

การอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลองโดยมีจุดมุ่งหมายที่จะศึกษาพฤติกรรมการร่วมมือของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี คณะบริหารธุรกิจ เปรียบเทียบระหว่างนักศึกษาชั้นปีที่ 1 กับนักศึกษาชั้นปีที่ 4 โดยใช้โครงสร้างรางวัลในการเล่นเกม ของเกมทางเลือกของนักโทษ แบบไม่เป็นเมตริกซ์ ในเงื่อนไขการเล่นเกม 3 แบบ แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ ผลจากการทดลองสามารถนำมาอภิปรายได้ ดังนี้

ผลจากการทดลอง ดังได้แสดงในตารางที่ 18 จะเห็นได้ว่า ค่ามัชฌิมเลขคณิตของพฤติกรรมการร่วมมือของกลุ่มนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ในเงื่อนไขการเล่นเกมแบบร่วมมือ ($\bar{X} = 7.5000$) แบบแข่งขัน ($\bar{X} = 7.1250$) และแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน ($\bar{X} = 7.6000$) สูงกว่าค่ามัชฌิมเลขคณิตของพฤติกรรมการร่วมมือของกลุ่มนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ในเงื่อนไขการเล่นเกมแบบร่วมมือ ($\bar{X} = 3.0750$) แบบแข่งขัน ($\bar{X} = 2.9500$) และแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน ($\bar{X} = 3.4000$) แสดงให้เห็นว่า ค่ามัชฌิมเลขคณิตของพฤติกรรมการร่วมมือของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มากกว่า ค่ามัชฌิมเลขคณิตของพฤติกรรมการร่วมมือของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ในทุกเงื่อนไขการเล่นเกม

1. สมมติฐานข้อที่ 1 "นักศึกษาชั้นปีที่ 1 จะแสดงพฤติกรรมการร่วมมือมากกว่านักศึกษาชั้นปีที่ 4 ในเงื่อนไขการเล่นเกมแบบร่วมมือ" จากข้อมูลในตารางที่ 20 ผลการทดสอบพบว่า สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1 โดยนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มีพฤติกรรมการร่วมมือมากกว่านักศึกษาชั้นปีที่ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P < .001$) ในเงื่อนไขการเล่นเกมแบบร่วมมือ

2. สมมติฐานข้อที่ 2 "นักศึกษาชั้นปีที่ 1 จะแสดงพฤติกรรมความร่วมมือมากกว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ในเงื่อนไขการเล่นแบบแข่งขัน" จากข้อมูลในตารางที่ 21 ผลการทดสอบพบว่า สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 2 โดยนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มีพฤติกรรมความร่วมมือมากกว่านักศึกษาชั้นปีที่ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P < .001$) ในเงื่อนไขการเล่นแบบแข่งขัน

3. สมมติฐานข้อที่ 3. "นักศึกษาชั้นปีที่ 1 จะแสดงพฤติกรรมความร่วมมือมากกว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ในเงื่อนไขการเล่นแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน" จากข้อมูลในตารางที่ 22 ผลการทดสอบพบว่า สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 3 โดยนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มีพฤติกรรมความร่วมมือมากกว่านักศึกษาชั้นปีที่ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P < .001$) ในเงื่อนไขการเล่นแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน

จากผลการทดสอบสนับสนุนสมมติฐานข้อที่ 1, 2 และ 3 โดยนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มีพฤติกรรมความร่วมมือมากกว่านักศึกษาชั้นปีที่ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P < .001$) ในทุกเงื่อนไขการเล่น ซึ่งอาจเป็นเพราะว่านักศึกษาชั้นปีที่ 4 ได้เรียนรู้และรับเอาแนวความคิดทางธุรกิจ จากวิชาต่างๆ ทางด้านบริหารธุรกิจ มาใช้ในการคิด การแก้ปัญหา และในการตัดสินใจต่างๆ อีกทั้งนักศึกษาชั้นปีที่ 4 มีประสบการณ์ทางธุรกิจ จากการศึกษาที่มีการฝึกงานในบริษัทจำลองธุรกิจมาก่อน และยังได้เรียนรู้เงื่อนไขผลกระทบ บรรยากาศการแข่งขัน การเอาชนะคู่แข่งจึงอาจนำเอาความรู้ทางด้านบริหารธุรกิจ มาใช้เมื่อเผชิญกับสถานการณ์การเล่นทางเลือกของนักโทษในการทดลองนี้ โดยนักศึกษาชั้นปีที่ 4 อาจพยายามคิดว่าวิธีการใด หรือพฤติกรรมใดจะทำให้ตนเองได้รับผลประโยชน์มากกว่า และประสบความสำเร็จ หรือเป็นฝ่ายได้คะแนนสูงกว่าผู้เล่นอีกคนหนึ่ง จากการศึกษาชั้นปีที่ 4 อาจนำเอาหลักทศน์ทางธุรกิจดังกล่าวมาใช้ในการเล่นเกม จึงอาจเป็นเหตุให้นักศึกษาชั้นปีที่ 4 แสดงพฤติกรรมการเล่นแบบแข่งขันมากกว่านักศึกษาชั้นปีที่ 1 ซึ่งในทฤษฎีการเรียนรู้เงื่อนไขผลกระทบได้อธิบายว่า "อินทรีย์จะแสดงพฤติกรรมอย่างไรขึ้นอยู่กับเงื่อนไขผลกระทบ ถ้าอินทรีย์แสดงพฤติกรรมแล้วได้ผลกระทบเป็นที่น่าพึงพอใจ พฤติกรรมนั้นก็

