
ค่อนข้างยาก	3	5
ยาก	3	3

3. ความเชื่อในเรื่องความยุติธรรม				
	จำนวนผู้ตอบ (คน)			
	ความยุติธรรม ในสังคม	ความยุติธรรม ในโลก	ความยุติธรรม ในชีวิตตนเอง	ความเชื่อใน กฎแห่งกรรม
ไม่เชื่ออย่างมาก	2	-	-	-
ไม่เชื่อ	10	7	1	2
ค่อนข้างไม่เชื่อ	6	8	10	-
ไม่แน่ใจ	12	11	12	6
ค่อนข้างเชื่อ	6	6	10	7
เชื่อ	2	5	4	11
เชื่ออย่างมาก	-	-	-	11

ตาราง 39 (ต่อ)

รูปแบบการประเมินทัศนคติของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ในการศึกษาที่ 1 (N = 38)

4. บริบทในข้อคำถาม ที่ส่งผลต่อความเชื่อในเรื่องความยุติธรรม	
	จำนวนผู้ตอบ (คน)
การคิดในภาพรวม	16
ศาล	16
การเมือง	15
ชีวิตตนเอง	13
ครอบครัว	13
อาชญากรรม	12
การทำงาน	12



บทที่ 4

การอภิปรายผลการวิจัย

จากการดำเนินการศึกษาที่ผู้วิจัยได้นำเสนอในไปบทที่ผ่านมา ทำให้ค้นพบว่าความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมไม่ได้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม แต่กลับพบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างชะตากรรมของตัวละครสำคัญและรูปแบบสถานการณ์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำเสนอการอภิปรายผลการวิจัย โดยจำแนกออกเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมกับการตัดสินใจด้านจริยธรรม

จากการทบทวนวรรณกรรมในงานวิจัยที่ผ่านมา พบว่า อาจมีความเป็นไปได้ที่ตัวแปรทั้งสองจะมีความสัมพันธ์กัน แต่การศึกษาในครั้งนี้พบว่า ความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมไม่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ซึ่งอาจเป็นเพราะเหตุผลหลายประการทั้งจากปัจจัยด้านตัวแปรเอง หรือปัจจัยด้านอื่น ๆ ได้แก่

1.1 ความซับซ้อนของการตัดสินใจด้านจริยธรรม

การตัดสินใจด้านจริยธรรมในงานวิจัยนี้เป็นลักษณะภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม (Moral Dilemma) ซึ่งมีความซับซ้อนกว่าการตัดสินใจด้านจริยธรรมในรูปแบบปกติ กล่าวคือ แทนที่จะให้ผู้ร่วมการทดลองตัดสินใจเหตุการณ์ที่เหยื่อถูกกระทำแต่เพียงอย่างเดียว แต่เหตุการณ์นั้นกลับมีเหตุผลรองรับในอีกด้านหนึ่ง ด้วยเหตุนี้จึงอาจมีส่วนกระตุ้นให้ผู้ร่วมการทดลองต้องคิดหาเหตุผลในการประเมินตัดสินใจมากขึ้น ซึ่ง Oppenheimer (2005) กล่าวว่าถ้าบุคคลเกิดความสงสัยในสิ่งรอบตัว ความเชื่อที่โลกยุติธรรมก็จะถูกแทนที่ด้วยการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม นั่นคือบุคคลจะต้องแสวงหาข้อมูล หลักฐานเชิงประจักษ์ในเหตุการณ์ แล้วนำมาเปรียบเทียบกับหลักจริยธรรมที่ตนยึดถือ เพื่อหาข้อสรุปและตัดสินใจว่าสิ่งนั้นดีหรือเลว ซึ่งการตัดสินใจประกอบไปด้วยขั้นตอนหลายขั้นทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว (Kuhn, 1989; Nisbett & Ross, 1980 อ้างถึงใน Haidt, 2001)

แต่ในขณะเดียวกัน เมื่อพิจารณาคำมัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรมในการศึกษาที่ 1 และการศึกษาที่ 2 พบว่ามีค่าเท่ากับ 3.89 และ 3.92 ตามลำดับ ประกอบกับพิจารณาการแจกแจงของตัวแปรที่พบว่าเบ้ซ้าย แสดงว่าผู้ร่วมการทดลองส่วนใหญ่มีแนวโน้มมองเห็นว่าการละเมิดจริยธรรมในเหตุการณ์จำลองเป็นสิ่งที่ผิด ซึ่งหมายความว่า การประเมินตัดสินเป็นไปในรูปแบบกฤษฎีธรรม (Deontological) ค่อนข้างมาก ซึ่ง Haidt (2001) กล่าวว่า ความรู้สึกถูกผิดในทางจริยธรรม แท้จริงมักเกิดขึ้นอย่างทันทีก่อนที่บุคคลจะอ้างเหตุผลในเชิงจริยธรรม ซึ่งความรู้สึกถูกผิดนี้เกิดขึ้นแบบรู้เอง (intuition) จากการพิจารณาเหตุการณ์ ซึ่งแตกต่างจากการรู้เองในกลไกการดูหมิ่นและป้ายสีเหยื่อ (Victims derogation) ที่เกิดขึ้นกับผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ที่มองเพียงความคู่ควร (deservingness) ระหว่างผู้ตกเป็นเหยื่อและผลกรรมที่ได้รับ และเป็นไปได้ว่าความรู้สึกถูกผิดนี้มีอิทธิพลต่อการประเมินตัดสินด้านจริยธรรมมากกว่าอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม สอดคล้องกับข้อค้นพบของ Lerner (2003) ที่กล่าวว่า การรู้เองจากความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมจะแสดงออกมาให้เห็นได้ถ้าเหตุการณ์แวดล้อมมีผลกระทบต่ำ ดังนั้นเมื่อบุคคลมีการคิดคำนึงถึงสถานการณ์แวดล้อม หรือบรรทัดฐานทางสังคม เช่น ความเมตตา ความเท่าเทียม กลไกการดูหมิ่นเหยื่อในผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมก็อาจจะไม่เกิดขึ้น เพราะถูกแทนที่ด้วยการไตร่ตรองด้วยเหตุผล ซึ่งมีโอกาสจะเกิดขึ้นได้มากเมื่อ เหตุการณ์แวดล้อมมีผลกระทบสูง

ยิ่งไปกว่านั้นการประเมินตัดสินในการศึกษานี้ยังพุ่งเป้าไปที่การกระทำแทนที่จะเป็นการประเมินตัดสินตัวละครเหมือนในงานวิจัยเกี่ยวกับความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมที่เคยศึกษาในอดีต เช่นของ Callan, Ellard, และ Nicol (2006) ที่ตั้งคำถามว่าตัวละครในสถานการณ์คู่ควร (Deservingness) กับชะตากรรมที่ได้รับหรือไม่ และพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ตอบว่าคู่ควร ถ้าการกระทำของตัวละครและผลกรรมที่ได้รับมีความสอดคล้องกัน จึงเป็นไปได้ว่าในการศึกษาที่ 1 ถ้าผู้วิจัยตั้งคำถามโดยพุ่งเป้าไปที่ตัวละครสำคัญที่เป็นเหยื่อโดยตรง อาจพบความสัมพันธ์ของตัวแปรที่ชัดเจนมากขึ้น

1.2 รูปแบบของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม

คำมัชฌิมเลขคณิตของคะแนนความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมในการศึกษาที่ 1 มีค่าเท่ากับ 4.02 ($SD = 0.47$) และในการศึกษาที่ 2 มีค่าเท่ากับ 4.04 ($SD = 0.50$) ประกอบกับการแจกแจงความถี่แบบเบ้ซ้าย แสดงให้เห็นว่าความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมในกลุ่มตัวอย่าง

ไม่แตกต่างกันมากนักและส่วนใหญ่มีความเชื่อนี้ในระดับปานกลางถึงค่อนข้างต่ำ ซึ่งผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าอาจเกิดจากสาเหตุดังต่อไปนี้

1.2.1 พัฒนาการทางจริยธรรม

ความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมจะแสดงออกชัดเจนในช่วงต้นของพัฒนาการทางจริยธรรมนั้นคือในวัยเด็ก (Rubin & Peplau, 1975) แม้ในวัยผู้ใหญ่ก็ยังคงมีความเชื่อนี้อยู่ แต่จะมีมากหรือน้อยก็ขึ้นอยู่กับพัฒนาการภายในของบุคคล ถ้าบุคคลสามารถรับมือกับความคับข้องใจจากความไม่ยุติธรรมได้มากขึ้น ความเชื่อนี้ก็ควรจะลดลง (Furnham, 1998 อ้างถึงใน Oppenheimer, 2005; Piaget, 1965) จึงเป็นไปได้ว่า ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยในการศึกษานี้คือนักศึกษาระดับปริญญาตรีส่วนใหญ่มีวุฒิภาวะ และมีพัฒนาการทางจริยธรรมตามช่วงวัย ความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมจึงลดระดับต่ำลงหรือถูกบดบังด้วยความคิดที่เป็นเหตุเป็นผลมากขึ้น

1.2.2 บริบทของสังคม

จากการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อตรวจสอบรูปแบบการประเมินตัดสิน (ตาราง 39) พบว่าผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยส่วนใหญ่ไม่แน่ใจและไม่เชื่อเรื่องความยุติธรรมในสังคมและในโลก ผู้วิจัยมีความเห็นว่าบริบทในสังคมมีส่วนสำคัญที่บุคคลจะใช้อ้างอิงในการตอบแบบสอบถาม ความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรม ซึ่งจากผลสำรวจพบว่า นอกจากการคิดในภาพรวม เรื่องของศาลและการเมือง รวมถึงครอบครัว ยังมีส่วนสำคัญต่อการประเมินความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมของตนเอง ดังนั้นถ้าบุคคลมองเห็นตัวอย่างความไม่ยุติธรรมที่เกิดขึ้นในบริบทที่อาจส่งผลต่อการประเมินความเชื่อนี้ได้

แต่ในทางตรงกันข้าม ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยส่วนใหญ่กลับเชื่อในเรื่องของกฎแห่งกรรม ซึ่งคล้ายกันกับความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรมเป็นอย่างมาก ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าสาเหตุที่บุคคลเชื่อในเรื่องกฎแห่งกรรมแต่กลับไม่ค่อยเชื่อในเรื่องความยุติธรรมในสังคม อาจเป็นเพราะกฎแห่งกรรมเป็นการมองภาพเหตุการณ์ในระยะยาว เช่น อดีตชาติ ชาตินี้ ชาติหน้า และเรื่องบุญบาป ซึ่งเป็นเรื่องของศาสนาที่เป็นที่พึงพอใจ แต่การมองภาพความยุติธรรมในสังคมหรือในโลกเป็นการมองภาพเหตุการณ์ในระยะที่สั้นกว่า (เช่นในข้อคำถามส่วนใหญ่ของแบบวัด) ซึ่งน่าจะเป็นภาวะสันนิษฐานที่แยกจากกัน และด้วยบริบทของประเทศไทยที่พุทธศาสนามีส่วนสำคัญต่อวิถีชีวิตและความนึกคิดของผู้คน จึงน่าสนใจอย่างยิ่งที่จะศึกษาบทบาทของความเชื่อในเรื่องกฎแห่งกรรมต่อไป

1.2.3 การวัดความเชื่อว่โลกมีความยุติธรรมที่แท้จริง

ความเชื่อว่โลกมีความยุติธรรมถูกมองว่เป็นอคติทางปัญญา และเป็นกลไกที่ ถูกใช้ในการรับมือกับความเครียดมากกว่าจะเป็นความเชื่อที่แท้จริง (Olsen, Dunham, Dweck, Spelke, & Banaji, 2008) ซึ่งเมื่อเริ่มแรก การค้นพบความเชื่อนี้มาจากการจัดกระทำด้วยการ ทดลอง (Lerner, 1965 อ้างถึงใน Lerner & Miller, 1978; Lerner & Simmons, 1966) ผู้วิจัยจึงตั้ง ข้อสังเกตว่ ความเชื่อว่โลกมีความยุติธรรมจะแสดงออกมาชัดเจนในเหตุการณ์ที่จำเพาะเจาะจง และเป็นรูปแบบเฉพาะมากกว่าการสอบถามถึงความคิดเห็นทั่ว ๆ ไปจากแบบสอบถาม เช่น ปราบกฏการณ์การร้ายสีและดูหมิ่นผู้ตกเป็นเหยื่อที่ไม่ได้รับความยุติธรรม ซึ่งต้องเกิดจากความคับ ข้องใจที่คิดว่าเหยื่อได้รับความทุกข์ทรมานโดยไม่สามารถแก้ไขได้ ถ้าบุคคลไม่เกิดความคับข้องใจหรือ เกิดความไม่แน่ใจในตัวเหยื่อ ปราบกฏการณ์นี้ก็อาจไม่เกิดขึ้น (Lerner, 2003)

เนื่องจากความเชื่อว่โลกมีความยุติธรรมอาจไม่ได้แสดงออกโดยตรงไปตรงมา เสมอไป (Lerner, 1998 อ้างถึงใน Hafer & Bègue, 2005) การวัดความเชื่อโดยตรงไปตรงมา (Explicit) ด้วยแบบสอบถามแต่เพียงอย่างเดียว จึงถูกแทรกซ้อนด้วยเรื่องของการใช้ความคิดและ เหตุผล (Lerner, 2003) ซึ่งเป็นข้อจำกัดของการศึกษาในครั้งนี้ ดังนั้นในการศึกษาครั้งต่อไปการจะ วัดความเชื่อว่โลกมีความยุติธรรมที่ชัดเจนจึงควรให้ความสำคัญในส่วนที่เป็นความเชื่อโดยนัย (Implicit) ซึ่งเป็นเรื่องของอารมณ์ความรู้สึกที่ต้องใช้การออกแบบการทดลองที่เหมาะสม

แต่เป็นที่น่าสังเกตว่ มีแนวโน้มที่ความเชื่อว่โลกมีความยุติธรรมจะส่งผลกระทบต่อตัดสิน ด้านจริยธรรม กล่าวคือ ในการศึกษาที่ 1 เจื่อนไขกระบวนการรู้คิดแบบใคร่ครวญ, ตัวละครสำคัญ มีชะตากรรมที่ไม่ดี และเป็นเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต อิทธิพลของความเชื่อว่โลกมีความ ยุติธรรมต่อการตัดสินด้านจริยธรรมมีค่าเป็นลบ ($b = -1.31, p = .050$) นั่นคือมีแนวโน้มที่บุคคล ยิ่งมีความเชื่อว่โลกมีความยุติธรรมสูงจะยอมรับการละเมิดจริยธรรมได้ต่ำ และในการศึกษาที่ 2 เจื่อนไขกระบวนการรู้คิดแบบอัตโนมัติ, ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี และเป็นเหตุการณ์ที่ เกี่ยวข้องกับชีวิต อิทธิพลของความเชื่อว่โลกมีความยุติธรรมต่อการตัดสินด้านจริยธรรมมีค่าเป็น ลบ ($b = -0.83, p = .058$) แต่ในเจื่อนไขกระบวนการรู้คิดแบบอัตโนมัติ, ตัวละครสำคัญมีชะตา กรรมที่ดี และเป็นเหตุการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต อิทธิพลของความเชื่อว่โลกมีความยุติธรรมต่อ การตัดสินด้านจริยธรรมกลับมีค่าเป็นบวก ($b = 0.63, p = .056$) ซึ่งเป็นสิ่งที่น่าสนใจ ทำการศึกษาต่อไปว่าเพราะเหตุใดจึงเป็นเช่นนี้

2. กระบวนการรู้คิดกับการตัดสินใจด้านจริยธรรม

แม้ผลการวิจัยทางฝั่งตะวันตกจะพบว่า ในเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ถ้าเห็นยวนำให้บุคคลได้คิดใคร่ครวญถึงเหตุผล บุคคลจะยอมรับการละเมิดจริยธรรมได้มากขึ้น โดยมีแนวโน้มการตัดสินใจด้านจริยธรรมไปในทางประโยชน์นิยม (Green et al., 2008; Moore et al., 2011) หรือการศึกษาของ Suter และ Hertwig (2011) ซึ่งใช้การจำกัดเวลาบนหน้าจคอมพิวเตอร์ในการแบ่งเงื่อนไขกระบวนการรู้คิด แล้วพบความแตกต่างของการตัดสินใจด้านจริยธรรม แต่ในการศึกษานี้กลับไม่พบผลของกระบวนการรู้คิดที่มีต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ซึ่งเมื่อพิจารณาผลสำรวจเพิ่มเติมพบว่า ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยในกระบวนการรู้คิดทั้งสองเงื่อนไข ส่วนใหญ่ต่างก็ใช้เวลาในการตอบคำถามอย่างรวดเร็วด้วยความรู้สึกร่วมกับเหตุผล หรือบางคนก็ใช้เพียงความรู้สึกเป็นหลัก ผู้วิจัยจึงตั้งข้อสังเกตถึงสาเหตุดังต่อไปนี้

2.1 อิทธิพลของการรู้เองทางสังคม (The Social intuitionist model)

เป็นไปได้ว่า ด้วยอิทธิพลของภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมอาจจะส่งผลกระทบต่อความรู้สึก และกระตุ้นให้ผู้ตอบตัดสินใจอย่างทันทีทันใด ซึ่งจากการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยบางคนเพิ่มเติม ก็พบว่า แม้ในเงื่อนไขการรู้คิดแบบใคร่ครวญ ผู้ตอบส่วนหนึ่งตัดสินใจตอบทันทีแม้จะมีเวลาให้พิจารณาหาเหตุผลถึง 90 วินาที ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Haidt (2001) ในเรื่องแบบจำลองการรู้เองทางสังคมที่กล่าวว่า เมื่อบุคคลเผชิญกับสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม ถึงแม้เขามองเห็นข้อเท็จจริงในสถานการณ์ เขาก็จะเลือกทางที่คิดว่าไม่ผิดจากจริยธรรมที่ยึดถือ (โดยเปรียบเทียบกับบรรทัดฐานทางสังคม) จากนั้นจึงค่อยหาเหตุผลเพื่อสนับสนุนแนวคิดของตนเอง ซึ่งมักเป็นการตัดสินใจอย่างทันทีทันใดโดยอัตโนมัติ ด้วยกลไกการรู้เองทางจริยธรรม (Moral intuition) ถึงแม้จะให้บุคคลหาเหตุผลอย่างไร แต่ก็ไม่อาจฝืนความรู้สึกถูกผิดที่เกิดขึ้นเอง หรือที่เรียกว่า “ความงงันทางจริยธรรม (Moral Dumbfoundedness) ได้

2.2 ลักษณะทางประชากรศาสตร์

นอกจากการรู้เองทางจริยธรรมแล้ว ลักษณะเฉพาะของคนไทยที่มีความอ่อนโยน ผนวกกับการถูกปลูกฝังในเรื่องคุณธรรมจริยธรรมจากคำสอนทางศาสนา อาจส่งผลต่อความรู้สึกนึกคิด

ในเรื่องบาปบุญคุณโทษและการไม่เบียดเบียน และอาจเป็นส่วนหนึ่งที่จะส่งเสริมกลไกการรู้เองทางจริยธรรมให้มากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้ทำให้แม้มีเวลาให้คิดใคร่ครวญ แต่ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยยังคงมีการตัดสินใจด้านจริยธรรมไปในทางกฤษฎีการ (Deontological) ดังที่พบว่าค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรมเมื่อจำแนกตามเงื่อนไขกระบวนการรู้คิดแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งในการศึกษาที่ 1 และการศึกษาที่ 2