มีแนวโน้มเกิดขึ้นอีก และผลกรรมจะเป็นตัวเสริมแรงที่จะทำให้เกิดหรือไม่เกิดพฤติกรรมต่อไป" (ชัยพร วิชชาวุธ, 2524) นอกจากนี้ผู้เรียนได้เรียนรู้ว่าพฤติกรรมอะไรนำไปสู่ผลกรรมอะไร ซึ่งเป็นการเรียนรู้เงื่อนไขของผลกรรม (ชัยพร วิชชาวุธ, 2525) การเรียนรู้เงื่อนไขผลกรรมนั้น ยังเกิดจากการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงที่ได้พบเห็นมา หรือการเรียนรู้จากตัวอย่าง และการเรียนรู้จากคำบอกเล่า (ชัยพร วิชชาวุธ, 2525) ดังนั้นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 จึงเกิดการรับรู้ทั้งจากประสบการณ์การเรียนในห้องเรียน และจากประสบการณ์การฝึกปฏิบัติงาน ในบริษัทจำลองธุรกิจ จึงทำให้พฤติกรรมของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 แตกต่างไปจากนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ซึ่งยังไม่ได้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้เหล่านั้น นอกจากนี้จะเห็นได้ว่าในเงื่อนไขการเล่นเกมที่ 3 แบบ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 มีพฤติกรรมความร่วมมือน้อยกว่านักศึกษาชั้นปีที่ 1 เช่นในเงื่อนไขการเล่นแบบร่วมมือ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 เห็นว่าผู้เล่นอีกคนหนึ่งมีพฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือมาทุกครั้ง (เลือก "ให้เขา 3" ทุกครั้ง) นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ก็ยังจะมีพฤติกรรมการเล่นแบบแข่งขัน (เลือก "ให้ฉัน 1") ตอบกลับไปเป็นส่วนใหญ่ อาจเป็นเพราะนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ต้องการให้ตนเองได้รับคะแนน (ผลประโยชน์) ที่สูงกว่า จากการเล่นเกมในแต่ละรอบ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 จึงมักจะพยายามทำคะแนนของตนเองให้สูงกว่าผู้เล่นอีกคนหนึ่ง หรือในเงื่อนไขการเล่นแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน เมื่อผู้เล่นอีกคนหนึ่งเลือก "ให้เขา 3" มาก่อนในรอบแรก นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ก็มิได้แสดงพฤติกรรมความร่วมมือเป็นส่วนใหญ่ ในการเล่นเกมที่ ๓ มาแต่อย่างใด ยังคงเลือก "ให้ฉัน 1" เพื่อทำคะแนนของตนเองให้สูงกว่า ซึ่งก็เป็นเหตุให้เกิดการโต้ตอบด้วย การเลือก "ให้ฉัน 1" ต่อไป (ผู้เล่นอีกคนหนึ่งจะเล่นตามนักศึกษาชั้นปีที่ 4) ซึ่งก็จะเหมือนกับในเงื่อนไขการเล่นแบบแข่งขัน ที่ผู้เล่นอีกคนหนึ่งเลือก "ให้ฉัน 1" ในทุกรอบ ในกรณีนี้ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ก็มักจะเลือก "ให้ฉัน 1" เช่นกัน จากการสอบถามถึงเหตุผลของการเลือกเล่นพบว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ได้ให้เหตุผลในการเล่น เช่น เลือก "ให้ฉัน 1" จะได้คะแนนมากกว่า "ให้เขา 3" หรือคิดว่าในทางธุรกิจ เราต้องทำทุนให้กับตนเองไว้เป็นการสำรองหรือ อยากรได้คะแนนที่สูงกว่า หรือ ฉันต้องการได้คะแนนจากฉันเองด้วย เป็นต้น