3. ปฏิสัมพันธ์ระหว่างชะตากรรมของตัวละครสำคัญและรูปแบบสถานการณ์

ถึงแม้ไม่พบอิทธิพลของความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม แต่ผลการวิจัยในทั้งสองการศึกษา กลับพบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างชะตากรรมของตัวละครสำคัญและรูปแบบสถานการณ์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 การศึกษาที่ 1 (เมื่อกำหนดให้ตัวละครสำคัญคือผู้ถูกกระทำ หรือผู้ที่ตกเป็นเหยื่อถูกละเมิดจริยธรรม)

พบว่า เมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยที่ได้อ่านสถานการณ์ที่ทำให้ตัวละครสำคัญต้องถึงแก่อสัญกรรม (ถูกรถชน) จะยอมรับการละเมิดจริยธรรมที่เกิดขึ้นได้มากกว่าผู้ที่ได้อ่านสถานการณ์ที่ตัวละครสำคัญถูกเบียดเบียนแต่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต (ถูกไล่ออกจากงาน) ตรงข้ามกับเมื่อตัวละครสำคัญไม่ปรากฏชะตากรรม ที่ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต มีการยอมรับการละเมิดจริยธรรมได้น้อยกว่าในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต แต่กลับไม่พบความแตกต่างเช่นนี้เมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี ซึ่งข้อค้นพบในเงื่อนไขผู้ถูกกระทำมีชะตากรรมที่ไม่ดีและชะตากรรมที่ดีนั้นตรงข้ามกับงานวิจัยเรื่องการตัดสินใจจริยธรรมที่พบว่า ในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต บุคคลจะมีการตัดสินใจด้านจริยธรรมไปในทางประโยชน์นิยมมากกว่าในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต (Greene et al., 2009; Suter & Hertwig, 2011) ซึ่งผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตผลการวิจัยเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

3.1.1 ความสอดคล้องกับปรากฏการณ์ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม
จากการศึกษาที่ผ่านมาในประเด็นของปรากฏการณ์การดูหมิ่นผู้ตกเป็นเหยื่อ (Victims derogation) (Lerner & Simmons, 1966) ซึ่งจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลพบเห็นผู้ตกเป็นเหยื่อ

โดยไม่ยุติธรรม หรือพบว่าผลที่เหยื่อได้รับนั้นไม่สมควรแก่เหตุ และไม่มีทางแก้ไข จึงมองว่าผู้ตก เป็นเหยื่อสมควรได้รับผลเช่นนั้นแล้ว

ปรากฏการณ์ในเงื่อนไขผู้ถูกกระทำมีชะตากรรมไม่ดีขึ้นสอดคล้องกับการ แสดงออกถึงกลไกของความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรม เนื่องจากเมื่อพิจารณาเงื่อนไขควบคุมคือ เมื่อผู้ตกเป็นเหยื่อไม่ปรากฏชะตากรรม ระดับของการยอมรับการละเมิดจริยธรรมนั้นในเหตุการณ์ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตนั้นต่ำกว่าในเหตุการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิตเป็นอย่างมาก นั่นคือภาวะปกติ จากสามัญสำนึกที่ผู้คนย่อมจะยอมรับการทำร้ายชีวิตได้น้อยกว่าการเบียดเบียนแต่ไม่ทำร้ายชีวิต แต่เมื่อผู้ถูกกระทำมีชะตากรรมที่ไม่ดี กลับพบผลที่ตรงกันข้าม นั่นคือเมื่อเหยื่อถูกทำร้ายถึงแก่ชีวิต บุคคลกลับยอมรับการละเมิดจริยธรรมได้มากกว่าในเหตุการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต ถ้าพิจารณา ในแง่ความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรม การที่ผู้บริสุทธิ์ต้องถูกรถชนบนฟุตบาทจนเสียชีวิตเป็น เหตุการณ์ที่รุนแรงและไม่สามารถชดเชยความยุติธรรมให้กับเหยื่อได้ จึงทำให้บุคคลเกิดความคับ ข้องใจ ประกอบกับเหยื่อมีชะตากรรมที่ไม่ดีมาก่อน จึงทำให้เกิดกลไกของความเชื่อที่โลกมีความ ยุติธรรมในการประเมินตัดสิน โดยบุคคลอาจรู้สึกว่ายี่เหยื่อมีความน่าพึงปรารถนาหรือคุณค่าที่น้อย กว่าผู้ถูกกระทำในอีกสองเงื่อนไขเพื่อลดความรู้สึกไม่ยุติธรรมลง ต่างจากผู้ถูกกระทำที่มีชะตา กรรมไม่ดีในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต ที่แม้จะถูกไล่ออกจากงานแต่ก็ยังมีชีวิตอยู่ต่อไป บุคคลจึงอาจคาดหวังและมองหาความยุติธรรมที่ผู้ถูกกระทำควรจะได้รับในแบบของผลชดเชยใน ที่ที่สุด (Ultimate justice) มากกว่า แบบผลกรรมตามสนอง (Immanent justice)

และถึงแม้ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินด้านจริยธรรมเมื่อผู้ถูกกระทำ มีชะตากรรมที่ไม่ดีในเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตนี้จะเท่ากับ 3.88 ซึ่งแสดงถึงการยอมรับการ ละเมิดจริยธรรมได้ค่อนข้างต่ำ หรือเป็นไปในแบบภริยธรรม (Deontological) และไม่แตกต่าง จากผู้ถูกกระทำที่มีชะตากรรมดีและไม่ปรากฏชะตากรรม จึงยังไม่อาจตัดสินได้ว่า การประเมิน ตัดสินนั้นเกิดจากกลไกความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรม แต่ผู้วิจัยก็มีความเห็นว่าสาเหตุที่การ ยอมรับการละเมิดจริยธรรมไม่สูงไปกว่านี้ เพราะบุคคลอาจรู้สึกว่าการละเมิดชีวิตเป็นสิ่งที่ผิดตาม สำนึกการรู้เองทางจริยธรรม (Moral intuition) จึงทำให้ระดับของการยอมรับนั้นไม่แตกต่างกัน แต่ อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาเฉพาะค่าตัวเลข ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินเมื่อ ผู้ถูกกระทำมีชะตากรรมไม่ดีขึ้นก็ยังมากกว่าเมื่อผู้ถูกกระทำไม่ปรากฏชะตากรรมเล็กน้อย และ ระดับของการตัดสินนี้ก็ยิ่งสูงกว่าเมื่อผู้ถูกกระทำมีชะตากรรมไม่ดีในเหตุการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับ ชีวิตที่ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินด้านจริยธรรมมีค่าเท่ากับ 3.17

3.1.2 ความสงสารเห็นใจผู้ถูกระทำที่มีชะตากรรมไม่ดี

เมื่อพิจารณาคำสัมภาษณ์เชิงลึกของนักจิตวิทยาเกี่ยวกับชะตากรรมต่างกัน พบว่า ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต การตัดสินใจด้านจริยธรรมไม่แตกต่างกันในชะตากรรมแต่ละประเภท แต่ ในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิตกลับพบความแตกต่าง โดยเมื่อเหยื่อมีชะตากรรมที่ไม่ดีการยอมรับการละเมิดจริยธรรมจะต่ำกว่าเมื่อเหยื่อมีชะตากรรมที่ดีและไม่ปรากฏชะตากรรม จึงอาจเป็นไปได้อีกทางหนึ่งว่า ในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต (การถูกไล่ออกจากงาน) บุคคลมองหาความยุติธรรมแบบผลชดเชยในที่สุด (Ultimate justice) ให้แก่ผู้ถูกระทำ ในกรณีเช่นนี้กลไกการดูหมิ่นและโยนความผิดให้เหยื่อจะไม่เกิดขึ้น เพราะถูกแทนที่ด้วยความเห็นอกเห็นใจ (Lerner, 1998 อ้างถึงใน Furnham, 2003) ซึ่งผู้ถูกระทำมีชะตากรรมไม่ดี อาจสร้างความรู้สึกสงสารเห็นใจให้เกิดขึ้นได้มาก จึงทำให้บุคคลยอมรับการละเมิดจริยธรรมได้น้อยที่สุด ต่างจากผู้ถูกระทำที่มีชะตากรรมดีและไม่ปรากฏชะตากรรมที่บุคคลยอมรับการละเมิดจริยธรรมได้มากกว่าในระดับที่ใกล้เคียงกัน

และเป็นที่น่าสนใจที่พบว่า เมื่อผู้ถูกระทำมีชะตากรรมที่ดีบุคคลยอมรับการละเมิดจริยธรรมต่อผู้ถูกระทำได้พอ ๆ กันทั้งที่มีการทำร้ายชีวิตและไม่ได้ทำร้ายชีวิต โดยระดับของการยอมรับการละเมิดจริยธรรมในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิตนั้นถึงแม้แตกต่างกับผู้ไม่ปรากฏชะตากรรมอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ก็ยังน้อยกว่าในทางตัวเลข ($M = 3.99$) ซึ่งมีแนวโน้มจะสอดคล้องกับสมมติฐานข้อ 2 ในการศึกษาที่ 1 ที่กล่าวว่า เมื่อผู้ถูกระทำมีชะตากรรมที่ดี ผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมอาจมองว่าผู้ถูกระทำมีความน่าพึงปรารถนามากกว่าปกติ จึงประเมินการละเมิดจริยธรรมต่อผู้ถูกระทำที่มีชะตากรรมที่ดีว่ายอมรับได้น้อยกว่าผู้ถูกระทำที่มีชะตากรรมไม่ปรากฏ หรือถ้าไม่เช่นนั้นก็เป็นไปได้ว่า ชะตากรรมที่ดีนั้นอาจไม่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของบุคคลเท่ากับชะตากรรมที่ไม่ดี ในทำนองเดียวกับแนวคิดเรื่อง 'Bad is stronger than good' (Myers, 2012)

3.2 การศึกษาที่ 2 (เมื่อกำหนดให้ตัวละครสำคัญคือผู้กระทำ หรือผู้ที่ไปละเมิดจริยธรรมผู้อื่น)

พบว่า เมื่อตัวละครสำคัญไม่ปรากฏชะตากรรม บุคคลยอมรับการละเมิดจริยธรรมในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต (ขั้วตรงกันผู้อื่น) ได้น้อยกว่าในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต (ไล่ออกออกจากงาน) เช่นเดียวกันกับเมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี แต่เมื่อตัวละคร

สำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี การยอมรับการละเมิดจริยธรรมในสถานการณ์สองรูปแบบกลับไม่แตกต่างกัน ผู้วิจัยมีความเห็นว่าโดยสามัญสำนึกของคนทั่วไปการละเมิดจริยธรรมที่ถึงแก่ชีวิตเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ยากกว่าการเบียดเบียนที่ไม่เกี่ยวเนื่องกับชีวิต ดังนั้นเมื่อตัวผู้กระทำไม่ปรากฏชะตากรรม การประเมินตัดสินจึงอยู่ภายใต้อิทธิพลของรูปแบบสถานการณ์แต่เพียงอย่างเดียว ทำให้บุคคลยอมรับการทำร้ายชีวิตได้น้อยกว่าถึงแม้จะเป็นการทำเพื่อช่วยคนหมู่มากก็ตาม แม้แต่การที่ผู้กระทำมีชะตากรรมที่ดีก็ไม่ได้ส่งผลให้บุคคลรู้สึกในทางบวกต่อผู้กระทำมากขึ้นแต่อย่างใด การประเมินตัดสินจึงเป็นไปในทิศทางเดียวกัน แต่เมื่อผู้กระทำมีชะตากรรมที่ไม่ดี เป็นไปได้ว่าชะตากรรมไม่ดีนั้นอาจทำให้บุคคลรู้สึกว่าผู้กระทำไม่น่าพึงปรารถนาหรือด้อยคุณค่า จึงส่งผลกระทบต่อ การประเมินตัดสิน ทำให้แม้การละเมิดจริยธรรมที่ไม่ได้มีการเบียดเบียนถึงชีวิต ก็เป็นที่ยอมรับได้ไม่มากไปกว่าการทำร้ายชีวิตเลย

เมื่อพิจารณาอีกด้านหนึ่ง พบว่าค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินด้านจริยธรรมระหว่างชะตากรรมของตัวละครสำคัญนั้นเป็นไปในแนวทางเดียวกัน คือไม่แตกต่างกันทั้งในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตและไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของรูปแบบสถานการณ์ที่ส่งผลต่อการประเมินตัดสินมากกว่าเรื่องของชะตากรรมในตัวผู้กระทำ ซึ่งพิจารณาได้จากผลหลักของรูปแบบสถานการณ์ที่มีค่าสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

4. การอภิปรายผลการศึกษาในภาพรวม

ในสถานการณ์ทางจริยธรรมที่จำเป็นต้องเลือกทางใดทางหนึ่ง การเลือกทำร้ายคน 1 คน ให้ถึงแก่ชีวิตถึงแม้เพื่อช่วยชีวิตคนส่วนใหญ่ ก็ยังคงกระทบต่อความรู้สึกของบุคคลสูง ไม่ว่าจะชะตากรรมจะอยู่ที่ตัวผู้ถูกกระทำ (การศึกษาที่ 1) หรือตัวผู้กระทำ (การศึกษาที่ 2) ก็ตาม พบว่าค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินด้านจริยธรรมระหว่างชะตากรรมของตัวละครสำคัญก็ไม่แตกต่างกัน และเมื่อพิจารณาค่าตัวเลข มีแนวโน้มว่าเมื่อชะตากรรมอยู่ที่ตัวผู้กระทำ การยอมรับการละเมิดจริยธรรมมีระดับที่ต่ำกว่าเมื่อชะตากรรมอยู่ที่ตัวผู้ถูกกระทำ แต่ก็ล้วนเป็นลักษณะการตัดสินในแบบกรณียธรรม (Deontological) ทั้งสิ้น (ค่ามัชฌิมเลขคณิตต่ำกว่า 4) ส่วนในสถานการณ์ที่ต้องเลือกเบียดเบียนคน 1 คนให้พบกับความลำบากโดยไม่ได้ทำร้ายชีวิต พบว่าเมื่อชะตากรรมอยู่ที่ผู้กระทำ ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินด้านจริยธรรมระหว่างชะตากรรมของตัวละครสำคัญไม่แตกต่างกัน และล้วนเป็นการตัดสินที่ค่อนข้างไปในทางประโยชน์นิยม (Utilitarianism) (ค่ามัชฌิมเลขคณิตมากกว่า 4) แต่เมื่อชะตากรรมอยู่ที่ผู้ถูกกระทำ การยอมรับ

การละเมิดจริยธรรมต่อผู้ถูกระทำที่ชะตากรรมไม่ดีเป็นไปในลักษณะของกรณีธรรม ซึ่งมีค่าต่ำกว่าเมื่อผู้ถูกระทำมีชะตากรรมที่ดี (การตัดสินเป็นแบบทั้งสองข้างพอ ๆ กัน) และไม่ปรากฏชะตากรรม (การตัดสินเป็นแบบประโยชน์นิยม) และเมื่อพิจารณาค่าตัวเลข มีแนวโน้มว่าในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิตนี้ การยอมรับการละเมิดจริยธรรมเมื่อชะตากรรมอยู่ที่ตัวผู้กระทำ มีระดับที่สูงกว่าเมื่อชะตากรรมอยู่ที่ตัวผู้ถูกระทำ

นอกจากนี้ ในการศึกษาที่ 1 พบว่า การการละเมิดจริยธรรมที่ไม่ได้ทำร้ายชีวิตต่อผู้ที่มีชะตากรรมไม่ดีนั้นเป็นที่ยอมรับได้น้อยกว่าการทำร้ายให้ถึงแก่ชีวิต ซึ่งสวนทางกับผู้ถูกระทำที่มีชะตากรรมดีและไม่ปรากฏชะตากรรม แต่เมื่อชะตากรรมไม่ดีอยู่ที่ตัวผู้กระทำในการศึกษาที่ 2 ระดับของการยอมรับการละเมิดจริยธรรมที่ไม่ได้ทำร้ายชีวิตกลับไม่แตกต่างกับเมื่อมีการทำร้ายชีวิต

ข้อค้นพบนี้อาจตีความได้เป็น 2 กรณี ในกรณีแรก การตัดสินเมื่อผู้ถูกระทำมีชะตากรรมไม่ดีในทั้งสองการศึกษาดังกล่าว อาจแสดงให้เห็นถึงการดูหมิ่นผู้ตกเป็นเหยื่อ (Victims derogation) จากผู้ที่มีความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ซึ่งในที่นี้ทั้งผู้ถูกระทำและผู้กระทำที่มีชะตากรรมไม่ดีอาจถูกลดคุณค่าลง การทำร้ายผู้ที่มีชะตากรรมไม่ดีให้ถึงแก่ชีวิต จึงถูกยอมรับได้มากกว่าการเบียดเบียนที่ไม่ทำร้ายชีวิต เช่นเดียวกับผู้กระทำที่มีชะตากรรมไม่ดี ที่ถึงแม้จะไปเบียดเบียนผู้อื่นโดยไม่ได้ทำร้ายชีวิต แต่การยอมรับในการกระทำนั้นก็ได้แตกต่างจากการไปทำร้ายชีวิตเลย และถึงแม้ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินด้านจริยธรรมไม่แตกต่างกัน แต่ในทางตัวเลขแล้วก็ยังนับว่าน้อยที่สุด ($M = 4.04$)

ตามข้อสันนิษฐานของ Lerner (1980 อ้างถึงใน Callan et al., 2006) กล่าวว่า แม้ในผู้ใหญ่ก็ยังคงความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมนี้ไว้ในหลายแนวทาง แต่ด้วยระดับความเชื่อที่แตกต่างกัน ประกอบกับด้วยเงื่อนไขของเหตุการณ์และเวลาที่จะทำให้กลไกจากความเชื่อนี้แสดงผล จึงไม่ใช่เรื่องง่ายที่จะสามารถวัดระดับของความเชื่อได้อย่างชัดเจน ซึ่งจากผลการศึกษานี้ก็ค้นพบร่องรอยที่อาจสอดคล้องกับแนวคิดข้างต้น แม้เป็นสถานการณ์ทางจริยธรรมที่ตัดสินได้ยาก และตัวละครมีลักษณะของชะตากรรมซ้อนชะตากรรม (เช่น แชนพิกการแล้วยังถูกรถชน) ก็ตาม

ในกรณีที่สอง ถ้าพิจารณากลับกัน การเบียดเบียนผู้ที่มีชะตากรรมไม่ดีแต่ไม่ได้ทำร้ายชีวิตกลับยอมรับได้น้อยกว่าการทำร้ายให้ถึงแก่ชีวิต อาจเกิดจากความสงสัยหรือเห็นใจมากกว่าการเกิดกลไกความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม เนื่องจากการถูกไล่่ออกนั้นจะทำให้ผู้ถูกระทำต้องพบกับความยากลำบากอีกในอนาคต ผู้ที่มีชะตากรรมไม่ดีจึงเหมือนประสบเคราะห์กรรมซ้ำซ้อน ซึ่งต่างจากการถูกรถชนจนเสียชีวิตที่เรื่องราวต่าง ๆ ถูกยุติไว้เพียงเท่านั้น