การที่นักศึกษาชั้นปีที่ 4 เลือก "ให้ฉัน 1" จะทำให้นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ได้คะแนน (ผลกรรม) สูงกว่าผู้เล่นอีกคนหนึ่งอย่างมากในเงื่อนไขการร่วมมือ และจะเสมอกับผู้เล่นอีกคนหนึ่ง ในเงื่อนไขการแข่งขัน ดังนั้นการเลือก "ให้ฉัน 1" จะเป็นเงื่อนไขการเล่นที่ไม่มีทางเสียเปรียบผู้เล่นอีกคนหนึ่งเลย แม้จะไม่ได้รับคะแนนสูงสุดที่ควรจะได้ก็ตาม ซึ่งเงื่อนไขผลกรรมนี้ น่าจะทำให้นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ได้รับความพึงพอใจจากผลกรรม (คะแนนที่ได้รับในแต่ละรอบ) และอาจพยายามที่จะเล่นเช่นนี้ต่อไป ดังนั้น การได้ศึกษาเล่าเรียนและมีประสบการณ์ทางด้านบริหารธุรกิจมาเป็นเวลาประมาณ 3 ปี อาจส่งอิทธิพลให้การชนะหรือเสมอกับผู้เล่นอีกคนหนึ่ง (ผลกรรม) ในการเล่นเกมแต่ละรอบ กลายเป็นตัวเสริมแรง หรือเป็นสิ่งล่อใจที่มีอำนาจสูง ที่ทำให้นักศึกษาชั้นปีที่ 4 เกิดแรงจูงใจที่จะมีพฤติกรรมการเล่นแบบแข่งขันเสมอ ส่วนนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ซึ่งยังไม่เคยมีประสบการณ์ทางธุรกิจมาก่อน และยังไม่มีความคิดหรือเคยได้รับการปลูกฝังความคิดในเชิงธุรกิจที่มุ่งการแข่งขัน จึงอาจจะคำนึงถึงความสมดุลย์เสมอภาค จึงอาจทำให้ยังไม่ได้คิดที่จะเล่นเกมเพื่อเอาชนะผู้เล่นอีกคนหนึ่งแต่อย่างใด จะเห็นได้จากจากการที่นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ให้ความสำคัญในการเล่น เช่น เกิดจากความเห็นใจอยากจะช่วยเหลือเขา หรือ สงสาร หรืออยากทำให้เขาเป็นต้น นักศึกษาชั้นปีที่ 1 จึงมีพฤติกรรมในการเล่นแบบร่วมมือมากกว่า พฤติกรรมการเล่นแบบแข่งขัน ซึ่งจะเห็นได้จากคะแนนค่ามัธยิม เลขคณิตของพฤติกรรมความร่วมมือของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มากกว่าคะแนนค่ามัธยิม เลขคณิต ของพฤติกรรมความร่วมมือของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ในเงื่อนไขการเล่นทั้ง 3 แบบ

การศึกษาผลของเงื่อนไขการเล่นในเกม ในนักศึกษาชั้นปีที่ 1

การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว จากข้อมูลในตารางที่ 23 พบว่า เงื่อนไขการเล่นทั้ง 3 แบบ ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ส่งผลให้มีพฤติกรรมความร่วมมือที่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P < .01$) จึงทำการศึกษาเปรียบเทียบภายหลัง (Post-hoc Comparison) ด้วยวิธีการของ Tukey เพื่อหาความแตกต่างของเงื่อนไขการเล่นแต่ละแบบ เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 4, 5 และ 6 ผลพบว่า

4. ในสมมติฐานข้อที่ 4 "นักศึกษาที่เล่นเกมในเงื่อนไขแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน จะแสดงพฤติกรรมการร่วมมือมากกว่านักศึกษาที่เล่นเกมในเงื่อนไขแบบร่วมมือ" นั้น จากข้อมูลในตารางที่ 18 และ 24 ผลการวิจัยพบว่า ในเงื่อนไขการเล่นแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน นักศึกษาชั้นปีที่ 1 แสดงพฤติกรรมการร่วมมือไม่แตกต่างไปจากเงื่อนไขการเล่นแบบร่วมมือ ซึ่งน่าจะอธิบายได้ว่า เงื่อนไขการเล่นแบบตาต่อตาฟันต่อฟันนั้น ในการทดลองในรอบแรกนั้น ผู้เล่นอีกคนหนึ่งจะเล่นเกมแบบร่วมมือก่อน (เลือก "ให้เขา 3" ในรอบแรก) ซึ่งจะทําให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ได้คะแนน = 300 คะแนน และทําให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 เห็นว่า ผู้เล่นอีกคนหนึ่งนั้น ได้มีพฤติกรรมการเล่นเกมแบบร่วมมือ หากนักศึกษาชั้นปีที่ 1 เลือก "ให้เขา 3" (พฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือ) ก็จะได้คะแนนสูงเท่าๆ กัน (คนละ 300 คะแนน) และผู้เล่นอีกคนหนึ่งก็จะเลือก "ให้เขา 3" ในรอบต่อไปเช่นกัน ซึ่งถ้านักศึกษาชั้นปีที่ 1 เลือก "ให้เขา 3" อีก ก็จะทําให้ทั้ง 2 คน ได้คะแนนคนละ 300 คะแนนอีก ในเงื่อนไขการเล่นแบบตาต่อตาฟันต่อฟันนี้ ลักษณะของวิธีการเล่นเกมจะทําให้เกิดการสื่อสารกันโดยนัย ระหว่างผู้เล่นทั้งสองคนข้อมูลของการสื่อสารคือ ข้อมูลจากการเลือกตอบในการเล่นในรอบที่ผ่านมาของผู้เล่น ซึ่งอาจจะเป็นการสื่อสารกันโดยนัยว่า "ฉัน (ผู้เล่นอีกคนหนึ่ง) จะเล่นเหมือนกับที่คุณเล่น" เมื่อนักศึกษาชั้นปีที่ 1 เกิดความเข้าใจในพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นอีกคนหนึ่ง ก็น่าที่จะมีพฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือ (เลือก "ให้เขา 3") เพราะจะทําให้ได้คะแนนสูงกว่าการเล่นแบบแข่งขัน (Solomon, 1960 อ้างถึงใน Berkowitz, 1972) ทําให้ผู้เล่นมีการเล่นแบบร่วมมือมากขึ้น ซึ่งตรงกับการวิจัยของ Davis, Laughlin และ Komorita (1976, อ้างถึงใน Colman, 1982) และในเงื่อนไขแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน ผู้เล่นก็จะเล่นแบบร่วมมือมากกว่าการเล่นแบบสู้ม ดังเช่นที่ Pruitt และ Kimmel (1977, อ้างถึงใน Colman, 1982) ได้เคยศึกษาไว้ และนอกจากนี้การที่นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ได้หันมาเล่นแบบร่วมมือนั้น ก็ตรงกับการวิจัยของ Harford และ Solomon (1967, อ้างถึงใน Colman, 1982) ซึ่งพบว่าผู้เล่นได้หันมาเล่นแบบร่วมมือ ดังนั้นพฤติกรรมการเล่นเกมในเงื่อนไขการเล่นแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จึงเป็นไปเช่นเดียวกับการเล่นเกมในเงื่อนไขการเล่นแบบร่วมมือได้ เพราะจากการยินดีที่จะออมขอมร่วมมือกัน ทําให้เงื่อนไขการเล่นแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน กลายเป็นเหมือนกับเงื่อนไขแบบ