นอกจากนี้ดูเหมือนว่าอิทธิพลจากชะตากรรมนั้นจะส่งผลชัดเจนเมื่ออยู่ในตัวผู้ถูกระทำมากกว่า พิจารณาจากในการศึกษาที่ 1 เมื่อชะตากรรมอยู่ที่ตัวผู้ถูกระทำ พบผลหลักของชะตากรรมเพียงอย่างเดียวที่ส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนในการศึกษาที่ 2 เมื่อชะตากรรมอยู่ที่ตัวผู้กระทำ พบผลหลักของรูปแบบสถานการณ์เท่านั้นที่ส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งเป็นไปได้ว่าเพราะบทบาทของผู้กระทำนั้นเป็นฝ่ายได้เปรียบ ต่างจากผู้ตกเป็นเหยื่อที่ถูกกระทำโดยไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ บุคคลจึงอาจสนใจผู้ถูกระทำมากกว่าผู้กระทำ การถูกระทบความรู้สึกในเรื่องของความยุติธรรมจึงเกิดจากตัวผู้ถูกระทำมากกว่า โดยเฉพาะชะตากรรมไม่ดีที่ส่งผลต่อการประเมินตัดสินอย่างชัดเจน

และเมื่อพิจารณาในภาพรวม พบว่า เมื่อตัวละครสำคัญไม่ปรากฏชะตากรรม การยอมรับการละเมิดจริยธรรมในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิตมีมากกว่าในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตเช่นเดียวกันในทั้งสองการศึกษา แต่เมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมไม่ดี ความแตกต่างของการตัดสินใจด้านจริยธรรมพบได้เมื่อชะตากรรมนั้นอยู่ที่ตัวผู้ถูกระทำ และเมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี ความแตกต่างของการตัดสินใจด้านจริยธรรมพบได้เมื่อชะตากรรมนั้นอยู่ที่ตัวผู้กระทำ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ อิทธิพลของสถานการณ์ไม่ส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมเมื่อผู้ถูกระทำมีชะตากรรมที่ดี และผู้กระทำมีชะตากรรมที่ไม่ดี

จากที่กล่าวมาทั้งหมดอาจสะท้อนถึงปรากฏการณ์ในสังคมได้ว่า การตัดสินใจเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมใดถูกหรือผิด บุคคลย่อมอยู่ภายใต้อิทธิพลจากการพยายามหาเหตุผลจากความรู้สึกที่เกิดขึ้นเอง (Moral intuition) ที่มาจากอารมณ์ความรู้สึกเป็นส่วนใหญ่ และด้วยความซับซ้อนของสถานการณ์หรือพัฒนาการทางจริยธรรมที่มีมากขึ้นตามช่วงวัย จึงทำให้ความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมไม่ส่งผลต่อการประเมินตัดสินหรืออาจไม่ปรากฏชัด แต่ทั้งนี้ชะตากรรมหรือลักษณะของบุคคลมีผลกระทบต่อตัดสินด้านจริยธรรมซึ่งเห็นได้ชัดเจนเมื่อปรากฏที่ตัวผู้ถูกระทำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งชะตากรรมที่ไม่ดีจะมีอิทธิพลอย่างมาก เมื่อบุคคลพบเห็นผู้มีชะตากรรมไม่ดีมาก่อน แล้วยังถูกเบียดเบียนให้ลำบาก บุคคลจะมองว่าการเบียดเบียนนั้นผิดหรือไม่เป็นที่ยอมรับ มากกว่าการไปเบียดเบียนผู้มีชะตากรรมที่ดีหรือไม่ปรากฏชะตากรรม ซึ่งอาจเป็นเพราะความสงสารเห็นใจในตัวผู้มีชะตากรรมไม่ดี แต่ก็ไม่แน่ชัดว่าความสงสารเห็นใจนี้จะนำไปสู่การช่วยเหลือหรือเป็นเพียงกันชน (Buffer) ให้พ้นจากความรู้สึกผิด อย่างไรก็ตามข้อค้นพบจากการศึกษาในครั้งนี้ทำให้ทราบถึงแนวทางในการตัดสินใจด้านจริยธรรมของบุคคลในสถานการณ์ที่มีการละเมิดจริยธรรมด้วยเหตุผลรองรับในอีกทางหนึ่ง โดยมีชะตากรรมของผู้ถูกระทำ, ผู้กระทำ และรูปแบบของการละเมิดจริยธรรมเป็นตัวแปรที่ส่งผลต่อรูปแบบการประเมินตัดสิน และยังเป็น

ภาพต่ออีกชั้นหนึ่งของแนวคิดเรื่องความเชื่อที่ว่าโลกมีความยุติธรรม ซึ่งจะเป็นแนวทางสำหรับการศึกษาในอนาคต ในการออกแบบการทดลอง เพื่อให้ได้ข้อค้นพบที่ชัดเจนยิ่งขึ้นต่อไป



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาอิทธิพลหลักของความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรม ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมในบุคคลที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนปลายถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้น
2. เพื่อศึกษาอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรม ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ รูปแบบสถานการณ์ และกระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมในบุคคลที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนปลายถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้น

สมมติฐานการวิจัย การศึกษาที่ 1

1. ความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในเงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี มากกว่า เงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี และเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญไม่ปรากฏ
2. ความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในเงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี น้อยกว่า เงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญไม่ปรากฏ
3. ความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในเงื่อนไขสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต มากกว่า เงื่อนไขสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต
4. เมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี ความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในเงื่อนไขการรู้คิดแบบอัตโนมัติ มากกว่า เงื่อนไขการรู้คิดแบบใคร่ครวญ
5. เมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี ความเชื่อที่โลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในเงื่อนไขการรู้คิดแบบอัตโนมัติ น้อยกว่า เงื่อนไขการรู้คิดแบบใคร่ครวญ

6. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมมากที่สุดในเงื่อนไขตัวละครมีชะตากรรมที่ไม่ดี ในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต และมีการรู้คิดแบบอัตโนมัติ

7. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมน้อยที่สุดในเงื่อนไขตัวละครมีชะตากรรมที่ดี ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต และมีการรู้คิดแบบอัตโนมัติ

สมมติฐานการวิจัย การศึกษาที่ 2

1. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในเงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี มากกว่า เงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี และเงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญไม่ปรากฏ

2. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในเงื่อนไขตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี น้อยกว่า เงื่อนไขชะตากรรมของตัวละครสำคัญไม่ปรากฏ

3. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม ในเงื่อนไขสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต มากกว่า เงื่อนไขสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต

4. เมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมในเงื่อนไขการรู้คิดแบบอัตโนมัติ น้อยกว่า เงื่อนไขการรู้คิดแบบใคร่ครวญ

5. เมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมในเงื่อนไขการรู้คิดแบบอัตโนมัติ มากกว่า เงื่อนไขการรู้คิดแบบใคร่ครวญ

6. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมมากที่สุดในเงื่อนไขตัวละครมีชะตากรรมที่ดี ในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต และมีการรู้คิดแบบอัตโนมัติ

7. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรมน้อยที่สุดในเงื่อนไขตัวละครมีชะตากรรมที่ไม่ดี ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต และมีการรู้คิดแบบอัตโนมัติ

ขอบเขตการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างในขั้นพัฒนาเครื่องมือวิจัย

1. นิสิตและนักศึกษาระดับปริญญาตรี เพศชายและเพศหญิง ช่วงอายุ 18-25 ปี จาก จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ และมหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ แบ่งออกเป็น

1.1 กลุ่มตัวอย่างในขั้นพัฒนาเครื่องมือ ขั้นที่ 1 จำนวน 97 คน เพื่อพัฒนามาตรวัดความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม และสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม

1.2 กลุ่มตัวอย่างในขั้นพัฒนาเครื่องมือ ขั้นที่ 2 จำนวน 56 คน เพื่อพัฒนา มาตรการตัดสินด้านจริยธรรม

1.3 กลุ่มตัวอย่างในขั้นพัฒนาเครื่องมือ ขั้นที่ 3 จำนวน 75 คน เพื่อทดสอบการ จัดกระทำ กระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ

2. ผู้พิพากษา, อัยการ, นิติกร รวมจำนวน 35 คน และ พนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 35 คน เพื่อทดสอบความตรงของมาตรวัดความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม

กลุ่มตัวอย่างจริงในการวิจัย

เป็นนิสิตและนักศึกษาระดับปริญญาตรี เพศชายและเพศหญิง ช่วงอายุ 18-25 ปี จาก จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ และมหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ กลุ่มตัวอย่างในแต่ละการศึกษามีจำนวน 360 คน รวม 2 การศึกษา เท่ากับ 720 คน

ตัวแปรในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ

1. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม
2. กระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ ได้แก่
 - การรู้คิดแบบอัตโนมัติ

- การรู้คิดแบบไคร์ครวญ
- 3. ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ ได้แก่
 - ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี
 - ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี
 - ชะตากรรมของตัวละครสำคัญไม่ปรากฏ
- 4. รูปแบบสถานการณ์ ได้แก่
 - สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต
 - สถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต

ตัวแปรตาม

การตัดสินด้านจริยธรรม (Moral judgment)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล
2. มาตรวัดความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม จำนวน 22 ข้อ (ผ่านการทดสอบความตรงและมีค่าแอลฟาเท่ากับ .81)
3. สถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม จำนวน 26 สถานการณ์ จำแนกตามรูปแบบสถานการณ์ และรูปแบบชะตากรรมของตัวละครสำคัญ (สถานการณ์และชะตากรรมผ่านการคัดเลือกตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยตั้งไว้)
4. มาตรการตัดสินด้านจริยธรรม จำนวน 5 ข้อ (เมื่อทดสอบกับสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตและไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต ได้ค่าแอลฟาเท่ากับ .84 และ .85 ตามลำดับ)
5. คำถามปลายเปิด สอบถามเหตุผลในการประเมินตัดสิน จำนวน 1 ข้อ
6. กระบวนการรู้คิดสองรูปแบบ ใช้การจับเวลาด้วยโปรแกรมอัตโนมัติ บนเว็บไซต์แบบสอบถามออนไลน์ แบ่งเป็น
 - 6.1 เงื่อนไขการรู้คิดอัตโนมัติ – ไม่เกิน 9 วินาที / 1 ข้อ
 - 6.2 เงื่อนไขการรู้คิดแบบไคร์ครวญ – ไม่น้อยกว่า 1.30 นาที / 6 ข้อ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. เป็นการทดลองแบบแบ่งกลุ่มระหว่างหน่วยทดลอง (Between subjects design) โดยในแต่ละการศึกษา เก็บข้อมูลกับผู้ร่วมการทดลอง 14 กลุ่ม จำแนกตามรูปแบบของสถานการณ์จำลอง ได้แก่ ฆะตกรรมของตัวละครสำคัญ (ฆะตกรรมไม่ดี 3 แบบ + ฆะตกรรมที่ไม่ดี 3 แบบ + ไม่ปรากฏฆะตกรรม 1 แบบ) x รูปแบบสถานการณ์ (สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต + สถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต)
2. ผู้ร่วมการทดลองอ่านข้อมูลและลงชื่อในเอกสารแสดงความยินยอมเข้าร่วมการวิจัย และได้รับเอกสารคำแนะนำในการตอบแบบสอบถามพร้อมที่อยู่เว็บไซต์
3. ผู้ร่วมการทดลองเข้าสู่เว็บไซต์ และถูกสุ่มเข้าสู่เงื่อนไขการทดลองโดยระบบ จำนวนกลุ่มละ 10 คน (เพศชาย 5 คน, เพศหญิง 5 คน) ยกเว้นในเงื่อนไขควบคุม (ที่ฆะตกรรมของตัวละครสำคัญไม่ปรากฏ) จำนวนกลุ่มละ 30 คน (เพศชาย 15 คน, เพศหญิง 15 คน) จากนั้นจึงตอบแบบสอบถามบนคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เรียงตามลำดับ ได้แก่ แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล, สถานการณ์หลอก, สถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเล็กลงเชิงจริยธรรม 1 สถานการณ์, มาตรการตัดสินด้านจริยธรรม และมาตรวัดความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ภายใต้เงื่อนไขการจัดกระทำกระบวนการรู้คิดที่แตกต่างกัน 2 แบบ
4. รวบรวมข้อมูล โดยจำแนกกลุ่มตามแพ็คเกจของตัวแปรอิสระ แล้วทำการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นด้วย ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) และสหสัมพันธ์โพลีซีเรียล (Polyserial Correlation) จากนั้นวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบสามทาง (Three-way ANCOVA) และการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่าย (Simple Regression) ร่วมกับแผนภาพกระจาย (Scatter Plot) เพื่อทดสอบสมมติฐาน และใช้ความแปรปรวนแบบสามทาง (Three-way ANOVA) เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม

ผลการวิจัย

1. ความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ไม่มีอิทธิพลต่อการตัดสินด้านจริยธรรม ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ไม่สนับสนุนสมมติฐาน ข้อ 1-7 ในทั้งสองการศึกษา
2. จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติมในการศึกษาที่ 1 พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างฆะตกรรมของตัวละครสำคัญและรูปแบบสถานการณ์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และพบผลหลักของ

ชะตากรรมของตัวละครสำคัญ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยเมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรมในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต สูงกว่าในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อตัวละครสำคัญไม่ปรากฏชะตากรรม ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรมในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ต่ำกว่าในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติมในการศึกษาที่ 2 พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างชะตากรรมของตัวละครสำคัญและรูปแบบสถานการณ์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และพบผลหลักของรูปแบบสถานการณ์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยเมื่อตัวละครสำคัญไม่ปรากฏชะตากรรม ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรมในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ต่ำกว่าในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และเมื่อตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการตัดสินใจด้านจริยธรรมในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ต่ำกว่าในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อจำกัดในงานวิจัย

1. การวัดความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรมในการศึกษานี้ ใช้มาตรวัดที่พัฒนามาจากมาตรของ Rubin และ Peplau (1975) ซึ่งเนื้อหาของข้อคำถามมีการอ้างอิงบริบทในสังคมค่อนข้างมาก และอาจส่งผลกระทบต่อการสะท้อนความเชื่อที่แท้จริง เมื่ออยู่ในบริบทของสภาพสังคมไทย
2. กระบวนการรู้คิดสองรูปแบบใช้โปรแกรมการจับเวลาบนเว็บไซต์ผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ซึ่งอาจมีข้อจำกัด ที่ทำให้การจัดกระทำด้านเวลาไม่รัดกุมเพียงพอ
3. การตอบแบบสอบถามในการวิจัย ให้ผู้ร่วมการทดลองเลือกตอบตามเวลาที่สะดวก ซึ่งอาจเกิดตัวแปรแทรกซ้อนขึ้นได้ หากผู้ร่วมการทดลองไม่ปฏิบัติตามคำแนะนำในการตอบแบบสอบถามอย่างเคร่งครัด

ข้อเสนอแนะ

1. ควรขยายขอบเขตการศึกษาไปสู่ประชากรที่มีระดับการศึกษาแตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้ หรือที่มีถิ่นอาศัยอยู่ในภูมิภาคอื่น ซึ่งอาจมีความแตกต่างกันในด้านความเชื่อและค่านิยม
2. ควรมีการศึกษาความเชื่อในเรื่องกฎแห่งกรรมที่ส่งผลต่อการตัดสินใจด้านจริยธรรม เนื่องจากสังคมไทยมีความผูกพันกับพระพุทธศาสนายาวนาน ซึ่งอาจทำให้พบอิทธิพลที่เด่นชัด
3. ควรปรับรูปแบบสถานการณ์จำลองให้มีความสอดคล้องกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในบริบทสังคมไทยให้มากขึ้น



รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

ปกรณีย์ สิงห์สุริยา. (2554). *กลุ่มทฤษฎีจริยศาสตร์ที่เน้นพิจารณาผลการกระทำ/อันตริวิทยา* :

Consequentialism/Teleology. สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2555 จาก <http://www.philospedia.net/consequentialism.html>

ราชบัณฑิตยสถาน. (2553). *พจนานุกรมศัพท์จิตวิทยา ฉบับราชบัณฑิตยสถาน*.

กรุงเทพมหานคร : ผู้แต่ง.

วรเทพ ว่องสรรพการ. (2554). *จริยศาสตร์เชิงกรณีธรรม : Deontological Ethics*. สืบค้นเมื่อ

10 สิงหาคม 2555 จาก <http://www.philospedia.net/Deontologicaethics.html>

สาริณี วิเศษศร. (2540). *ความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อว่าโลกนี้มีความยุติธรรมกับความรู้สึกที่ดี*

เชิงอัตวิสัยของนิสิตระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์

ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาสังคม บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย.

ภาษาอังกฤษ

Ahmad, N. H., Ansari, M. A., & Aafaqi, R. (2005). Ethical reasoning: The impact of ethical dilemma, egoism and belief in just world. *Asian Academy of Malaysian Journal*, 10, 81-101.

Alves, H., & Correia, I. (2010). Personal and general belief in a just world as judgement norms. *International Journal of Psychology*, 45, 221-231.

APA Dictionary of Psychology. (2007). In G. R. VandenBos (Ed.). Washington, DC: American Psychological Association.

Baron, J. (1998). *Judgment misguided: Intuition and error in public decision making*. New York, NY: Oxford University Press.

Baron, J., & Spranca, M. (1997). Protected values. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 70, 1-16.

- Begue, L., & Bastounis, M. (2003). Two spheres of belief in justice: Extensive support for the bidimensional model of belief in a just world. *Journal of Personality, 71*, 435-463.
- Berthoz, S., Grezes, J., Armony, J. L., Passingham, R. E., & Dolan, R. J. (2006). Affective response to one's own moral violations. *Neuroimage, 31*, 945-950.
- Bizer, G. Y., Hart, J., & Jekogian, A. M. (2012). Belief in a just world and social dominance orientation: Evidence for a mediational pathway predicting negative attitudes and discrimination against individuals with mental illness. *Personality and Individual Differences, 52*, 428-432.
- Boehm, C. (1999). *Hierarchy in the forest: The evolution of egalitarian behavior*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Borg, J. S., Hynes, C., Horn, J. V., Grafton, S., & Sinnott-Armstrong, W. (2006). Consequences, action, and Intention as factors in moral judgments: An fMRI Investigation. *Journal of Cognitive Neuroscience, 18*, 803-817.
- Braman, A. C., & Lambert, A. J. (2001). Punishing individuals for their infirmities: Effects of personal responsibility, just-world beliefs, and In-group/Out-group status. *Journal of Applied Social Psychology, 31*, 1096-1109.
- Broeders, R., van den Bos, K., Müller, P. A., & Ham, J. (2011). Should I save or should I not kill? How people solve moral dilemmas depends on which rule is most accessible. *Journal of Experimental Social Psychology, 47*, 923-934.
- Callan, M. J., Ellard, J. H., & Nicol, J. E. (2006). The belief in a just world and immanent justice reasoning in adults. *Personality and Social Psychology Bulletin, 32*, 1646-1658.
- Chaiken, S., & Trope, Y. (1999). *Dual-process theories in social psychology*. New York, NY: Guilford Press.
- Chi, S.-C., & Lo, H.-H. (2003). Taiwanese employees' justice perceptions of co-workers' punitive events. *The Journal of Social Psychology, 143*, 27-42.