ร่วมมือตลอด เพราะว่าผู้เล่นทั้งสองคนได้เลือกเล่นตามกัน คือเมื่อผู้เล่นอีกคนหนึ่งได้เลือก "ไอ้เขา 3" ในรอบที่ 1 และต่อมาในรอบที่ 2 นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ก็น่าจะเลือก "ไอ้เขา 3" เช่นกัน ดังนั้นในรอบที่ 3 ผู้เล่นอีกคนหนึ่งก็อาจจะเลือก "ไอ้เขา 3" และนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ก็อาจจะเลือก "ไอ้เขา 3" หากว่าการเล่นเป็นเช่นนี้ไปทุกรอบคือ ต่างคนต่างเลือก "ไอ้เขา 3" (ต่างคนต่างได้ 300 คะแนน ในทุกรอบ) ลักษณะของเงื่อนไขการเล่นเกม จะถูกเปลี่ยนจากเงื่อนไขการเล่นแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน มาเป็นเงื่อนไขการเล่นแบบร่วมมือ ดังนั้นพฤติกรรมการเล่นในเกมแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน สำหรับ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 จึงไม่แตกต่างจากในเงื่อนไขการเล่นแบบร่วมมือ และจากผลการเล่นเกม ซึ่งเห็นได้จากค่ามัธยฐานเลขคณิตของพฤติกรรมการเล่นในเกมดังกล่าว ดังข้อมูล ในตารางที่ 18 และตารางที่ 24 นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มีค่ามัธยฐานเลขคณิตของพฤติกรรมการเล่นร่วมมือในเงื่อนไขการเล่นแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน และในเงื่อนไขการเล่นแบบร่วมมือ ไม่แตกต่างกัน ซึ่งอาจหมายความว่านักศึกษาชั้นปีที่ 1 ไม่ได้มีแรงจูงใจที่จะมีพฤติกรรมการเล่นแบบแข่งขัน หรือเล่นเพื่อต้องการที่จะเอาชนะผู้เล่นอีกคนหนึ่งแต่อย่างใด นักศึกษาชั้นปีที่ 1 อาจตั้งใจที่จะมีพฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมืออยู่แล้ว และเมื่อมาพบกับพฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือในรอบที่ 1 ในเงื่อนไขแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน (เลือกเล่นตามที่นักศึกษาชั้นปีที่ 1 เล่น) จึงทำให้ให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มีพฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือตอบกลับไปเช่นกัน นอกจากนี้จากการสอบถามนักศึกษาชั้นปีที่ 1 พบว่าเหตุผลในการเล่น เกม มีเป็นต้นว่า จะให้เกิดความเสมอภาค อยากรได้คะแนนเท่ากัน หรือ กตเพื่อความเสมอภาคเท่าเทียมกัน เพราะฉะนั้นในเงื่อนไขการเล่นแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน นักศึกษาชั้นปีที่ 1 จึงมีพฤติกรรมการเล่นร่วมมือในการเล่นไม่แตกต่างไปจากในเงื่อนไขการเล่นแบบร่วมมือ

5. ในสมมติฐานข้อที่ 5 "นักศึกษที่เล่นเกมในเงื่อนไขแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน จะแสดงพฤติกรรมการเล่นร่วมมือมากกว่านักศึกษที่เล่นเกมในเงื่อนไขแบบแข่งขัน" นั้น จากข้อมูล ในตารางที่ 18 และ 24 ผลการวิจัยสนับสนุนสมมติฐานข้อที่ 5 นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่เล่นเกมในเงื่อนไขการเล่นแบบตาต่อตาฟันต่อฟันนั้น มีพฤติกรรมการเล่นร่วมมือสูงกว่าในเงื่อนไขการเล่นแบบแข่งขัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P < .05$) โดยอธิบายได้ว่า ในเงื่อนไขการเล่น

เล่นเกมแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน เป็นการเล่นที่ผู้เล่นได้เล่นอย่างประนีประนอมกัน (ต่างคนต่างเลือก "ให้เขา 3" ท้าให้ได้คะแนนคนละ 300 คะแนน) ซึ่งต่างจากการเล่นในเงื่อนไขการเล่นเกมแบบแข่งขัน ที่ผู้เล่นอีกคนหนึ่งจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมแบบแข่งขัน (เลือก "ให้ฉัน 1") ตลอดเวลา ไม่ว่านักศึกษาชั้นปีที่ 1 จะเล่นอย่างไรก็ตาม ผู้เล่นอีกคนหนึ่งก็จะเลือก "ให้ฉัน 1" ในทุกรอบ ด้วยเหตุนี้จึงท้าให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 เกิดการเรียนรู้ว่า ผู้เล่นอีกคนหนึ่งมักจะเลือกเล่นแบบแข่งขันในทุกรอบ (เลือก "ให้ฉัน 1") เสมอ ดังนั้นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 อาจเกิดความคิดว่า ถ้าเลือก "ให้ฉัน 1" บ้าง อย่างน้อยนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ก็ยังจะได้คะแนน 100 คะแนน ในแต่ละรอบ แทนที่จะไม่ได้คะแนนเลย นักศึกษาชั้นปีที่ 1 จึงหันมาเลือก "ให้ฉัน 1" บ้าง ซึ่งก็ถือเป็นการแสดงพฤติกรรมการเล่นเกมแบบแข่งขันนั่นเอง จากการที่นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มีพฤติกรรมความร่วมมือในเงื่อนไขการเล่นเกมแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน สูงกว่าในเงื่อนไขแบบแข่งขันเช่นนี้ อาจเป็นไปได้ว่านักศึกษาชั้นปีที่ 1 แสดงพฤติกรรมแข่งขันไปเพื่อรักษาผลประโยชน์ของตนเอง ุเคยเป็นการตอบสนองต่อวิธีการเล่นจากผู้เล่นอีกคนหนึ่ง ที่ไม่แสดงพฤติกรรมร่วมมือเลย พฤติกรรมการเล่นของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 เป็นไปเพื่อระวัง ป้องกันผลประโยชน์ของตนเอง จึงอาจมิใช่เป็นการที่จะพาดฟันหรือเลือกเล่นเพื่อที่จะเอาชนะผู้เล่นอีกคนหนึ่งแต่อย่างใด ุเคยจะเห็นได้ว่าในเงื่อนไขการเล่นเกมแบบตาต่อตาฟันต่อฟันนั้น นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มีพฤติกรรมร่วมมือมากกว่าในเงื่อนไขการเล่นเกมแบบแข่งขัน