- Christensen, J. F., & Gomila, A. (2012). Moral dilemmas in cognitive neuroscience of moral decision-making: a principled review. *Neurosci & Biobehavioral Review*, 36, 1249-1264.
- Cikara, M., Farnsworth, R. A., Harris, L. T., & Fiske, S. T. (2010). On the wrong side of the trolley track: Neural correlates of relative social valuation. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, 5, 404-413.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral Sciences* (2nd ed.). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Collins, B. E. (1974). Four components of the Rotter Internal-External scale: Belief in a difficult world, a just world, a predictable world, and a politically responsive world. *Journal of Personality and Social Psychology*, 29, 381.
- Correia, I., & Vala, J. (2003). When will a victim be secondarily victimized? The effect of observer's belief in a just world, victim's innocence and persistence of suffering. *Social Justice Research*, 16, 379-400.
- Cozzarelli, C., Wilkinson, A. V., & Tagler, M. J. (2001). Attitudes toward the poor and attributions for poverty. *Journal of Social Issues*, 57, 207-227.
- Cushman, F. (2008). Crime and punishment: Distinguishing the roles of causal and intentional analyses in moral judgment. *Cognition*, 108, 353-380.
- Cushman, F., Young, L., & Hauser, M. (2006). The role of conscious reasoning and intuition in moral judgment testing three principles of harm. *Psychological Science*, 17, 1082-1089.
- Cushman F. A., Greene J. D. (2012). The philosopher in the theater. In M. Mikulincer & P. R. Shaver (Eds.), *The social psychology of morality: Exploring the causes of good and evil* (pp. 33-50). Washington, DC: American Psychological Association.
- Dalbert, C. (1999). The world is more just for me than generally: About the personal belief in a just world scale's validity. *Social Justice Research*, 12, 79-98.
- Dalbert, C. (2002). Beliefs in a just world as a buffer against anger. *Social Justice Research*, 15, 123-145.

- Dalbert, C., Lipkus, I. M., Sallay, H., & Goch, I. (2001). A just and an unjust world: Structure and validity of different world beliefs. *Personality and Individual Differences, 30*, 561-577.
- Damasio, H., Grabowski, T., Frank, R., Galaburda, A. M., & Damasio, A. R. (1994). The return of Phineas Gage: Clues about the brain from the skull of a famous patient. *Science, 264*, 1102-1105.
- Devine, P. G. (1989). Stereotypes and prejudice: Their automatic and controlled components. *Journal of Personality and Social Psychology, 56*, 5-18.
- Dion, K. L., & Dion, K. K. (1987). Belief in a just world and physical attractiveness stereotyping. *Journal of Personality and Social Psychology, 52*, 775-780.
- Ditto, P. H., & Liu, B. (2012). Deontological dissonance and the consequentialist crutch. In M. Mikulincer & P. R. Shaver (Eds.), *The social psychology of morality: Exploring the causes of good and evil* (pp. 51-70). Washington, DC: American Psychological Association.
- Faul, F., Erdfelder, E., Lang, A. G., & Buchner, A. (2012). *G*Power 3*. Retrieved on October 18, 2012, from <http://www.psych.uni-duesseldorf.de/abteilungen/aap/gpower3>
- Finger, E. C., Marsh, A. A., Kamel, N., Mitchell, D. G., & Blair, J. R. (2006). Caught in the act: The impact of audience on the neural response to morally and socially inappropriate behavior. *Neuroimage, 33*, 414-421.
- Fischer, J. M., & Ravizza, M. (1992). *Ethics Problems and Principles*. Naperville, IL: Harcourt Brace Jovanovich.
- Fiske, S. T., Cuddy, A. J., & Glick, P. (2007). Universal dimensions of social cognition: Warmth and competence. *Trends in Cognitive Sciences, 11*, 77-83.
- Foot, P. (1978). *Virtues and Vices and Other Essays in Moral Philosophy*. Berkeley and Los Angeles, CA: University of California Press.
- Furnham, A. (2003). Belief in a just world: Research progress over the past decade. *Personality and Individual Differences, 34*, 795-817.

- Furnham, A., & Procter, E. (1992). Sphere-specific just world beliefs and attitudes to AIDS. *Human Relations, 45*, 265-280.
- Galotti, K. M. (1989). Approaches to studying formal and everyday reasoning. *Psychological Bulletin, 105*, 331-351.
- Graham, J., & Haidt, J. (2012). Sacred values and evil adversaries: A moral foundations approach. In M. Mikulincer & P. R. Shaver (Eds.), *The social psychology of morality: Exploring the causes of good and evil* (pp. 11-31). Washington, DC: American Psychological Association.
- Graham, J., Haidt, J., & Nosek, B. A. (2009). Liberals and conservatives rely on different sets of moral foundations. *Journal of Personality and Social Psychology, 96*, 1029.
- Greene, J. D., Cushman, F. A., Stewart, L. E., Lowenberg, K., Nystrom, L. E., & Cohen, J. D. (2009). Pushing moral buttons: The interaction between personal force and intention in moral judgment. *Cognition, 111*, 364-371.
- Greene, J. D., & Haidt, J. (2002). How (and where) does moral judgment work? *Trends in Cognitive Sciences, 6*, 517-523.
- Greene, J. D., Morelli, S. A., Lowenberg, K., Nystrom, L. E., & Cohen, J. D. (2008). Cognitive load selectively interferes with utilitarian moral judgment. *Cognition, 107*, 1144-1154.
- Greene, J. D., Nystrom, L. E., Engell, A. D., Darley, J. M., & Cohen, J. D. (2004). The neural bases of cognitive conflict and control in moral judgment. *Neuron, 44*, 389-400.
- Greene, J. D., Sommerville, R. B., Nystrom, L. E., Darley, J. M., & Cohen, J. D. (2001). An fMRI investigation of emotional engagement in moral judgment. *Science, 293*, 2105-2108.
- Greenwald, A. G., McGhee, D. E., & Schwartz, J. L. (1998). Measuring individual differences in implicit cognition: The implicit association test. *Journal of Personality and Social Psychology, 74*, 1464.

- Hafer, C., Bègue, L., Choma, B., & Dempsey, J. (2005). Belief in a just world and commitment to long-term deserved outcomes. *Social Justice Research, 18*, 429-444.
- Hafer, C. L. (2000). Do innocent victims threaten the belief in a just world? Evidence from a modified Stroop task. *Journal of Personality and Social Psychology, 79*, 165-173.
- Hafer, C. L., & Begue, L. (2005). Experimental research on just-world theory: Problems, developments, and future challenges. *Psychological Bulletin, 131*, 128-167.
- Hafer, C. L., & Choma, B. L. (2009). Belief in a just world, perceived fairness, and justification of the status quo. In J. T. Jost, A. C. Kay, & H. Thorisdottir (Eds.), *Social and psychological bases of ideology and system justification* (pp. 107-125). New York, NY: Oxford University Press.
- Hafer, C. L., & Correy, B. L. (1999). Mediators of the relation between beliefs in a just world and emotional responses to negative outcomes. *Social Justice Research, 12*, 189-204.
- Hafer, C. L., & Olson, J. M. (1993). Beliefs in a just world, discontent, and assertive actions by working women. *Personality and Social Psychology Bulletin, 19*, 30-38.
- Haidt, J. (2001). The emotional dog and its rational tail: a social intuitionist approach to moral judgment. *Psychological Review, 108*, 814-834.
- Haidt, J., Bjorklund, F., & Murphy, S. (2000). *Moral dumbfounding: When intuition finds no reason*. Retrieved on August 15, 2012, from [http://faculty.virginia.edu/haidtlab/articles/manuscripts/haidt.bjorklund.working-paper.when intuition finds no reason.pub603.doc](http://faculty.virginia.edu/haidtlab/articles/manuscripts/haidt.bjorklund.working-paper.when%20intuition%20finds%20no%20reason.pub603.doc)
- Hauser, M., Cushman, F., Young, L., Kang-Xing Jin, R., & Mikhail, J. (2007). A dissociation between moral judgments and justifications. *Mind & language, 22*, 1-21.
- Hopkins, D. (2011). *10 more moral dilemmas*. Retrieved on March 24, 2013, from <http://listverse.com/2011/04/18/10-more-moral-dilemmas/>

- Hunt, M. O. (2000). Status, religion, and the "belief in a just world": Comparing African Americans, Latinos, and Whites. *Social Science Quarterly*, 81, 325-343.
- Kestner, J. M. (2009). *Relating color blind racial attitudes , social dominance orientation and just world beliefs*. Retrieved on April 9, 2013, from http://ecommons.luc.edu/luc_diss/235
- Kitchener, K. S. (1984). Intuition, critical evaluation and ethical principles: The foundation for ethical decisions in counseling psychology. *The Counseling Psychologist*, 12, 43-55.
- Kohlberg, L. (1964). Development of moral character and moral ideology. In M. L. Hoffman & L. W. Hoffman (Eds.), *Review of child development research* (pp. 381-431). New York, NY: Russell Sage Foundation.
- Kohlberg, L. (1969). Stage and sequence: The cognitive-developmental approach to socialization. In D. A. Goslin (Ed.), *Handbook of socialization theory and research* (pp.347-480). Chicago, IL: Rand McNally.
- Kohlberg, L. (1976). Moral stages and moralization: The cognitive-developmental approach. In T. Lickona (Ed.), *Moral development and behavior: Theory, research and social issues* (pp. 31-53). New York, NY: Holt Rinehart and Winston.
- Kohlberg, L., Levine, C. G., & Hewer, A. (1983). *Moral stages: A current formulation and a response to critics*. New York, NY: Karger.
- Kuhn, D. (1989). Children and adults as intuitive scientists. *Psychological Review*, 96, 674-689.
- Kunda, Z. (1990). The case for motivated reasoning. *Psychological Bulletin*, 108, 480-498.
- Lerner, M. J. (1977). The justice motive: Some hypotheses as to its origins and forms¹. *Journal of Personality*, 45, 1-52.
- Lerner, M. J. (2003). The justice motive: Where social psychologists found it, how they lost it, and why they may not find it again. *Personality and Social Psychology Review*, 7, 389-399.

- Lerner, M. J., & Matthews, G. (1967). Reactions to suffering of others under conditions of indirect responsibility. *Journal of Personality and Social Psychology, 5*, 319-325.
- Lerner, M. J., & Miller, D. T. (1978). Just world research and the attribution process: Looking back and ahead. *Psychological Bulletin, 85*, 1030-1051.
- Lerner, M. J., & Simmons, C. H. (1966). Observer's reaction to the "innocent victim": compassion or rejection?. *Journal of Personality and Social Psychology, 4*, 203-210.
- Leslie, A. M., Knobe, J., & Cohen, A. (2006). Acting intentionally and the side-effect effect theory of mind and moral judgment. *Psychological Science, 17*, 421-427.
- Lipkus, I. (1991). The construction and preliminary validation of a global belief in a just world scale and the exploratory analysis of the multidimensional belief in a just world scale. *Personality and Individual Differences, 12*, 1171-1178.
- Lipkus, I. M., & Bissonnette, V. L. (1996). Relationships among belief in a just world, willingness to accommodate, and marital well-being. *Personality and Social Psychology Bulletin, 22*, 1043-1056.
- Lipkus, I. M., Dalbert, C., & Siegler, I. C. (1996). The importance of distinguishing the belief in a just world for self versus for others: Implications for psychological well-being. *Personality and Social Psychology Bulletin, 22*, 666-677.
- Lipkus, I. M., & Siegler, I. C. (1993). The belief in a just world and perceptions of discrimination. *Journal of Psychology, 127*, 465-474.
- Lo, H. H. (2008). Belief in a just world and belief in idealism as predictors of the perceptions of distributive and procedural justice. *Web Journal of Chinese Management Review, 11*, 1-10.
- Lombrozo, T. (2009). The role of moral commitments in moral judgment. *Cognitive Science, 33*, 273-286.
- Long, G. T., & Lerner, M. J. (1974). Deserving, the "personal contract," and altruistic behavior by children. *Journal of Personality and Social Psychology, 29*, 551-556.

- Loo, R. (2002). Belief in a just world: Support for independent just world and unjust world dimensions. *Personality and Individual Differences, 33*, 703-711.
- Maes, J., & Schmitt, M. (1999). More on Ultimate and Immanent justice: Results from the research project "Justice as a problem within reunified Germany". *Social Justice Research, 12*, 65-78.
- McGuire, J., Langdon, R., Coltheart, M., & Mackenzie, C. (2009). A reanalysis of the personal/impersonal distinction in moral psychology research. *Journal of Experimental Social Psychology, 45*, 577-580.
- Montada, L. (1998). Belief in a just world: A hybrid of justice motive and self-interest? In L. Montada & M. Lerner (Eds.), *Responses to Victimizations and Belief in a Just World* (pp. 217-246). New York, NY: Plenum Press.
- Moore, A. B., Stevens, J., & Conway, A. R. A. (2011). Individual differences in sensitivity to reward and punishment predict moral judgment. *Personality and Individual Differences, 50*, 621-625.
- Muentener, P. J. (2009). *The origin and development of causal reasoning* (Doctoral dissertation). Retrieved from ProQuest. (304893970)
- Murphy-Berman, V., & Berman, J. J. (1990). The effect of respondents' just world beliefs and target person's social worth and awareness-of-risk on perceptions of a person with AIDS. *Social Justice Research, 4*, 215-228.
- Myers, D. G. (2012). *Exploring social psychology* (6th ed.). New York, NY: McGraw-Hill.
- Nelson, T. D. (2002). *The psychology of prejudice*. Needham Heights, MA: Allyn & Bacon.
- Nemeroff, C., & Rozin, P. (2000). *The makings of the magical mind: The nature and function of sympathetic magical thinking in children*. New York, NY: Cambridge University Press,
- Nichols, S., & Knobe, J. (2007). Moral responsibility and determinism: The cognitive science of folk intuitions. *Noûs, 41*, 663-685.
- Nichols, S., & Mallon, R. (2006). Moral dilemmas and moral rules. *Cognition, 100*, 530-542.

- Nisbett, R. E., & Ross, L. (1980). *Human inference: Strategies and shortcomings of social judgment*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall Press.
- O'Connor, W. E., Morrison, T. G., McLeod, L. D., & Anderson, D. (1996). A meta-analytic review of the relationship between gender and belief in a just world. *Journal of Social Behavior & Personality, 11*, 141-148.
- O'hara, R. E., Sinnott-Armstrong, W., & Sinnott-Armstrong, N. A. (2010). Wording effects in moral judgments. *Judgment and Decision Making, 5*, 547-554.
- O'Neill, P., & Petrinovich, L. (1998). A preliminary cross-cultural study of moral intuitions. *Evolution and Human Behavior, 19*, 349-367.
- Olson, K. R., Dunham, Y., Dweck, C. S., Spelke, E. S., & Banaji, M. R. (2008). Judgments of the lucky across development and culture. *Journal of Personality and Social Psychology, 94*, 757-776.
- Oppenheimer, L. (2005). Justice and the belief in a just world: A developmental perspective. *Personality and Individual Differences, 38*, 1793-1803.
- Otto, K., & Dalbert, C. (2005). Belief in a just world and its functions for young prisoners. *Journal of Research in Personality, 39*, 559-573.
- Paulhus, D. (1983). Sphere-specific measures of perceived control. *Journal of Personality and Social Psychology, 44*, 1253.
- Petrinovich, L., O'Neill, P., & Jorgensen, M. (1993). An empirical study of moral intuitions: Toward an evolutionary ethics. *Journal of Personality and Social Psychology, 64*, 467-478.
- Phillips, S. T., & Ziller, R. C. (1997). Toward a theory and measure of the nature of nonprejudice. *Journal of Personality and Social Psychology, 72*, 420-434.
- Piaget, J. (1965). *The moral judgement of the child*. Retrieved on September 21, 2012, from <http://archive.org/details/moraljudgmentoft005613mbp>
- Pizarro, D. A., Uhlmann, E., & Bloom, P. (2003). Causal deviance and the attribution of moral responsibility. *Journal of Experimental Social Psychology, 39*, 653-660.
- Ritov, I., & Baron, J. (1990). Reluctance to vaccinate: Omission bias and ambiguity. *Journal of Behavioral Decision Making, 3*, 263-277.

- Rubin, Z., & Peplau, A. (1973). Belief in a just world and reactions to another's Lot: A study of participants in the National Draft Lottery. *Journal of Social Issues, 29*, 73-93.
- Rubin, Z., & Peplau, L. A. (1975). Who believes in a just world?. *Journal of Social Issues, 31*, 65-89.
- Schwartz, S. H., & Bilsky, W. (1987). Toward a universal psychological structure of human values. *Journal of Personality and Social Psychology, 53*, 550-562.
- Shweder, R. A., & Haidt, J. (1993). The future of moral psychology: Truth, intuition, and the pluralist way. *Psychological Science, 4*, 360-365.
- Simon, H. A. (1992). What is an explanation of behavior?. *Psychological Science, 3*, 150-161.
- Smith, E. R., & DeCoster, J. (2000). Dual-process models in social and cognitive psychology: Conceptual integration and links to underlying memory systems. *Personality and Social Psychology Review, 4*, 108-131.
- Smith, K. B., & Green, D. N. (1984). Individual correlates of the belief in a just world. *Psychological Reports, 54*, 435-438.
- Strelan, P., & Covic, T. (2006). A review of forgiveness process models and a coping framework to guide future research. *Journal of Social and Clinical Psychology, 25*, 1059-1085.
- Suter, R. S., & Hertwig, R. (2011). Time and moral judgment. *Cognition, 119*, 454-458.
- Tanaka, K. I. (1999). Judgments of fairness by just world believers. *Journal of Social Psychology, 139*, 631-638.
- Turiel, E. (1983). *The development of social knowledge: Morality & convention*. New York, NY: Cambridge University Press.
- Usoof-Thowfeek, R., Janoff-Bulman, R., & Tavernini, J. (2011). Moral judgments and the role of social harm: Differences in automatic versus controlled processing. *Journal of Experimental Social Psychology, 47*, 1-6.

- Wendorf, C., Alexander, S., & Firestone, I. (2002). Social justice and moral reasoning: An empirical integration of two paradigms in psychological research. *Social Justice Research, 15*, 19-39.
- Zimmer, C. (2004). *Whose life would you save?: Scientists say morality may be hardwired into our brains by evolution*. Retrieved on March 24, 2013, from <http://discovermagazine.com/2004/apr/whose-life-would-you-save#.UfKA5mQpaGo>
- Zuckerman, M. (1975). Belief in a just world and altruistic behavior. *Journal of Personality and Social Psychology, 31*, 972-976.