6. ในสมมติฐานข้อที่ 6 "นักศึกษาที่เล่นเกมในเงื่อนไขแบบร่วมมือ จะแสดงพฤติกรรมความร่วมมือมากกว่านักศึกษาที่เล่นเกมในเงื่อนไขแบบแข่งขัน"นั้น จากข้อมูลในตารางที่ 18 และ 24 ผลการวิจัยสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 6 ซึ่งหมายความว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่เล่นเกมในเงื่อนไขการเล่นเกมแบบร่วมมือนั้น มีพฤติกรรมร่วมมือมากกว่าในเงื่อนไขการเล่นเกมแบบแข่งขัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P < .05$) ซึ่งอธิบายได้ว่าในเงื่อนไขการเล่นเกมแบบร่วมมือนั้น นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ้ได้เล่นแบบด้อยที่ด้อยอาศัยกับผู้เล่นอีกคนหนึ่ง เมื่อผู้เล่นอีกคนหนึ่งเล่นแบบร่วมมือตลอดเวลา (เลือก "ให้เขา 3" ทุกครั้ง) ไม่ว่านักศึกษาชั้นปีที่ 1 จะเล่นอย่างไรก็ตามในทุกรอบ เมื่อเล่นไปสักระยะหนึ่ง นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ก็อาจจะเกิดการเรียนรู้ว่าหากตนเองเลือก "ให้เขา 3" และผู้เล่นอีกคนหนึ่งก็เลือก "ให้เขา 3" ต่างฝ่ายก็

จะได้คะแนนสูงสุดคนละ 300 คะแนนเช่นกัน การที่ผู้เล่นอีกคนหนึ่งเลือก "ให้เขา 3" ซึ่งเป็น การจูงใจโดยการให้คะแนนแก่นักศึกษาชั้นปีที่ 1 (300 คะแนน) ในทุกรอบ จึงทำให้นักศึกษา ชั้นปีที่ 1 ซึ่งก็มีแรงจูงใจที่จะมีพฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมืออยู่แล้ว หันมาเล่นแบบร่วมมือ (เลือก "ให้เขา 3") อย่างสม่ำเสมอ ดังนั้น คะแนนค่ามัชฌิมเลขคณิตของพฤติกรรมการเล่นร่วมมือ ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ในเงื่อนไขการเล่นแบบร่วมมือจึงสูง แสดงให้เห็นถึงการช่วยเหลือ เกื้อกูลซึ่งกันและกัน (ต่างฝ่ายต่างเลือก "ให้เขา 3") ซึ่งต่างกับในเงื่อนไขการเล่นแบบ แข่งขัน ที่นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ต้องเผชิญกับผู้เล่นอีกคนที่เลือก "ให้ฉัน 1" ในทุกรอบ จึงทำให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ต้องหาทางปกป้องตนเองและแสดงพฤติกรรมการเล่นแบบแข่งขัน ("ให้ฉัน 1") บ้าง เพื่อมิให้ตนเองต้องได้คะแนน = 0 คะแนน ในทุกรอบ ดังนั้น พฤติกรรมในการเล่นแบบ ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ในเงื่อนไขการเล่นแบบแข่งขัน จึงเป็นพฤติกรรมการเล่นแบบ ร่วมมือ (เลือก "ให้เขา 3") น้อยกว่าในเงื่อนไขการเล่นแบบร่วมมือ สรุปได้ว่า ใน เงื่อนไขการเล่นแบบร่วมมือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มีพฤติกรรมการเล่นร่วมมือมากกว่าการเล่น เกมในเงื่อนไขการเล่นแบบแข่งขัน

การศึกษาผลของเงื่อนไขการเล่น เกม ในนักศึกษาชั้นปีที่ 4

7. ผลจากการทดสอบ สมมติฐานข้อที่ 4, 5 และ 6 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว จากข้อมูลในตารางที่ 25 พบว่า ไม่สอดคล้องกับ สมมติฐานข้อที่ 4, 5 และ 6 เหตุที่เป็นเช่นนี้ อาจหมายความว่า ไม่ว่าผู้เล่นอีกคนหนึ่งจะ เลือกเล่นอย่างไรก็ตาม นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ก็ยังคงมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมการเล่น แบบแข่งขันตลอดเวลา (เลือก "ให้ฉัน 1") ซึ่งเห็นได้ชัดเจนจากเงื่อนไขการเล่นแบบ ร่วมมือ แม้ว่าผู้เล่นอีกคนหนึ่ง จะแสดงความจวนจี้ที่จะประนีประนอมด้วย และต้องการที่จะ ร่วมมือ ด้วยการเลือก "ให้เขา 3" ในทุกรอบ ก็ดูเหมือนว่าไม่สามารถโน้มน้าวให้นักศึกษาชั้น ปีที่ 4 หันมาเลือกเล่นแบบร่วมมือแทนการเล่นแบบแข่งขันได้มากกว่าเงื่อนไขอื่นๆ เลยนักศึกษา ชั้นปีที่ 4 มิได้มีพฤติกรรมการเล่นร่วมมือในเงื่อนไขนี้ สูงกว่าในเงื่อนไขการเล่นแบบตาต่อตาฟัน- ต่อฟัน หรือแม้กระทั่งเงื่อนไขการเล่นแบบแข่งขัน ส่วนในเงื่อนไขการเล่นแบบตาต่อตาฟัน-

ต่อพัน ซึ่งเสมือนมีโรคาสานการสื่อสารโดยนัยนั้นเมื่อผู้เล่นอีกคนหนึ่ง เริ่มต้นเล่นด้วยการเลือก "1 ให้เขา 3" ซึ่งเป็นการทำคะแนนแก่นักศึกษาชั้นปีที่ 4 เท่ากับ 300 คะแนน โดยที่ผู้เล่นอีกคนหนึ่งจะไม่ได้อะไรเลย นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ก็มักจะยังคงเลือกเล่นแบบแข่งขันเป็นส่วนาหญ่ในรอบต่อๆ มาอยู่นั่นเอง สาเหตุอาจเป็นเพราะไม่สามารถสังเกต หรือรับรู้สภาพการย้อนกลับ (Reciprocity) ของเงื่อนไขนี้ เพราะอาจจะหวังที่จะให้ตนเองเหนือกว่าผู้เล่นอีกคนหนึ่ง หรืออาจสังเกตเห็นและรับรู้ต่ออยากเอาชนะโดยไม่สนใจการย้อนกลับ เพราะปรารถนาที่จะใช้วิธีการแข่งขันให้ตนเองเหนือกว่า มากกว่าที่จะร่วมมือและได้คะแนนสูงสุด หรือก็อาจเป็นไปได้นักศึกษาชั้นปีที่ 4 มีความไม่ไว้วางใจผู้เล่นอีกคนหนึ่ง จนคิดว่าการเลือกให้ตนเองไว้ก่อนจะปลอดภัยที่สุดก็เป็นได้ ดังนั้นจึงทำให้เงื่อนไขแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน กลายสภาพมาเป็น เช่นเดียวกับการอยู่ในเงื่อนไขการเล่นแบบแข่งขันโดยตลอด (เพราะผู้เล่นอีกคนหนึ่งจะเล่นตามผู้ร่วมการทดลอง) นักศึกษาชั้นปีที่ 4 เลือกแสดงพฤติกรรมแบบร่วมมืออย่างใหม่แตกต่างกันทั้ง 3 เงื่อนไขการเล่น เกม ซึ่งล้วนเป็นพฤติกรรมการแข่งขันมากกว่าพฤติกรรมความร่วมมือ โดยจะเห็นได้จากค่ามัชฌิมเลขคณิตของพฤติกรรมในเงื่อนไขการเล่นแบบร่วมมือ ($\bar{X} = 3.0750$) แบบแข่งขัน ($\bar{X} = 2.9500$) และแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน ($\bar{X} = 3.4000$) แสดงให้เห็นว่านักศึกษาชั้นปีที่ 4 เลือกที่จะตอบสนองผู้เล่นอีกคนหนึ่งด้วยการแข่งขันมากกว่าการร่วมมือในทานองเดียวกันทุกเงื่อนไขการเล่น เกม

เพราะฉะนั้น อาจกล่าวได้ว่าจากการที่นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ได้เล่นเกมนในเงื่อนไขทั้ง 3 แบบ ใหม่แตกต่างกันนี้ ทำให้สามารถสรุปวิธีการในการเล่นเกมนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ได้อย่างชัดเจนว่า ไม่ว่าผู้เล่นอีกคนหนึ่งจะเสนอข้อตกลงอย่างไรมาก็ตาม นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ก็จะมีท่าทีเช่นเดิม คือนิยมเลือกแบบแข่งขันมากกว่าแบบร่วมมืออย่างชัดเจน