ภาคผนวก ก

ผลการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. มาตรวัดความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม

ตาราง ก 1

ผลการวิเคราะห์ข้อกระทงโดยการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนรายข้อระหว่างกลุ่มสูง กลุ่มต่ำโดยการทดสอบค่าที (t-test) และสหสัมพันธ์ระหว่างข้อแต่ละข้อกับคะแนนรวมจากข้ออื่น ๆ ในมาตร (CITC) ของมาตรวัดความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม

ข้อที่	ทิศทาง	การวิเคราะห์ข้อกระทงด้วยวิธีกลุ่มสูง-กลุ่มต่ำ						CITC (N = 97)		ข้อที่ผ่านเกณฑ์	
		กลุ่มสูง (n = 26)		กลุ่มต่ำ (n = 24)		t	p	ผ่าน ค่า t	ครั้งที่ 1 (24 ข้อ)		ครั้งที่ 2 (22 ข้อ)
		M	SD	M	SD						
1	-	3.88	1.34	2.79	1.32	2.91**	.003	✓	.25**	.28**	ผ่าน
2	+	3.65	1.47	2.00	0.78	5.03***	.000	✓	.42***	.44***	ผ่าน
3	+	4.27	1.59	4.63	1.88	-0.72	.237	-	-	-	-
4	-	6.04	0.92	4.38	1.69	4.28***	.000	✓	.37***	.35***	ผ่าน
5	-	5.62	1.50	5.04	1.65	1.29	.102	-	-	-	-
6	+	5.23	0.99	3.67	1.40	4.52***	.000	✓	.40***	.37***	ผ่าน
7	+	4.19	1.65	3.25	1.29	2.23*	.015	✓	.15	-	-
8	-	3.38	1.39	2.75	1.23	1.71	.047	-	-	-	-
9	+	4.77	1.37	2.58	1.64	5.14***	.000	✓	.49***	.49***	ผ่าน
10	-	3.38	1.13	2.67	1.24	2.14*	.019	✓	.23*	.25**	ผ่าน
11	+	5.27	1.22	3.83	1.61	3.58**	.001	✓	.33***	.32***	ผ่าน
12	+	5.88	0.91	4.42	1.10	5.16***	.000	✓	.41***	.40***	ผ่าน
13	-	2.88	1.37	1.75	0.94	3.39**	.001	✓	.37***	.38***	ผ่าน

ตาราง ก 1 (ต่อ)

ผลการวิเคราะห์ข้อกระทงโดยการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนรายข้อระหว่างกลุ่มสูง
กลุ่มต่ำโดยการทดสอบค่าที (t-test) และสหสัมพันธ์ระหว่างข้อแต่ละข้อกับคะแนนรวมจากข้อ
อื่น ๆ ในมาตร (CITC) ของมาตรวัดความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม

ข้อที่	ทิศทาง	การวิเคราะห์ข้อกระทงด้วยวิธีกลุ่มสูง-กลุ่มต่ำ							CITC (N = 97)		ข้อที่ ผ่าน เกณฑ์
		กลุ่มสูง (n = 26)		กลุ่มต่ำ (n = 24)		t	p	ผ่าน ค่า t	ครั้งที่ 1 (24 ข้อ)	ครั้งที่ 2 (22 ข้อ)	
		M	SD	M	SD						
14	+	5.69	0.93	3.71	1.73	4.99***	.000	✓	.47***	.47***	ผ่าน
15	+	6.12	0.82	4.71	1.3	4.54***	.000	✓	.38***	.36***	ผ่าน
16	-	3.46	1.33	2.88	1.57	1.43	.080	-	-	-	-
17	-	3.42	1.10	2.29	1.30	3.33**	.001	✓	.25**	.27**	ผ่าน
18	+	5.42	1.03	4.83	1.40	1.71	.048	-	-	-	-
19	+	6.15	0.88	4.71	1.43	4.27***	.000	✓	.28**	.27**	ผ่าน
20	-	2.96	1.25	1.38	0.58	5.84***	.000	✓	.48***	.47***	ผ่าน
21	-	2.88	1.34	3.00	1.79	-0.26	.399	-	-	-	-
22	+	5.92	0.80	4.17	1.44	5.29***	.000	✓	.48***	.45***	ผ่าน
23	+	4.42	1.07	3.04	1.73	3.37**	.001	✓	.34***	.33***	ผ่าน
24	-	6.38	0.64	4.50	1.96	4.51***	.000	✓	.31**	.31**	ผ่าน
25	+	4.50	0.86	2.75	1.03	6.53***	.000	✓	.41***	.43***	ผ่าน
26	+	4.96	1.25	3.54	1.47	3.69**	.001	✓	.28**	.28**	ผ่าน
27	-	3.00	1.36	1.75	0.79	3.93***	.000	✓	.37***	.38***	ผ่าน
28	-	1.81	0.63	1.38	0.58	2.52*	.008	✓	.19*	.21*	ผ่าน
29	-	5.69	1.19	4.42	1.61	3.20**	.001	✓	.16	-	-
30	-	3.58	0.95	1.79	0.83	7.06***	.000	✓	.43***	.43***	ผ่าน
α									.81		

หมายเหตุ ค่า t ที่ขีดเส้นใต้ เป็นการวิเคราะห์โดยแยกความแปรปรวน
 24 ข้อ คือ ค่า CITC เมื่อวิเคราะห์ 24 ข้อกระทง
 22 ข้อ คือ ค่า CITC เมื่อวิเคราะห์ 22 ข้อกระทง
 ค่า r วิฤติ (93, .05, หนึ่งหาง) = .170
 ค่า r วิฤติ (93, .01, หนึ่งหาง) = .238
 ค่า r วิฤติ (93, .001, หนึ่งหาง) = .313
 $*p < .05$, หนึ่งหาง. $**p < .01$, หนึ่งหาง. $***p < .001$, หนึ่งหาง.

ตาราง ก 2

ผลการทดสอบความตรงของมาตรวัดความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม ด้วยวิธีทดสอบกับกลุ่มที่รู้
 ลักษณะอยู่แล้ว (Known groups)

ระดับของความเชื่อว่า โลกมีความยุติธรรม	จำนวน (คน)	คะแนน ต่ำสุด	คะแนน สูงสุด	M	SD	t	p
กลุ่มสูง	35	3.09	5.64	4.52	0.55	3.56	.001
กลุ่มต่ำ	35	3.36	5.00	4.09	0.48		

2. สถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม

ตาราง ก 3

ผลการจัดอันดับความเชื่อเกี่ยวกับลักษณะชะตากรรมที่ไม่ดี

ชะตากรรมไม่ดี	เพศหญิง $n = 58$		เพศชาย $n = 38$		รวม $N = 96$	
	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
แขนหรือขาพิการ	23	13.22	17	14.91	40	13.89
ถูกข่มขืน	27	15.52	10	8.77	37	12.85
ตาบอด	21	12.07	10	8.77	31	10.76
ถูกโกงจนหมดตัว	13	7.47	16	14.04	29	10.07
เป็นโรคมะเร็ง	19	10.92	6	5.27	25	8.68
วิกลจริต	15	8.62	9	7.89	24	8.33
เป็นโรคเอดส์	9	5.17	9	7.89	18	6.25
ถูกทำร้าย	9	5.17	9	7.89	18	6.25
หูหนวก	7	4.02	4	3.51	11	3.82
ติดยาเสพติด	6	3.45	5	4.39	11	3.82
ถูกชิงทรัพย์	6	3.45	4	3.51	10	3.47
คนยากจน	5	2.87	3	2.63	8	2.78
คนจรจัด	3	1.73	3	2.63	6	2.08
ขอทาน	3	1.73	1	0.88	4	1.39
คนรับใช้	0	0.00	2	1.75	2	0.69

ตาราง ก 3 (ต่อ)

ผลการจัดอันดับความเชื่อเกี่ยวกับลักษณะชะตากรรมที่ไม่ดี

ชะตากรรมไม่ดี	เพศหญิง <i>n</i> = 58		เพศชาย <i>n</i> = 38		รวม <i>N</i> = 96	
	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
คนเก็บขยะ	0	0.00	1	0.88	1	0.35
โจร	0	0.00	1	0.88	1	0.35
คำตอบเพิ่มเติม						
เด็กกำพร้า	2	1.15	0	0	2	0.69
ครอบครัวแตกแยก	1	0.57	0	0	1	0.35
อื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้อง	5	2.87	4	3.51	9	3.13
รวม	174	100	114	100	288	100

ตาราง ก 4

ผลการจัดอันดับความเชื่อเกี่ยวกับลักษณะชะตากรรมที่ดี

ชะตากรรมดี	เพศหญิง <i>n</i> = 58		เพศชาย <i>n</i> = 38		รวม <i>N</i> = 96	
	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
สุขภาพแข็งแรง	40	22.99	31	27.68	71	24.83
รอดชีวิตจากอุบัติเหตุ	33	18.97	19	16.96	52	18.18
มหาเศรษฐี	27	15.52	19	16.96	46	16.08

ตาราง ก 4 (ต่อ)

ผลการจัดอันดับความเชื่อเกี่ยวกับลักษณะชะตากรรมที่ดี

ชะตากรรมดี	เพศหญิง <i>n</i> = 58		เพศชาย <i>n</i> = 38		รวม <i>N</i> = 96	
	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
ผู้ที่ย้ายขาดจากโรคมะเร็ง	19	10.92	10	8.93	29	10.14
ถูกลอตเตอรี่รางวัลใหญ่	17	9.77	10	8.93	27	9.44
อายุยืนยาว	6	3.45	11	9.81	17	5.94
ครอบครัวอบอุ่น	6	3.45	2	1.79	8	2.79
เจ้าของบริษัท	5	2.87	2	1.79	7	2.45
ดาราดัง	3	1.73	1	0.89	4	1.4
ศาสตราจารย์	2	1.15	0	0.00	2	0.7
พนักงานดีเด่น	0	0.00	2	1.79	2	0.7
ประธานบริษัท	1	0.57	0	0.00	1	0.35
นักกีฬาทีมชาติ	1	0.57	0	0.00	1	0.35
รัฐมนตรี	1	0.57	0	0.00	1	0.35
แพทย์	1	0.57	0	0.00	1	0.35
ครูสอนโยคะ	0	0.00	0	0.00	0	0.00
นายพล	0	0.00	0	0.00	0	0.00

ตาราง ก 4 (ต่อ)

ผลการจัดอันดับความเชื่อเกี่ยวกับลักษณะชะตากรรมที่ดี

ชะตากรรมดี	เพศหญิง		เพศชาย		รวม	
	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
คำตอบเพิ่มเติม						
มีความสุข	3	1.73	0	0.00	3	1.05
มีคนน่ารัก	1	0.57	2	1.79	3	1.05
อื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้อง	8	4.6	3	2.68	11	3.85
รวม	174	100	112	100	286	100

ตาราง ก 5

ผลการประเมินสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับชีวิต

ข้อความถาม	สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต					
	สถานการณ์ที่ 1		สถานการณ์ที่ 2		สถานการณ์ที่ 3	
	ชั้นบรรณานต์		เรือสำราญ		ปลุกถ่ายอวัยวะ	
	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
1. ท่านเห็นด้วยกับการกระทำของ ผู้กระทำหรือไม่?						
เห็นด้วย	21	42.86	15	30.61	26	54.17
เพศหญิง	12	42.86	8	28.57	13	46.43
เพศชาย	9	42.86	7	33.33	13	65.00
ไม่เห็นด้วย	28	57.14	34	69.39	22	45.83
เพศหญิง	16	57.14	20	71.43	15	53.57
เพศชาย	12	57.14	14	66.67	7	35.00
รวม	49	100	49	100	48	100
2. จากข้อความ ใครคือ 'ผู้กระทำ' ในเหตุการณ์นี้?						
ตอบถูก	46	93.88	46	93.88	44	89.80
เพศหญิง	26	92.86	26	92.86	25	89.29
เพศชาย	20	95.24	20	95.24	19	90.48

ตาราง ก 5 (ต่อ)

ผลการประเมินสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับชีวิต

ข้อความคำถาม	สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต					
	สถานการณ์ที่ 1		สถานการณ์ที่ 2		สถานการณ์ที่ 3	
	ระดับยงนัต	เรื่อสำราญ	เรื่อสำราญ	เรื่อสำราญ	ปลุกถ่ายอ้วยวะ	ปลุกถ่ายอ้วยวะ
	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
ตอบผิด	3	6.12	3	6.12	5	10.20
เพศหญิง	2	7.14	2	7.14	3	10.71
เพศชาย	1	4.76	1	4.76	2	9.52
รวม	49	100	49	100	49	100
3. จากข้อความ ใครคือ 'ผู้ถูกกระทำ' ในเหตุการณ์นี้?						
ตอบถูก	47	95.92	45	93.75	44	91.67
เพศหญิง	26	92.86	24	88.89	26	96.30
เพศชาย	21	100	21	100	18	85.71
ตอบผิด	2	4.08	3	6.25	4	8.33
เพศหญิง	2	7.14	3	11.11	1	3.70
เพศชาย	0	0.00	0	0.00	3	14.29
รวม	49	100	48	100	48	100

ตาราง ก 5 (ต่อ)

ผลการประเมินสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับชีวิต

ข้อคำถาม	สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต					
	สถานการณ์ที่ 1 ขับรถชนคน		สถานการณ์ที่ 2 เรือสำราญ		สถานการณ์ที่ 3 ปลูกถ่ายอวัยวะ	
	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
4. จากข้อความ ผู้กระทำมี ทางเลือกกี่ทาง?						
ตอบถูก	30	61.22	24	48.98	39	79.59
เพศหญิง	19	67.86	14	50.00	21	75.00
เพศชาย	11	52.38	10	47.62	18	85.71
ตอบผิด	19	38.78	25	51.02	10	20.41
เพศหญิง	9	32.14	14	50.00	7	25.00
เพศชาย	10	47.62	11	52.38	3	14.29
รวม	49	100	49	100	49	100
5. คิดว่าสถานการณ์ใดที่เป็นเรื่อง จริง?						
จริง	32	68.09	13	27.66	32	68.09
เพศหญิง	16	59.26	6	22.22	18	66.67
เพศชาย	16	80.00	7	35.00	14	70.00

ตาราง ก 5 (ต่อ)

ผลการประเมินสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับชีวิต

ข้อคำถาม	สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต					
	สถานการณ์ที่ 1 ขับรถยนต์		สถานการณ์ที่ 2 เรือสำราญ		สถานการณ์ที่ 3 ปลูกถ่ายอวัยวะ	
	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
ไม่จริง	15	31.91	34	72.34	15	31.91
เพศหญิง	11	40.74	21	77.78	9	33.33
เพศชาย	4	20.00	13	65.00	6	30.00
รวม	47	100	47	100	47	100

หมายเหตุ $N = 49$ (เพศหญิง = 28 คน, เพศชาย = 21 คน)

ตาราง ก 6

ผลการประเมินสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต

สถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต						
ข้อความถาม	สถานการณ์ที่ 1 ปลดพนักงาน		สถานการณ์ที่ 2 นักสืบ		สถานการณ์ที่ 3 ประกวด ความสามารถ	
	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
	1. ท่านเห็นด้วยกับการกระทำของ ผู้กระทำหรือไม่?					
เห็นด้วย	27	56.25	20	42.55	7	14.58
เพศหญิง	16	51.61	13	43.33	3	9.68
เพศชาย	11	64.71	7	41.18	4	23.53
ไม่เห็นด้วย	21	43.75	27	57.45	41	85.42
เพศหญิง	15	48.39	17	56.67	28	90.32
เพศชาย	6	35.29	10	58.82	13	76.47
รวม	48	100	47	100	48	100
2. จากข้อความ ใครคือ 'ผู้กระทำ' ในเหตุการณ์นี้?						
ตอบถูก	47	97.92	34	70.83	45	93.75
เพศหญิง	30	96.77	25	80.65	31	100
เพศชาย	17	100	9	52.94	14	82.35

ตาราง ก 6 (ต่อ)

ผลการประเมินสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต

ข้อคำถาม	สถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต					
	สถานการณ์ที่ 1 ปลดพนักงาน		สถานการณ์ที่ 2 นักสืบ		สถานการณ์ที่ 3 ประกวด ความสามารถ	
	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
ตอบผิด	1	2.08	14	29.17	3	6.25
เพศหญิง	1	3.23	6	19.35	0	0.00
เพศชาย	0	0.00	8	47.06	3	17.65
รวม	48	100	48	100	48	100
3. จากข้อความ ใครคือ 'ผู้ถูกกระทำ' ในเหตุการณ์นี้?						
ตอบถูก	39	81.25	30	62.50	40	83.33
เพศหญิง	28	90.32	22	70.97	27	87.10
เพศชาย	11	64.71	8	47.06	13	76.47
ตอบผิด	9	18.75	18	37.50	8	16.67
เพศหญิง	3	9.68	9	29.03	4	12.90
เพศชาย	6	35.29	9	52.94	4	23.53
รวม	48	100	48	100	48	100

ตาราง ก 6 (ต่อ)

ผลการประเมินสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต

ข้อความ	สถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต					
	สถานการณ์ที่ 1 ปลดพนักงาน		สถานการณ์ที่ 2 นักสืบ		สถานการณ์ที่ 3 ประกวด ความสามารถ	
	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
4. จากข้อความ ผู้กระทำมีทางเลือกที่ทาง?						
ตอบถูก	21	44.68	29	60.42	34	70.83
เพศหญิง	15	50.00	20	64.52	23	74.19
เพศชาย	6	35.29	9	52.94	11	64.71
ตอบผิด	26	55.32	19	39.58	14	29.17
เพศหญิง	15	50.00	11	35.48	8	25.81
เพศชาย	11	64.71	8	47.06	6	35.29
รวม	47	100	48	100	48	100
5. คิดว่าสถานการณ์ใดที่เป็นเรื่องจริง?						
จริง	43	91.49	23	48.94	22	46.81
เพศหญิง	29	96.67	18	60.00	13	43.33
เพศชาย	14	82.35	5	29.41	9	52.94

ตาราง ก 6 (ต่อ)

ผลการประเมินสถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต

ข้อความถาม	สถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต					
	สถานการณ์ที่ 1 ปลดพนักงาน		สถานการณ์ที่ 2 นักสืบ		สถานการณ์ที่ 3 ประกวด ความสามารถ	
	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
ไม่จริง	4	8.51	24	51.06	25	53.19
เพศหญิง	1	3.33	12	40.00	17	56.67
เพศชาย	3	17.65	12	70.59	8	47.06
รวม	47	100	47	100	47	100

หมายเหตุ $N = 48$ (เพศหญิง = 31 คน, เพศชาย = 17 คน)

3. มาตรการตัดสินด้านจริยธรรม

ตาราง ก 7

ผลการวิเคราะห์ข้อกระทงโดยการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนรายข้อระหว่างกลุ่มสูง กลุ่มต่ำโดยการทดสอบค่าที (*t*-test) และสหสัมพันธ์ระหว่างข้อแต่ละข้อกับคะแนนรวมจากข้ออื่น ๆ ในมาตร (CITC) ของมาตรการตัดสินด้านจริยธรรม ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต

ข้อที่	ทิศทาง	การวิเคราะห์ข้อกระทงด้วยวิธีกลุ่มสูง-กลุ่มต่ำ						ผ่าน ค่า <i>t</i>	CITC (<i>N</i> = 56) (5 ข้อ)	ข้อที่ ผ่าน เกณฑ์
		กลุ่มสูง (<i>n</i> = 23)		กลุ่มต่ำ (<i>n</i> = 15)		<i>t</i>	<i>p</i>			
		<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>					
1	+	4.39	0.94	1.67	1.29	7.53	.000	✓	.62***	ผ่าน
2	+	3.78	0.85	1.53	0.92	7.73	.000	✓	.56***	ผ่าน
3	+	4.43	1.12	1.53	1.25	7.46	.000	✓	.64***	ผ่าน
4	+	4.26	0.96	1.33	0.82	9.70	.000	✓	.74***	ผ่าน
5	+	4.74	0.75	1.73	1.44	8.45	.000	✓	.67***	ผ่าน
α									.841	

หมายเหตุ 5 ข้อ คือ ค่า CITC เมื่อวิเคราะห์ 5 ข้อกระทง

ค่า *r* วิฤติ (53, .05, หนึ่งหาง) = .224

ค่า *r* วิฤติ (53, .01, หนึ่งหาง) = .313

ค่า *r* วิฤติ (53, .001, หนึ่งหาง) = .408

p* < .05, หนึ่งหาง. *p* < .01, หนึ่งหาง. ****p* < .001, หนึ่งหาง.