สรุป จะเห็นได้ว่านักศึกษาชั้นปีที่ 4 ที่ผ่านการเรียนวิชาต่างๆ ทางด้านบริหาร-ธุรกิจมาแล้ว กับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่มีความประสงค์จะเรียน แต่ยังไม่ได้เรียนวิชาทางด้านบริหารธุรกิจ มีพฤติกรรมความร่วมมือต่างกัน เมื่อเผชิญกับการตัดสินใจในเกมนทางเลือกของนักโทษ โดยกลุ่มนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มีพฤติกรรมความร่วมมือในการเล่นเกมนมากกว่ากลุ่มนักศึกษา

ชั้นปีที่ 4 ทั้งงานเงื่อนไขการเล่นแบบร่วมมือ, แบบแข่งขัน และแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน อย่าง
 มีนัยสำคัญทางสถิติ ($P < .001$) และเมื่อพิจารณาภายในกลุ่มชั้นปี พบความแตกต่างอันเป็น
 ผลมาจากเงื่อนไขการเล่น เฉพาะในกลุ่มชั้นปีที่ 1 กล่าวคือเงื่อนไขการเล่นแบบ
 ร่วมมือ และแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน ยังผลให้เกิดพฤติกรรมความร่วมมือที่ใหม่แตกต่างกัน และเป็น
 พฤติกรรมความร่วมมือสูง ($\bar{X} = 7.500$) ($\bar{X} = 7.6000$) ส่วนในเงื่อนไขแบบแข่งขัน ก่อให้เกิด
 พฤติกรรมความร่วมมือต่ำกว่าในเงื่อนไขอื่นๆ แต่ถึงกระนั้นก็ยังเป็นพฤติกรรมประเภทการ
 ร่วมมือ ($\bar{X} = 7.1250$) มากกว่าพฤติกรรมการแข่งขัน ส่วนภายในกลุ่มชั้นปีที่ 4 นั้น ผลการ
 วิเคราะห์ไม่พบความแตกต่าง อันเป็นผลมาจากเงื่อนไขการเล่น โดยอาจอธิบายได้ว่า
 การที่นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ได้ผ่านการศึกษาวิชาทางด้านบริหารธุรกิจมา จึงอาจจะทำให้มีการ
 เลือกตัดสินใจแสดงพฤติกรรมการแข่งขันสูงในทุกเงื่อนไขการเล่น แม้ว่าเมื่อผู้เล่นอีกคน
 หนึ่งจะได้แสดงเจตนาต้องการที่จะเล่นแบบร่วมมือมาก็ตาม ดังนั้นจึงอาจจะเป็นพฤติกรรมการ
 ปรับตัวที่ค่อนข้างจะไม่เหมาะสม เพราะแทนที่จะทำให้ตนเองและผู้อื่นได้คะแนนสูงสุด แต่
 นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ก็ได้เล่นแบบแข่งขัน ซึ่งอาจเป็นไปได้ว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 4 มีความต้องการ
 เอาชนะหรือ ต้องการที่จะเหนือกว่าผู้เล่นอีกคนหนึ่งก็เป็นได้ จนกระทั่งทำให้ท้ายที่สุดแล้ว
 ตนเองไม่ได้คะแนนสูงสุดที่ควรจะได้ สาเหตุของการตัดสินใจเลือกทานองนี้ อาจเป็นเพราะ
 ค่านิยมของการเอาชนะ หรืออาจเป็นการต้องการเหนือกว่าผู้อื่น หรืออาจเป็นไปได้ว่าจาก
 ประสบการณ์ที่ผ่านมา อาจมีแนวโน้มทำให้นักศึกษาชั้นปีที่ 4 เกิดโลกทัศน์ของความไม่ไว
 ใจผู้อื่น ซึ่งอาจคิดว่าถ้าตนเองทำดีไปผู้อื่นก็จะมีทางฉวยโอกาสได้ ดังนั้นจึงอาจเป็นไปได้ว่า
 การปรับปรุงหลักสูตรบริหารธุรกิจให้เน้นคุณค่าของการร่วมมือ และพึงพาวอาศัยกันมากกว่านี้
 จะทำให้ได้การผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพและมีการปรับตัวที่เหมาะสม อีกทั้งมีการตัดสินใจที่ยัง
 ประโยชน์สุขแก่สังคมยิ่งขึ้น