ตาราง ก 8

ผลการวิเคราะห์ข้อกระทงโดยการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนรายข้อระหว่างกลุ่มสูง กลุ่มต่ำโดยการทดสอบค่าที (t-test) และสหสัมพันธ์ระหว่างข้อแต่ละข้อกับคะแนนรวมจากข้ออื่น ๆ ในมาตร (CITC) ของมาตรการตัดสินด้านจริยธรรม ในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต

ข้อที่	ทิศทาง	การวิเคราะห์ข้อกระทงด้วยวิธีกลุ่มสูง-กลุ่มต่ำ							CITC (N = 56) (5 ข้อ)	ข้อที่ ผ่าน เกณฑ์
		กลุ่มสูง (n = 15)		กลุ่มต่ำ (n = 18)		t	p	ผ่าน ค่า t		
		M	SD	M	SD					
1	+	6.2	0.68	3.17	1.20	9.12***	.000	✓	.70***	ผ่าน
2	+	5.07	1.71	2.78	1.00	4.57***	.000	✓	.54***	ผ่าน
3	+	6.27	0.88	3.94	1.39	5.58***	.000	✓	.63***	ผ่าน
4	+	6.07	0.96	3.28	1.57	6.01***	.000	✓	.70***	ผ่าน
5	+	6.2	1.01	2.72	1.32	8.35***	.000	✓	.76***	ผ่าน
α									.85	

หมายเหตุ

ค่า t ที่ขีดเส้นใต้ เป็นการวิเคราะห์โดยแยกความแปรปรวน

5 ข้อ คือ ค่า CITC เมื่อวิเคราะห์ 5 ข้อกระทง

ค่า r วิฤติ (53, .05, หนึ่งหาง) = .224

ค่า r วิฤติ (53, .01, หนึ่งหาง) = .313

ค่า r วิฤติ (53, .001, หนึ่งหาง) = .408

* $p < .05$, หนึ่งหาง. ** $p < .01$, หนึ่งหาง. *** $p < .001$, หนึ่งหาง.

ตาราง ก 9

ผลการวิเคราะห์เวลาเฉลี่ยในการอ่านสถานการณ์ และตอบมาตรการตัดสินใจด้านจริยธรรม

	การรู้คิดแบบอัตโนมิติ (N = 35)		การรู้คิดแบบใคร่ครวญ (N = 40)	
	เวลา (วินาที)	SD	เวลา (วินาที)	SD
1.สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต	52.40	26.09	41.33	14.5
คำถามข้อ 1	11.43	3.84	-	-
คำถามข้อ 2	9.00	3.56	-	-
คำถามข้อ 3	10.77	3.78	-	-
คำถามข้อ 4	8.54	3.15	-	-
คำถามข้อ 5	7.69	3.04	-	-
เวลารวม	47.43	-	56.98	25.83
เวลาเฉลี่ยรายข้อ	9.49	2.80	9.50*	-
2.สถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต	41.34	22.39	35.78	22.46
คำถามข้อ 1	7.06	3.05	-	-
คำถามข้อ 2	6.86	3.22	-	-
คำถามข้อ 3	7.57	3.57	-	-
คำถามข้อ 4	5.91	2.55	-	-
คำถามข้อ 5	5.69	2.23	-	-

ตาราง ก 9 (ต่อ)

ผลการวิเคราะห์เวลาเฉลี่ยในการอ่านสถานการณ์ และตอบมาตรการตัดสินใจด้านจริยธรรม

	การรู้คิดแบบอัตโนมิติ (N = 35)		การรู้คิดแบบใคร่ครวญ (N = 40)	
	เวลา (วินาที)	SD	เวลา (วินาที)	SD
เวลารวม	33.09	-	36.95	21.30
เวลาเฉลี่ยรายข้อ	6.62	2.09	6.16*	-

หมายเหตุ * หมายถึง เวลาเฉลี่ยที่รวมคำถามข้อ 6 (คำถามปลายเปิด) ไว้ด้วย



ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสำรวจทัศนคติทางสังคม

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามชุดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจทัศนคติทางสังคมของท่าน ข้อมูลที่ได้จะถูกใช้เพื่อการศึกษาวิจัย สำหรับวิทยานิพนธ์ของนายไตรภพ จตุรพาณิชย์ นิสิตหลักสูตรศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาจิตวิทยาสังคม คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. เกณฑ์ที่ใช้คัดเลือกผู้ที่จะเข้ามามีส่วนร่วมในการวิจัยนี้ คือ ผู้ที่เป็นนิสิต และนักศึกษาระดับปริญญาตรี จากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ทั้งเพศชายและเพศหญิง โดยไม่จำกัดลักษณะอื่นใด
3. ข้อมูลที่ได้จากท่านมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากผลการวิจัยจะขยายขอบเขตความรู้ทางจิตวิทยาสังคมให้กว้างขวางยิ่งขึ้นโดยเฉพาะในบริบทสังคมไทย ท่านมีส่วนสำคัญที่จะช่วยสร้างคุณค่าทางวิชาการให้แก่งานวิจัยชิ้นนี้
4. ข้อมูลที่ได้จากท่านจะถูกเก็บรักษาไว้เป็นความลับ และถูกนำเสนอในภาพรวมเท่านั้น ผู้วิจัย ขอรับรองว่าการตอบแบบสอบถามชุดนี้จะไม่ส่งผลกระทบต่อ ใดๆ กับตัวท่านทั้งสิ้น

รายละเอียดของแบบสอบถาม

แบบสอบถามชุดนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

ตอนที่ 2 แบบสำรวจทัศนคติจากสถานการณ์ (จำนวน 2 สถานการณ์)

ตอนที่ 3 แบบสำรวจทัศนคติจากชุดคำถาม (22 ข้อ)

วิธีการตอบแบบสอบถาม

1. แบบสอบถามถูกแบ่งออกเป็นหน้าตามลำดับ ให้ท่านอ่านคำชี้แจงและตอบคำถาม ไปทีละหน้า เมื่ออ่านหรือตอบคำถามจบในแต่ละหน้าให้ท่านกดปุ่ม 'NEXT' เพื่อเข้าสู่หน้าถัดไป เมื่อเข้าสู่หน้าถัดไปแล้วจะไม่สามารถย้อนกลับมาที่หน้าเดิมได้อีก

2. แบบสอบถามบางตอนมีการกำหนดเงื่อนไขเวลาในการตอบ สังเกตได้จากตัวเลข หนัถอยหลังในกรอบสี่เหลี่ยมพร้อมคำเตือนที่ปรากฏขึ้น ขอให้ท่านตอบตามเงื่อนไขเวลาที่กำหนดโดยเคร่งครัด (ปุ่ม Next จะปรากฏขึ้นเมื่อครบเวลา)

3. การตอบแบบสอบถามจะเสร็จสมบูรณ์ เมื่อท่านตอบคำถามจนถึงหน้าสุดท้าย แล้วกดปุ่ม 'SUBMIT'

4. โปรดตอบคำถามให้ครบทุกข้อ ถ้ายังตอบไม่ครบ จะมีคำเตือนขึ้นเป็นภาษาอังกฤษ และข้อคำถามที่ยังไม่ได้ตอบจะถูกล้อมกรอบสีเทาเพื่อให้ท่านตอบก่อนที่จะกดปุ่มไปยังหน้าถัดไป

5. การตอบแบบสอบถามใช้เวลาทั้งสิ้นไม่เกิน 15 นาที และโปรดทำอย่างต่อเนื่อง ให้เสร็จสิ้นภายในครั้งเดียว

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

1) ชื่อ: _____ สกุล: _____

2) รหัสนิสิต / นักศึกษา _____

3) เพศ _____

4) อายุ _____

5) สถานศึกษา _____

6) คณะ _____

7) สาขา _____

8) ชั้นปี _____

ตอนที่ 2 แบบสำรวจทัศนคติจากสถานการณ์

คำชี้แจง: โปรดอ่านสถานการณ์ที่นำเสนอ แล้วตอบคำถามภายในเวลาที่กำหนด โดยการกดปุ่มเลือกคำตอบเพียงคำตอบเดียวที่ตรงตามความรู้สึกของท่านมากที่สุด

ตัวอย่างการตอบ								
1. หากท่านต้องการตอบว่า ถูก <u>น้อย</u> ก็ให้กดปุ่มคำตอบในช่อง <u>น้อย</u> ทางขวามือใกล้คำว่า ถูก								
ผิด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	ถูก
	มาก	ปานกลาง	น้อย	2 ซ้ำ	น้อย	ปานกลาง	มาก	
พอๆกัน								
2. หากท่านต้องการตอบว่า <u>นำตำหนิน้อย</u> ก็ให้กดปุ่มคำตอบในช่อง <u>น้อย</u> ทางซ้ายมือใกล้คำว่า <u>ตำหนิ</u>								
ตำหนิ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	ชมเชย
	มาก	ปานกลาง	น้อย	2 ซ้ำ	น้อย	ปานกลาง	มาก	
พอๆกัน								
3. หากท่านต้องการตอบว่า <u>เป็นเรื่องต้องห้ามและยอมให้เกิดขึ้นได้พอๆกัน</u> ก็ให้กดปุ่มคำตอบในช่อง <u>2 ซ้ำ</u> พอๆกัน								
เป็นเรื่อง	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	ยอมให้
ต้องห้าม	มาก	ปานกลาง	น้อย	2 ซ้ำ	น้อย	ปานกลาง	มาก	เกิดขึ้นได้
พอๆกัน								
4. หากท่านต้องการตอบว่า <u>นำยอมรับปานกลาง</u> ก็ให้กดปุ่มคำตอบในช่อง <u>ปานกลาง</u> ทางขวามือ ใกล้คำว่า <u>ยอมรับ</u>								
ไม่ยอมรับ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	ยอมรับ
	มาก	ปานกลาง	น้อย	2 ซ้ำ	น้อย	ปานกลาง	มาก	
พอๆกัน								
5. หากท่านต้องการตอบว่า <u>ไม่เหมาะสมปานกลาง</u> ก็ให้กดปุ่มคำตอบในช่อง <u>ปานกลาง</u> ทางซ้ายมือ ใกล้คำว่า <u>ไม่เหมาะสม</u>								
ไม่เหมาะสม	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	เหมาะสม
	มาก	ปานกลาง	น้อย	2 ซ้ำ	น้อย	ปานกลาง	มาก	
พอๆกัน								

(สถานการณ์หลอก)

นายเขตเป็นลูกชายคนเดียวอยู่มาวันหนึ่งพ่อของเขาเกิดล้มป่วยหนักซึ่งหมอวินิจฉัยว่าเป็นโรคที่พบได้ยาก ทางเดียวคือต้องรักษาด้วยยาที่มีราคาแพงมาก ไม่เช่นนั้นพ่อของเขาจะต้องเสียชีวิตภายในเวลาไม่นาน แต่ด้วยครอบครัวของนายเขตไม่มีเงินพอที่จะซื้อยานี้ ในที่สุดนายเขตจึงได้ตัดสินใจเข้าไปขโมยยาชนิดนี้ที่ร้านขายยาแห่งหนึ่งเพื่อมารักษาพ่อของตน

1. ท่านคิดว่าการกระทำของนายเขตผิดหรือถูกเพียงใด

	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
ผิด	มาก	ปานกลาง	น้อย	2 ข้าง พอ ๆ กัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	ถูก

2. ท่านคิดว่าการกระทำของนายเขตน่าตำหนิหรือน่าชมเชยเพียงใด

	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
ตำหนิ	มาก	ปานกลาง	น้อย	2 ข้าง พอ ๆ กัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	ชมเชย

3. ท่านคิดว่าการกระทำของนายเขตเป็นเรื่องต้องห้ามหรือยอมให้เกิดขึ้นได้เพียงใด
เป็นเรื่องต้องห้าม

	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
เป็นเรื่อง ต้องห้าม	มาก	ปานกลาง	น้อย	2 ข้าง พอ ๆ กัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	ยอมให้ เกิดขึ้นได้

4. ท่านไม่ยอมรับหรือยอมรับการกระทำของนายเขตมากน้อยเพียงใด

	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
ไม่ยอมรับ	มาก	ปานกลาง	น้อย	2 ข้าง พอ ๆ กัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	ยอมรับ

5. ท่านคิดว่าการกระทำของนายเขตไม่เหมาะสมหรือเหมาะสมเพียงใด

	○	○	○	○	○	○	○	
ไม่เหมาะสม	มาก	ปาน	น้อย	2 ซ้ำ	น้อย	ปาน	มาก	เหมาะสม
		กลาง		พอ ๆ กัน		กลาง		

ถ้าท่านมีความคิดเห็นเพิ่มเติมต่อสถานการณ์ที่ได้อ่าน โปรดเขียนข้อความลงในช่องว่าง



สถานการณ์ที่มีภาวะยุ่งยากในทางเลือกเชิงจริยธรรม

การศึกษาที่ 1

สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต
<p>ตัวละครสำคัญไม่ปรากฏชะตากรรม (148 คำ)</p> <p>นายต้นขับรถยนต์ไปตามถนนเพื่อจะกลับบ้านตามปกติ ด้วยความเร็วประมาณ 80 กิโลเมตร/ชั่วโมง ในระหว่างทางเบื้องหน้า เขาเห็นคนงานชายที่มาซ่อมถนน จำนวน 5 คน กำลังลำเลียงอุปกรณ์ข้ามถนนเพื่อนำไปเก็บ นายต้นจึงเหยียบเบรกเพื่อชะลอรถ แต่พบว่าระบบเบรกเกิดมีปัญหา ทำให้ไม่สามารถหยุดรถได้ และรถก็กำลังจะวิ่งไปชนคนงาน 5 คนนั้นเสียชีวิตอย่างไม่มีทางหลีกเลี่ยง ทางเดียวที่ทำได้คือ ต้องหักรถหลบขึ้นไปบนทางเท้า ซึ่งในขณะนั้นมี ชายคนหนึ่ง กำลังเดินอยู่ และรถจะต้องพุ่งไปชนชายคนนั้นเสียชีวิตแทน ในที่สุดนายต้นก็ได้ตัดสินใจหักพวงมาลัยให้รถวิ่งขึ้นไปบนทางเท้าและไปชน ชายคนนั้น เสียชีวิต</p>
<p>ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี แบบที่ 1 (152 คำ)</p> <p>นายต้นขับรถยนต์ไปตามถนนเพื่อจะกลับบ้านตามปกติ ด้วยความเร็วประมาณ 80 กิโลเมตร/ชั่วโมง ในระหว่างทางเบื้องหน้า เขาเห็นคนงานชายที่มาซ่อมถนน จำนวน 5 คน กำลังลำเลียงอุปกรณ์ข้ามถนนเพื่อนำไปเก็บ นายต้นจึงเหยียบเบรกเพื่อชะลอรถ แต่พบว่าระบบเบรกเกิดมีปัญหา ทำให้ไม่สามารถหยุดรถได้ และรถก็กำลังจะวิ่งไปชนคนงาน 5 คนนั้นเสียชีวิตอย่างไม่มีทางหลีกเลี่ยง ทางเดียวที่ทำได้คือ ต้องหักรถหลบขึ้นไปบนทางเท้า ซึ่งในขณะนั้นมี ชายแขนพิการคนหนึ่ง กำลังเดินอยู่ และรถจะต้องพุ่งไปชนชายคนนั้นเสียชีวิตแทน ในที่สุดนายต้นก็ได้ตัดสินใจหักพวงมาลัยให้รถวิ่งขึ้นไปบนทางเท้าและไปชน ชายแขนพิการคนนั้น เสียชีวิต</p>
<p>ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี แบบที่ 2 (159 คำ)</p> <p>นายต้นขับรถยนต์ไปตามถนนเพื่อจะกลับบ้านตามปกติ ด้วยความเร็วประมาณ 80 กิโลเมตร/ชั่วโมง ในระหว่างทางเบื้องหน้า เขาเห็นคนงานชายที่มาซ่อมถนน จำนวน 5 คน กำลังลำเลียงอุปกรณ์ข้ามถนนเพื่อนำไปเก็บ นายต้นจึงเหยียบเบรกเพื่อชะลอรถ แต่พบว่าระบบเบรกเกิดมีปัญหา ทำให้ไม่สามารถหยุดรถได้ และรถก็กำลังจะวิ่งไปชนคนงาน 5 คนนั้นเสียชีวิตอย่างไม่มีทางหลีกเลี่ยง ทางเดียวที่ทำได้คือ ต้องหักรถหลบขึ้นไปบนทางเท้า ซึ่งในขณะนั้นมี ชายคนหนึ่ง ที่เพิ่งถูกโกงเงินจนหมดตัวกำลังเดินอยู่ และรถจะต้องพุ่งไปชนชายคนนั้นเสียชีวิตแทน ในที่สุดนายต้นก็ได้ตัดสินใจหักพวงมาลัยให้รถวิ่งขึ้นไปบนทางเท้าและไปชน ชายที่ถูกโกงเงินคนนั้น เสียชีวิต</p>

<p>ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี แบบที่ 3 (158 คำ)</p>
<p>นายต้นขับรถยนต์ไปตามถนนเพื่อจะกลับบ้านตามปกติ ด้วยความเร็วประมาณ 80 กิโลเมตร/ชั่วโมง ในระหว่างทางเบื้องหน้า เขาเห็นคนงานชายที่มาซ่อมถนน จำนวน 5 คน กำลังล้มเลียงอุปกรณ์ข้ามถนนเพื่อนำไปเก็บ นายต้นจึงเหยียบเบรกเพื่อชะลอรถ แต่พบว่าระบบเบรกเกิดมีปัญหา ทำให้ไม่สามารถหยุดรถได้ และรถก็กำลังจะวิ่งไปชนคนงาน 5 คนนั้นเสียชีวิตอย่างไม่มีทางหลีกเลี่ยง ทางเดียวที่ทำได้คือ ต้องหักรถหลบขึ้นไปบนทางเท้า ซึ่งในขณะนั้นมี ชายคนหนึ่งป่วยเป็นโรคมะเร็งกำลังเดินอยู่ และรถจะต้องพุ่งไปชนชายคนนั้นเสียชีวิตแทน ในที่สุดนายต้นก็ได้ตัดสินใจหักพวงมาลัยให้รถวิ่งขึ้นไปบนทางเท้าและไปชน ชายที่ป่วยเป็นโรคมะเร็งคนนั้นเสียชีวิต</p>
<p>ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี แบบที่ 1 (160 คำ)</p>
<p>นายต้นขับรถยนต์ไปตามถนนเพื่อจะกลับบ้านตามปกติ ด้วยความเร็วประมาณ 80 กิโลเมตร/ชั่วโมง ในระหว่างทางเบื้องหน้า เขาเห็นคนงานชายที่มาซ่อมถนน จำนวน 5 คน กำลังล้มเลียงอุปกรณ์ข้ามถนนเพื่อนำไปเก็บ นายต้นจึงเหยียบเบรกเพื่อชะลอรถ แต่พบว่าระบบเบรกเกิดมีปัญหา ทำให้ไม่สามารถหยุดรถได้ และรถก็กำลังจะวิ่งไปชนคนงาน 5 คนนั้นเสียชีวิตอย่างไม่มีทางหลีกเลี่ยง ทางเดียวที่ทำได้คือ ต้องหักรถหลบขึ้นไปบนทางเท้า ซึ่งในขณะนั้นมี ชายคนหนึ่งเพิ่งรอดชีวิตจากอุบัติเหตุกำลังเดินอยู่ และรถจะต้องพุ่งไปชนชายคนนั้นเสียชีวิตแทน ในที่สุดนายต้นก็ได้ตัดสินใจหักพวงมาลัยให้รถวิ่งขึ้นไปบนทางเท้าและไปชน ชายที่เพิ่งรอดชีวิตจากอุบัติเหตุคนนั้นเสียชีวิต</p>
<p>ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี แบบที่ 2 (160 คำ)</p>
<p>นายต้นขับรถยนต์ไปตามถนนเพื่อจะกลับบ้านตามปกติ ด้วยความเร็วประมาณ 80 กิโลเมตร/ชั่วโมง ในระหว่างทางเบื้องหน้า เขาเห็นคนงานชายที่มาซ่อมถนน จำนวน 5 คน กำลังล้มเลียงอุปกรณ์ข้ามถนนเพื่อนำไปเก็บ นายต้นจึงเหยียบเบรกเพื่อชะลอรถ แต่พบว่าระบบเบรกเกิดมีปัญหา ทำให้ไม่สามารถหยุดรถได้ และรถก็กำลังจะวิ่งไปชนคนงาน 5 คนนั้นเสียชีวิตอย่างไม่มีทางหลีกเลี่ยง ทางเดียวที่ทำได้คือ ต้องหักรถหลบขึ้นไปบนทางเท้า ซึ่งในขณะนั้นมี ชายคนหนึ่งเพิ่งหายขาดจากโรคมะเร็งกำลังเดินอยู่ และรถจะต้องพุ่งไปชนชายคนนั้นเสียชีวิตแทน ในที่สุดนายต้นก็ได้ตัดสินใจหักพวงมาลัยให้รถวิ่งขึ้นไปบนทางเท้าและไปชน ชายที่เพิ่งหายขาดจากโรคมะเร็งคนนั้นเสียชีวิต</p>

<p>ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี แบบที่ 3 (160 คำ)</p> <p>นายต้นขับรถยนต์ไปตามถนนเพื่อจะกลับบ้านตามปกติ ด้วยความเร็วประมาณ 80 กิโลเมตร/ชั่วโมง ในระหว่างทางเบี่ยงหน้า เขาเห็นคนงานชายที่มาซ่อมถนน จำนวน 5 คน กำลังล้มเลียงอุปกรณืข้ามถนนเพื่อนำไปเก็บ นายต้นจึงเหยียบเบรกเพื่อชะลอรถ แต่พบว่าระบบเบรกเกิดมีปัญหา ทำให้ไม่สามารถหยุดรถได้ และรถก็กำลังจะวิ่งไปชนคนงาน 5 คนนั้นเสียชีวิตอย่างไม่มีทางหลีกเลี่ยง ทางเดียวที่ทำได้คือ ต้องหักรถหลบขึ้นไปบนทางเท้า ซึ่งในขณะนั้นมีชายคนหนึ่งเพิ่งถูกลอตเตอรีรางวัลใหญ่กำลังเดินอยู่ และรถจะต้องพุ่งไปชนชายคนนั้นเสียชีวิตแทน ในที่สุดนายต้นก็ได้ตัดสินใจหักพวงมาลัยให้รถวิ่งขึ้นไปบนทางเท้าและไปชนชายที่เพิ่งถูกลอตเตอรีรางวัลใหญ่คนนั้นเสียชีวิต</p>
<p>สถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต</p>
<p>ตัวละครสำคัญไม่ปรากฏชะตากรรม (123 คำ)</p> <p>บริษัทแห่งหนึ่งกำลังประสบปัญหาทางการเงินและจะต้องปิดตัวลงในไม่ช้า ทางเดียวคือต้องปลดพนักงานในแต่ละฝ่ายออกจำนวนหนึ่งเพื่อให้บริษัทอยู่รอด นายจ่อมเป็นหัวหน้าแผนกย่อยในฝ่ายการตลาด มีลูกน้องทั้งหมด 6 คน เขาได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายการตลาดให้ปลดพนักงานในแผนกของเขาออก 1 คน แต่เนื่องจากลูกน้องของเขาต่างก็มีผลงานและนิสัยที่ดีพอกันทุกคน นายจ่อมจึงต้องตัดสินใจด้วยตนเอง ในที่สุดนายจ่อมก็เลือกที่จะให้ลูกน้องคนหนึ่งของเขาซึ่งเป็นพนักงานชายออกจากงาน</p>
<p>ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี แบบที่ 1 (125 คำ)</p> <p>บริษัทแห่งหนึ่งกำลังประสบปัญหาทางการเงินและจะต้องปิดตัวลงในไม่ช้า ทางเดียวคือต้องปลดพนักงานในแต่ละฝ่ายออกจำนวนหนึ่งเพื่อให้บริษัทอยู่รอด นายจ่อมเป็นหัวหน้าแผนกย่อยในฝ่ายการตลาด มีลูกน้องทั้งหมด 6 คน เขาได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายการตลาดให้ปลดพนักงานในแผนกของเขาออก 1 คน แต่เนื่องจากลูกน้องของเขาต่างก็มีผลงานและนิสัยที่ดีพอกันทุกคน นายจ่อมจึงต้องตัดสินใจด้วยตนเอง ในที่สุดนายจ่อมก็เลือกที่จะให้ลูกน้องคนหนึ่งของเขาซึ่งเป็นพนักงานชายแผนกการตลาดออกจากงาน</p>

<p>ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี แบบที่ 2 (130 คำ)</p>
<p>บริษัทแห่งหนึ่งกำลังประสบปัญหาทางการเงินและจะต้องปิดตัวลงในไม่ช้า ทางเดียวคือต้องปลดพนักงานในแต่ละฝ่ายออกจำนวนหนึ่งเพื่อให้บริษัทอยู่รอด นายจ่อมเป็นหัวหน้าแผนกย่อยในฝ่ายการตลาด มีลูกน้องทั้งหมด 6 คน เขาได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายการตลาดให้ปลดพนักงานในแผนกของเขาออก 1 คน แต่เนื่องจากลูกน้องของเขาต่างก็มีผลงานและนิสัยที่ดีพอกันทุกคน นายจ่อมจึงต้องตัดสินใจด้วยตนเอง ในที่สุดนายจ่อมก็เลือกที่จะให้ลูกน้องคนหนึ่งของเขาซึ่งเป็นพนักงานชายที่เพิ่งถูกโกงเงินจนหมดตัวออกจากงาน</p>
<p>ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี แบบที่ 3 (128 คำ)</p>
<p>บริษัทแห่งหนึ่งกำลังประสบปัญหาทางการเงินและจะต้องปิดตัวลงในไม่ช้า ทางเดียวคือต้องปลดพนักงานในแต่ละฝ่ายออกจำนวนหนึ่งเพื่อให้บริษัทอยู่รอด นายจ่อมเป็นหัวหน้าแผนกย่อยในฝ่ายการตลาด มีลูกน้องทั้งหมด 6 คน เขาได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายการตลาดให้ปลดพนักงานในแผนกของเขาออก 1 คน แต่เนื่องจากลูกน้องของเขาต่างก็มีผลงานและนิสัยที่ดีพอกันทุกคน นายจ่อมจึงต้องตัดสินใจด้วยตนเอง ในที่สุดนายจ่อมก็เลือกที่จะให้ลูกน้องคนหนึ่งของเขาซึ่งเป็นพนักงานชายที่ป่วยเป็นโรคมะเร็งออกจากงาน</p>
<p>ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี แบบที่ 1 (129 คำ)</p>
<p>บริษัทแห่งหนึ่งกำลังประสบปัญหาทางการเงินและจะต้องปิดตัวลงในไม่ช้า ทางเดียวคือต้องปลดพนักงานในแต่ละฝ่ายออกจำนวนหนึ่งเพื่อให้บริษัทอยู่รอด นายจ่อมเป็นหัวหน้าแผนกย่อยในฝ่ายการตลาด มีลูกน้องทั้งหมด 6 คน เขาได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายการตลาดให้ปลดพนักงานในแผนกของเขาออก 1 คน แต่เนื่องจากลูกน้องของเขาต่างก็มีผลงานและนิสัยที่ดีพอกันทุกคน นายจ่อมจึงต้องตัดสินใจด้วยตนเอง ในที่สุดนายจ่อมก็เลือกที่จะให้ลูกน้องคนหนึ่งของเขาซึ่งเป็นพนักงานชายที่เพิ่งรอดชีวิตจากอุบัติเหตุออกจากงาน</p>
<p>ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี แบบที่ 2 (129 คำ)</p>
<p>บริษัทแห่งหนึ่งกำลังประสบปัญหาทางการเงินและจะต้องปิดตัวลงในไม่ช้า ทางเดียวคือต้องปลดพนักงานในแต่ละฝ่ายออกจำนวนหนึ่งเพื่อให้บริษัทอยู่รอด นายจ่อมเป็นหัวหน้าแผนกย่อยในฝ่ายการตลาด มีลูกน้องทั้งหมด 6 คน เขาได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายการตลาดให้ปลดพนักงานในแผนกของเขาออก 1 คน แต่เนื่องจากลูกน้องของเขาต่างก็มีผลงานและนิสัยที่ดีพอกันทุกคน นายจ่อมจึงต้องตัดสินใจด้วยตนเอง ในที่สุดนายจ่อมก็เลือกที่จะให้ลูกน้องคนหนึ่งของเขาซึ่งเป็นพนักงานชายที่เพิ่งหายขาดจากโรคมะเร็งออกจากงาน</p>

ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี แบบที่ 3 (129 คำ)

บริษัทแห่งหนึ่งกำลังประสบปัญหาทางการเงินและจะต้องปิดตัวลงในไม่ช้า ทางเดียวคือต้องปลดพนักงานในแต่ละฝ่ายออกจำนวนหนึ่งเพื่อให้บริษัทอยู่รอด นายจ่อมเป็นหัวหน้าแผนกย่อยในฝ่ายการตลาด มีลูกน้องทั้งหมด 6 คน เขาได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายการตลาดให้ปลดพนักงานในแผนกของเขาออก 1 คน แต่เนื่องจากลูกน้องของเขาต่างก็มีผลงานและนิสัยที่ดีพอกันทุกคน นายจ่อมจึงต้องตัดสินใจด้วยตนเอง ในที่สุดนายจ่อมก็เลือกที่จะให้ลูกน้องคนหนึ่งของเขาซึ่งเป็นพนักงานชายที่เพิ่งถูกปลดเตอริรางวัลใหญ่ออกจากงาน

หมายเหตุ: ผู้ร่วมการทดลองถูกสุ่มให้อ่านเพียง 1 สถานการณ์

การศึกษาที่ 2

สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต

ตัวละครสำคัญไม่ปรากฏชะตากรรม (148 คำ)

นายตันขับรถยนต์ไปตามถนนเพื่อจะกลับบ้านตามปกติ ด้วยความเร็วประมาณ 80 กิโลเมตร/ชั่วโมง ในระหว่างทางเบื้องหน้า เขาเห็นคนงานชายที่มาซ่อมถนน จำนวน 5 คน กำลังลำเลียงอุปกรณ์ข้ามถนนเพื่อนำไปเก็บ นายตันจึงเหยียบเบรกเพื่อชะลอรถ แต่พบว่าระบบเบรกเกิดมีปัญหา ทำให้ไม่สามารถหยุดรถได้ และรถก็กำลังจะวิ่งไปชนคนงาน 5 คนนั้นเสียชีวิตอย่างไม่มีทางหลีกเลี่ยง ทางเดียวที่ทำได้คือ ต้องหักรถหลบขึ้นไปบนทางเท้า ซึ่งในขณะนั้นมีชายคนหนึ่งกำลังเดินอยู่ และรถจะต้องพุ่งไปชนชายคนนั้นเสียชีวิตแทน ในที่สุดนายตันก็ได้ตัดสินใจหักพวงมาลัยให้รถวิ่งขึ้นไปบนทางเท้าและไปชนชายคนนั้นเสียชีวิต

ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี แบบที่ 1 (160 คำ)

นายตันเป็นชายชาพิการ วันหนึ่งเขาขับรถยนต์สำหรับคนพิการไปตามถนนเพื่อจะกลับบ้านตามปกติ ด้วยความเร็วประมาณ 80 กิโลเมตร/ชั่วโมง ในระหว่างทางเบื้องหน้า เขาเห็นคนงานชายที่มาซ่อมถนน จำนวน 5 คน กำลังลำเลียงอุปกรณ์ข้ามถนนเพื่อนำไปเก็บ นายตันจึงใช้มือกดเบรกเพื่อชะลอรถ แต่พบว่าระบบเบรกเกิดมีปัญหา ทำให้ไม่สามารถหยุดรถได้ และรถก็กำลังจะวิ่งไปชนคนงาน 5 คนนั้นเสียชีวิตอย่างไม่มีทางหลีกเลี่ยง ทางเดียวที่ทำได้คือ ต้องหักรถหลบขึ้นไปบนทางเท้า ซึ่งในขณะนั้นมีชายคนหนึ่งกำลังเดินอยู่ และรถจะต้องพุ่งไปชนชายคนนั้นเสียชีวิตแทน ในที่สุดนายตันก็ได้ตัดสินใจหักพวงมาลัยให้รถวิ่งขึ้นไปบนทางเท้าและไปชนชายคนนั้นเสียชีวิต

ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี แบบที่ 2 (161 คำ)

นายตันเพิ่งถูกโกงเงินจนหมดตัวจากการทำธุรกิจ วันหนึ่งเขาขับรถยนต์ไปตามถนนเพื่อจะกลับบ้านตามปกติ ด้วยความเร็วประมาณ 80 กิโลเมตร/ชั่วโมง ในระหว่างทางเบื้องหน้าเขาเห็นคนงานชายที่มาซ่อมถนน จำนวน 5 คน กำลังลำเลียงอุปกรณ์ข้ามถนนเพื่อนำไปเก็บ นายตันจึงเหยียบเบรกเพื่อชะลอรถ แต่พบว่าระบบเบรกเกิดมีปัญหา ทำให้ไม่สามารถหยุดรถได้ และรถก็กำลังจะวิ่งไปชนคนงาน 5 คนนั้นเสียชีวิตอย่างไม่มีทางหลีกเลี่ยง ทางเดียวที่ทำได้คือ ต้องหักรถหลบขึ้นไปบนทางเท้า ซึ่งในขณะนั้นมีชายคนหนึ่งกำลังเดินอยู่ และรถจะต้องพุ่งไปชนชายคนนั้นเสียชีวิตแทน ในที่สุดนายตันก็ได้ตัดสินใจหักพวงมาลัยให้รถวิ่งขึ้นไปบนทางเท้าและไปชนชายคนนั้นเสียชีวิต

ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี แบบที่ 3 (161 คำ)

นายตันป่วยเป็นโรคมะเร็งและอยู่ระหว่างรับการรักษา วันหนึ่งเขาขับรถยนต์ไปตามถนนเพื่อจะกลับบ้านตามปกติ ด้วยความเร็วประมาณ 80 กิโลเมตร/ชั่วโมง ในระหว่างทางเบื้องหน้า เขาเห็นคนงานชายที่มาซ่อมถนน จำนวน 5 คน กำลังลำเลียงอุปกรณ์ข้ามถนนเพื่อนำไปเก็บ นายตันจึงเหยียบเบรกเพื่อชะลอรถ แต่พบว่าระบบเบรกเกิดมีปัญหา ทำให้ไม่สามารถหยุดรถได้ และรถก็กำลังจะวิ่งไปชนคนงาน 5 คนนั้นเสียชีวิตอย่างไม่มีทางหลีกเลี่ยง ทางเดียวที่ทำได้คือ ต้องหักรถหลบขึ้นไปบนทางเท้า ซึ่งในขณะนั้นมีชายคนหนึ่งกำลังเดินอยู่ และรถจะต้องพุ่งไปชนชายคนนั้นเสียชีวิตแทน ในที่สุดนายตันก็ได้ตัดสินใจหักพวงมาลัยให้รถวิ่งขึ้นไปบนทางเท้าและไปชนชายคนนั้นเสียชีวิต

ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี แบบที่ 1(159 คำ)

นายตันเพิ่งรอดชีวิตจากอุบัติเหตุเครื่องบินตก วันหนึ่งเขาขับรถยนต์ไปตามถนนเพื่อจะกลับบ้านตามปกติ ด้วยความเร็วประมาณ 80 กิโลเมตร/ชั่วโมง ในระหว่างทางเบื้องหน้า เขาเห็นคนงานชายที่มาซ่อมถนน จำนวน 5 คน กำลังลำเลียงอุปกรณ์ข้ามถนนเพื่อนำไปเก็บ นายตันจึงเหยียบเบรกเพื่อชะลอรถ แต่พบว่าระบบเบรกเกิดมีปัญหา ทำให้ไม่สามารถหยุดรถได้ และรถก็กำลังจะวิ่งไปชนคนงาน 5 คนนั้นเสียชีวิตอย่างไม่มีทางหลีกเลี่ยง ทางเดียวที่ทำได้คือ ต้องหักรถหลบขึ้นไปบนทางเท้า ซึ่งในขณะนั้นมีชายคนหนึ่งกำลังเดินอยู่ และรถจะต้องพุ่งไปชนชายคนนั้นเสียชีวิตแทน ในที่สุดนายตันก็ได้ตัดสินใจหักพวงมาลัยให้รถวิ่งขึ้นไปบนทางเท้าและไปชนชายคนนั้นเสียชีวิต

ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี แบบที่ 2 (156 คำ)

นายตันเพ็งหายขาดจากโรคมะเร็ง วันหนึ่งเขาขับรถยนต์ไปตามถนนเพื่อจะกลับบ้านตามปกติ ด้วยความเร็วประมาณ 80 กิโลเมตร/ชั่วโมง ในระหว่างทางเบื้องหน้า เขาเห็นคนงานชายที่มาซ่อมถนน จำนวน 5 คน กำลังลำเลียงอุปกรณ์ข้ามถนนเพื่อนำไปเก็บ นายตันจึงเหยียบเบรกเพื่อชะลอรถ แต่พบว่าระบบเบรกเกิดมีปัญหา ทำให้ไม่สามารถหยุดรถได้ และรถก็กำลังจะวิ่งไปชนคนงาน 5 คนนั้นเสียชีวิตอย่างไม่มีทางหลีกเลี่ยง ทางเดียวที่ทำได้คือ ต้องหักรถหลบขึ้นไปบนทางเท้า ซึ่งในขณะนั้นมีชายคนหนึ่งกำลังเดินอยู่ และรถจะต้องพุ่งไปชนชายคนนั้นเสียชีวิตแทน ในที่สุดนายตันก็ได้ตัดสินใจหักพวงมาลัยให้รถวิ่งขึ้นไปบนทางเท้าและไปชนชายคนนั้นเสียชีวิต

ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี แบบที่ 3 (156 คำ)

นายตันเพ็งถูกลอตเตอรี่รางวัลใหญ่ วันหนึ่งเขาขับรถยนต์ไปตามถนนเพื่อจะกลับบ้านตามปกติ ด้วยความเร็วประมาณ 80 กิโลเมตร/ชั่วโมง ในระหว่างทางเบื้องหน้า เขาเห็นคนงานชายที่มาซ่อมถนน จำนวน 5 คน กำลังลำเลียงอุปกรณ์ข้ามถนนเพื่อนำไปเก็บ นายตันจึงเหยียบเบรกเพื่อชะลอรถ แต่พบว่าระบบเบรกเกิดมีปัญหา ทำให้ไม่สามารถหยุดรถได้ และรถก็กำลังจะวิ่งไปชนคนงาน 5 คนนั้นเสียชีวิตอย่างไม่มีทางหลีกเลี่ยง ทางเดียวที่ทำได้คือ ต้องหักรถหลบขึ้นไปบนทางเท้า ซึ่งในขณะนั้นมีชายคนหนึ่งกำลังเดินอยู่ และรถจะต้องพุ่งไปชนชายคนนั้นเสียชีวิตแทน ในที่สุดนายตันก็ได้ตัดสินใจหักพวงมาลัยให้รถวิ่งขึ้นไปบนทางเท้าและไปชนชายคนนั้นเสียชีวิต

สถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต

ตัวละครสำคัญไม่ปรากฏชะตากรรม (123 คำ)

บริษัทแห่งหนึ่งกำลังประสบปัญหาทางการเงินและจะต้องปิดตัวลงในไม่ช้า ทางเดียวคือต้องปลดพนักงานในแต่ละฝ่ายออกจำนวนหนึ่งเพื่อให้บริษัทอยู่รอด **นายจ๋อม** เป็นหัวหน้าแผนกย่อยในฝ่ายการตลาด มีลูกน้องทั้งหมด 6 คน เขาได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายการตลาดให้ปลดพนักงานในแผนกของเขาออก 1 คน แต่เนื่องจากลูกน้องของเขาต่างก็มีผลงานและนิสัยที่ดีพอกันทุกคน นายจ๋อมจึงต้องตัดสินใจด้วยตนเอง ในที่สุดนายจ๋อมก็เลือกที่จะให้ลูกน้องคนหนึ่งของเขาซึ่งเป็นพนักงานชายออกจากงาน

ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี แบบที่ 1 (127 คำ)

บริษัทแห่งหนึ่งกำลังประสบปัญหาทางการเงินและจะต้องปิดตัวลงในไม่ช้า ทางเดียวคือต้องปลดพนักงานในแต่ละฝ่ายออกจำนวนหนึ่งเพื่อให้บริษัทอยู่รอด **นายจ่อมซึ่งมีแขนพิการ** เป็นหัวหน้าแผนกย่อยในฝ่ายการตลาด มีลูกน้องทั้งหมด 6 คน เขาได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายการตลาดให้ปลดพนักงานในแผนกของเขาออก 1 คน แต่เนื่องจากลูกน้องของเขาต่างก็มีผลงานและนิสัยที่ดีพอกันทุกคน นายจ่อมจึงต้องตัดสินใจด้วยตนเอง ในที่สุดนายจ่อมก็เลือกที่จะให้ลูกน้องคนหนึ่งของเขาซึ่งเป็นพนักงานชายออกจากงาน

ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี แบบที่ 2 (131 คำ)

บริษัทแห่งหนึ่งกำลังประสบปัญหาทางการเงินและจะต้องปิดตัวลงในไม่ช้า ทางเดียวคือต้องปลดพนักงานในแต่ละฝ่ายออกจำนวนหนึ่งเพื่อให้บริษัทอยู่รอด **นายจ่อมผู้ซึ่งเพิ่งถูกโกงเงินจนหมดตัว** เป็นหัวหน้าแผนกย่อยในฝ่ายการตลาด มีลูกน้องทั้งหมด 6 คน เขาได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายการตลาดให้ปลดพนักงานในแผนกของเขาออก 1 คน แต่เนื่องจากลูกน้องของเขาต่างก็มีผลงานและนิสัยที่ดีพอกันทุกคน นายจ่อมจึงต้องตัดสินใจด้วยตนเอง ในที่สุดนายจ่อมก็เลือกที่จะให้ลูกน้องคนหนึ่งของเขาซึ่งเป็นพนักงานชายออกจากงาน

ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ไม่ดี แบบที่ 3 (129 คำ)

บริษัทแห่งหนึ่งกำลังประสบปัญหาทางการเงินและจะต้องปิดตัวลงในไม่ช้า ทางเดียวคือต้องปลดพนักงานในแต่ละฝ่ายออกจำนวนหนึ่งเพื่อให้บริษัทอยู่รอด **นายจ่อมผู้ซึ่งป่วยเป็นโรคมะเร็ง** เป็นหัวหน้าแผนกย่อยในฝ่ายการตลาด มีลูกน้องทั้งหมด 6 คน เขาได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายการตลาดให้ปลดพนักงานในแผนกของเขาออก 1 คน แต่เนื่องจากลูกน้องของเขาต่างก็มีผลงานและนิสัยที่ดีพอกันทุกคน นายจ่อมจึงต้องตัดสินใจด้วยตนเอง ในที่สุดนายจ่อมก็เลือกที่จะให้ลูกน้องคนหนึ่งของเขาซึ่งเป็นพนักงานชายออกจากงาน

ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี แบบที่ 1 (133 คำ)

บริษัทแห่งหนึ่งกำลังประสบปัญหาทางการเงินและจะต้องปิดตัวลงในไม่ช้า ทางเดียวคือต้องปลดพนักงานในแต่ละฝ่ายออกจำนวนหนึ่งเพื่อให้บริษัทอยู่รอด **นายจ่อมผู้ซึ่งเพิ่งรอดชีวิตจากอุบัติเหตุเครื่องบินตก** เป็นหัวหน้าแผนกย่อยในฝ่ายการตลาด มีลูกน้องทั้งหมด 6 คน เขาได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายการตลาดให้ปลดพนักงานในแผนกของเขาออก 1 คน แต่เนื่องจากลูกน้องของเขาต่างก็มีผลงานและนิสัยที่ดีพอกันทุกคน นายจ่อมจึงต้องตัดสินใจด้วยตนเอง ในที่สุดนายจ่อมก็เลือกที่จะให้ลูกน้องคนหนึ่งของเขาซึ่งเป็นพนักงานชายออกจากงาน

<p>ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี แบบที่ 2 (130 คำ)</p> <p>บริษัทแห่งหนึ่งกำลังประสบปัญหาทางการเงินและจะต้องปิดตัวลงในไม่ช้า ทางเดียวคือต้องปลดพนักงานในแต่ละฝ่ายออกจำนวนหนึ่งเพื่อให้บริษัทอยู่รอด นายจอมผู้ซึ่งเพิ่งหายขาดจากโรคมะเร็ง เป็นหัวหน้าแผนกย่อยในฝ่ายการตลาด มีลูกน้องทั้งหมด 6 คน เขาได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายการตลาดให้ปลดพนักงานในแผนกของเขาออก 1 คน แต่เนื่องจากลูกน้องของเขาต่างก็มีผลงานและนิสัยที่ดีพอกันทุกคน นายจอมจึงต้องตัดสินใจด้วยตนเอง ในที่สุดนายจอมก็เลือกที่จะให้ลูกน้องคนหนึ่งของเขาซึ่งเป็นพนักงานชายออกจากงาน</p>
<p>ตัวละครสำคัญมีชะตากรรมที่ดี แบบที่ 3 (130 คำ)</p> <p>บริษัทแห่งหนึ่งกำลังประสบปัญหาทางการเงินและจะต้องปิดตัวลงในไม่ช้า ทางเดียวคือต้องปลดพนักงานในแต่ละฝ่ายออกจำนวนหนึ่งเพื่อให้บริษัทอยู่รอด นากลอดเตอริรางวัลใหญ่ เป็นหัวหน้าแผนกย่อยในฝ่ายการตลาด มีลูกน้องทั้งหมด 6 คน เขาได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายการตลาดให้ปลดพนักงานในแผนกของเขาออก 1 คน แต่เนื่องจากลูกน้องของเขาต่างก็มีผลงานและนิสัยที่ดีพอกันทุกคน นายจอมจึงต้องตัดสินใจด้วยตนเอง ในที่สุดนายจอมก็เลือกที่จะให้ลูกน้องคนหนึ่งของเขาซึ่งเป็นพนักงานชายออกจากงาน</p>

หมายเหตุ: ผู้ร่วมการทดลองถูกสุ่มให้อ่านเพียง 1 สถานการณ์

1. ท่านคิดว่าการกระทำของนายตัน (นายจอม) ผิดหรือถูกเพียงใด

	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
ผิด	มาก	ปานกลาง	น้อย	2 ข้าง พอ ๆ กัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	ถูก

2. ท่านคิดว่าการกระทำของนายตัน (นายจอม) น่าตำหนิหรือน่าชมเชยเพียงใด

	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
ตำหนิ	มาก	ปานกลาง	น้อย	2 ข้าง พอ ๆ กัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	ชมเชย

3. ท่านคิดว่าการกระทำของนายตัน (นายจอม) เป็นเรื่องต้องห้ามหรือยอมให้เกิดขึ้นได้เพียงใด

	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
เป็นเรื่องต้องห้าม	มาก	ปานกลาง	น้อย	2 ข้าง พอ ๆ กัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	ยอมให้เกิดขึ้นได้

4. ท่านไม่ยอมรับหรือยอมรับการกระทำของนายตัน (นายจ่อม) มากน้อยเพียงใด

	○	○	○	○	○	○	○	
ไม่ยอมรับ	มาก	ปานกลาง	น้อย	2 ข้าง พอ ๆ กัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	ยอมรับ

5. ท่านคิดว่าการกระทำของนายตัน (นายจ่อม) ไม่เหมาะสมหรือเหมาะสมเพียงใด

	○	○	○	○	○	○	○	
ไม่เหมาะสม	มาก	ปานกลาง	น้อย	2 ข้าง พอ ๆ กัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	เหมาะสม

ถ้าท่านมีความคิดเห็นเพิ่มเติมต่อสถานการณ์ที่ได้อ่าน โปรดเขียนข้อความลงในช่องว่าง

ตอนที่ 3 แบบสำรวจทัศนคติจากชุดคำถาม

คำชี้แจง: โปรดอ่านและพิจารณาข้อความในแต่ละข้อ แล้วกดปุ่มเลือกคำตอบเพียงคำตอบเดียวที่ตรงกับความรู้สึกของท่านมากที่สุด

เกณฑ์คำตอบ

1 = ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

2 = ไม่เห็นด้วย

3 = ค่อนข้างไม่เห็นด้วย

4 = ไม่เห็นด้วยและเห็นด้วยพอ ๆ กัน

5 = ค่อนข้างเห็นด้วย

6 = เห็นด้วย

7 = เห็นด้วยอย่างยิ่ง

มาตรวัดความเชื่อว่าโลกมีความยุติธรรม

1. ฉันพบว่าคนเด่นคนดังหลายคน ไม่คู่ควรแก่ชื่อเสียงที่เขาได้รับ

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
1						7
ไม่	ไม่	ค่อนข้าง	ไม่เห็นด้วย	ค่อนข้าง	เห็นด้วย	เห็นด้วย
เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่	และ	เห็นด้วย		อย่างยิ่ง
อย่างยิ่ง		เห็นด้วย	เห็นด้วย			
			พอ ๆ กัน			

2. โดยแท้จริงแล้ว โลกนี้คือที่ที่มีความยุติธรรม

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
1						7
ไม่	ไม่	ค่อนข้าง	ไม่เห็นด้วย	ค่อนข้าง	เห็นด้วย	เห็นด้วย
เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่	และ	เห็นด้วย		อย่างยิ่ง
อย่างยิ่ง		เห็นด้วย	เห็นด้วย			
			พอ ๆ กัน			

3. คนที่ขับรถอย่างระมัดระวัง มีแนวโน้มจะบาดเจ็บจากอุบัติเหตุเท่ากับคนที่ขับรถประมาท

○	○	○	○	○	○	○
1						7
ไม่	ไม่	ค่อนข้าง	ไม่เห็นด้วย	ค่อนข้าง	เห็นด้วย	เห็นด้วย
เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่	และ	เห็นด้วย		อย่างยิ่ง
อย่างยิ่ง		เห็นด้วย	เห็นด้วย			
			พอ ๆ กัน			

4. นักเรียนมักคู่ควรกับผลการเรียนที่พวกเขาได้รับเสมอ

○	○	○	○	○	○	○
1						7
ไม่	ไม่	ค่อนข้าง	ไม่เห็นด้วย	ค่อนข้าง	เห็นด้วย	เห็นด้วย
เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่	และ	เห็นด้วย		อย่างยิ่ง
อย่างยิ่ง		เห็นด้วย	เห็นด้วย			
			พอ ๆ กัน			

5. มันเป็นเรื่องยากที่คนบริสุทธิ์จะต้องมาติดคุกติดตะราง

○	○	○	○	○	○	○
1						7
ไม่	ไม่	ค่อนข้าง	ไม่เห็นด้วย	ค่อนข้าง	เห็นด้วย	เห็นด้วย
เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่	และ	เห็นด้วย		อย่างยิ่ง
อย่างยิ่ง		เห็นด้วย	เห็นด้วย			
			พอ ๆ กัน			

6. ในวงการกีฬาอาชีพ มีการทำผิดกฎกติกาหลายอย่างที่ไม่เคยได้รับการตักเตือนจากกรรมการ

○	○	○	○	○	○	○
1						7
ไม่	ไม่	ค่อนข้าง	ไม่เห็นด้วย	ค่อนข้าง	เห็นด้วย	เห็นด้วย
เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่	และ	เห็นด้วย		อย่างยิ่ง
อย่างยิ่ง		เห็นด้วย	เห็นด้วย			
			พอ ๆ กัน			

7. โดยทั่วไปแล้ว คนทุกคนย่อมคู่ควรกับสิ่งที่เขาได้รับ

○	○	○	○	○	○	○
1						7
ไม่	ไม่	ค่อนข้าง	ไม่เห็นด้วย	ค่อนข้าง	เห็นด้วย	เห็นด้วย
เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่	และ	เห็นด้วย		อย่างยิ่ง
อย่างยิ่ง		เห็นด้วย	เห็นด้วย			
			พอ ๆ กัน			

8. การที่พ่อแม่ลงโทษลูก เป็นเพราะท่านมีเหตุผลที่สมควร

○	○	○	○	○	○	○
1						7
ไม่	ไม่	ค่อนข้าง	ไม่เห็นด้วย	ค่อนข้าง	เห็นด้วย	เห็นด้วย
เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่	และ	เห็นด้วย		อย่างยิ่ง
อย่างยิ่ง		เห็นด้วย	เห็นด้วย			
			พอ ๆ กัน			

9. บ่อยครั้ง การทำความดีมักไม่เป็นที่สังเกต และไม่ได้อะไรตอบแทน

○	○	○	○	○	○	○
1						7
ไม่	ไม่	ค่อนข้าง	ไม่เห็นด้วย	ค่อนข้าง	เห็นด้วย	เห็นด้วย
เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่	และ	เห็นด้วย		อย่างยิ่ง
อย่างยิ่ง		เห็นด้วย	เห็นด้วย			
			พอ ๆ กัน			

10. ในหน้าประวัติศาสตร์แม้คนชั่วจะเคยมีอำนาจ แต่สุดท้ายแล้วความดีย่อมชนะความชั่ว

○	○	○	○	○	○	○
1						7
ไม่	ไม่	ค่อนข้าง	ไม่เห็นด้วย	ค่อนข้าง	เห็นด้วย	เห็นด้วย
เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่	และ	เห็นด้วย		อย่างยิ่ง
อย่างยิ่ง		เห็นด้วย	เห็นด้วย			
			พอ ๆ กัน			

11. คนที่ทำงานได้ดี ก็มักจะเจริญก้าวหน้าในเส้นทางอาชีพของตนเอง

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
1						7
ไม่	ไม่	ค่อนข้าง	ไม่เห็นด้วย	ค่อนข้าง	เห็นด้วย	เห็นด้วย
เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่	และ	เห็นด้วย		อย่างยิ่ง
อย่างยิ่ง		เห็นด้วย	เห็นด้วย			
			พอ ๆ กัน			

12. สำหรับในเมืองไทย มันเป็นไปได้ไม่ค่อยได้ ที่ประชาชนจะได้รับการพิจารณาที่ดีความ
อย่างเป็นธรรม

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
1						7
ไม่	ไม่	ค่อนข้าง	ไม่เห็นด้วย	ค่อนข้าง	เห็นด้วย	เห็นด้วย
เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่	และ	เห็นด้วย		อย่างยิ่ง
อย่างยิ่ง		เห็นด้วย	เห็นด้วย			
			พอ ๆ กัน			

13. การก่ออาชญากรรม มักได้ไม่คุ้มเสีย

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
1						7
ไม่	ไม่	ค่อนข้าง	ไม่เห็นด้วย	ค่อนข้าง	เห็นด้วย	เห็นด้วย
เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่	และ	เห็นด้วย		อย่างยิ่ง
อย่างยิ่ง		เห็นด้วย	เห็นด้วย			
			พอ ๆ กัน			

14. มีคนมากมายที่ต้องทนทุกข์กับสิ่งที่พวกเขาไม่ได้เป็นคนก่อ

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
1						7
ไม่	ไม่	ค่อนข้าง	ไม่เห็นด้วย	ค่อนข้าง	เห็นด้วย	เห็นด้วย
เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่	และ	เห็นด้วย		อย่างยิ่ง
อย่างยิ่ง		เห็นด้วย	เห็นด้วย			
			พอ ๆ กัน			

15. ถ้าขับรถอย่างมีสติ ก็จะไม่ลดความเร็วจากอุบัติเหตุ

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
1						7
ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	ค่อนข้าง ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย และ เห็นด้วย	ค่อนข้าง เห็นด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
			พอ ๆ กัน			

16. โดยส่วนใหญ่แล้ว คนที่ต้องมาพบเจอกับเรื่องราวๆ เป็นเพราะเขาเคยทำไม่ดีมาก่อน

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
1						7
ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	ค่อนข้าง ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย และ เห็นด้วย	ค่อนข้าง เห็นด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
			พอ ๆ กัน			

17. คนที่ทำไม่ดี ไม่จำเป็นต้องรับผลของการกระทำนั้น

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
1						7
ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	ค่อนข้าง ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย และ เห็นด้วย	ค่อนข้าง เห็นด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
			พอ ๆ กัน			

18. คำตัดสินของศาล ยังคงไว้ซึ่งความยุติธรรมเสมอ

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
1						7
ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	ค่อนข้าง ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย และ เห็นด้วย	ค่อนข้าง เห็นด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
			พอ ๆ กัน			

19. พ่อแม่ที่ทำลูกหาย ก็เป็นเพราะดูแลลูกไม่ดีเอง

○	○	○	○	○	○	○
1						7
ไม่	ไม่	ค่อนข้าง	ไม่เห็นด้วย	ค่อนข้าง	เห็นด้วย	เห็นด้วย
เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่	และ	เห็นด้วย		อย่างยิ่ง
อย่างยิ่ง		เห็นด้วย	เห็นด้วย			
			พอ ๆ กัน			

20. คนที่ดูแลสุขภาพเป็นอย่างดี ก็มีสิทธิ์เป็นโรคภัยแรง

○	○	○	○	○	○	○
1						7
ไม่	ไม่	ค่อนข้าง	ไม่เห็นด้วย	ค่อนข้าง	เห็นด้วย	เห็นด้วย
เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่	และ	เห็นด้วย		อย่างยิ่ง
อย่างยิ่ง		เห็นด้วย	เห็นด้วย			
			พอ ๆ กัน			

21. มีอาชญากรที่ยังคงลอบย่นวลอยู่ในสังคมอีกมากมาย

○	○	○	○	○	○	○
1						7
ไม่	ไม่	ค่อนข้าง	ไม่เห็นด้วย	ค่อนข้าง	เห็นด้วย	เห็นด้วย
เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่	และ	เห็นด้วย		อย่างยิ่ง
อย่างยิ่ง		เห็นด้วย	เห็นด้วย			
			พอ ๆ กัน			

22. ในโลกนี้หาความยุติธรรมได้ยากยิ่ง

○	○	○	○	○	○	○
1						7
ไม่	ไม่	ค่อนข้าง	ไม่เห็นด้วย	ค่อนข้าง	เห็นด้วย	เห็นด้วย
เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่	และ	เห็นด้วย		อย่างยิ่ง
อย่างยิ่ง		เห็นด้วย	เห็นด้วย			
			พอ ๆ กัน			

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

ชื่อ: นายไตรภพ จตุรพาณิชย์

ประวัติการศึกษา

สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี เศรษฐศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการค้าระหว่างประเทศ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ปีการศึกษา 2543

สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา อุตสาหกรรมและองค์การ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ ปีการศึกษา 2549

เข้าศึกษาในระดับปริญญาเอก ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา แขนงจิตวิทยาสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2553

ประวัติการทำงาน

เจ้าหน้าที่ฝ่ายลูกค้าสัมพันธ์ บริษัท ทีเอ ออโรไนซ์ จำกัด พ.ศ. 2544 - 2547

อาจารย์ประจำสาขาสังคมและธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ พ.ศ. 2549 - ปัจจุบัน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY