



ปัญหาและความเป็นมาของปัญหา

การวิจัยนี้มุ่งศึกษาพฤติกรรมการเสี่ยงของบุคคลที่มีแรงจูงใจได้สัมฤทธิ์ทั้งกันและมีความเชื่อออกลัทธิ-ปรัลลิต นอกจากจะหาว่าตัวแปรแรงจูงใจได้สัมฤทธิ์ และความเชื่อออกลัทธิ-ปรัลลิตมีผลทำให้บุคคลเสี่ยงมากน้อยเพียงใดแล้ว ยังสนใจปฏิกริยาร่วมของตัวแปรทั้งสองอีกด้วย

การเสี่ยง (Risk-taking) คือการตัดสินใจเลือกกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดโดยไม่อาจคาดคะเนผลที่เกิดตามมาได้แน่นอน (Joshii 1980: 85) ถ้าเราพูดว่าทุกคนต้องตาย คำพูดดังกล่าวไม่ได้แสดงให้เห็นว่ามีการเสี่ยงเลย การรู้ว่าคนเราตายด้วยสาเหตุอะไรแต่ไม่อาจควบคุมให้อาณาคคนเป็นไปอย่างที่ต้องการได้ คนก็ดำเนินชีวิตอยู่ได้ด้วยการเสี่ยงอย่างเช่นที่ทุกคนว่า ชีวิตคือการเสี่ยง ในทางธุรกิจการเสี่ยงคือความไม่แน่นอนในการสูญเสีย (Rosenblatt, Bonnington and Needles 1975: 322) แต่ถ้านักธุรกิจมีทักษะในการจัดการ มีการวางแผนอย่างระมัดระวังก็สามารถจะลดการเสี่ยงจากมากให้น้อยลงได้ การตัดสินใจกระทำสิ่งต่าง ๆ จะเสี่ยงหรือไม่ก็ขึ้นอยู่กับสภาพการณ์ที่เผชิญ ซึ่งต้องทำให้ตัดสินใจเลือกทางเลือกใดทางเลือกหนึ่ง และในการตัดสินใจเลือกทางเลือกใดผู้ตัดสินใจก็ต้องมีประสบการณ์ ความรู้ เพื่อประเมินทางเลือกว่ามีข้อดีข้อเสียอย่างไรและทางเลือกใดเหมาะสมที่สุด

โดยปกติขั้นตอนในการตัดสินใจของคนเรามีกระบวนการดังนี้ (Porter and Applewhite 1964: 297)

1. กระหนักในทางเลือกต่าง ๆ โดยพิจารณาจากประสบการณ์ ความรู้ที่มีอยู่

2. คาคะเนผลที่เกิดจากทางเลือกต่าง ๆ ซึ่งอาจไม่แน่นอน
3. ประเมินทางเลือกเพื่อเป็นแนวทางในการเลือก ซึ่งจะต้องคำนึงถึงเกณฑ์การเลือกที่ให้ผลสูงสุด

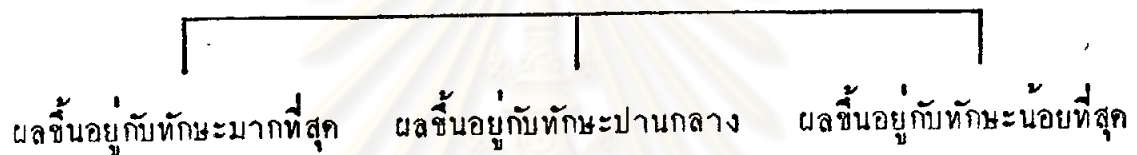
สำหรับสภาพการณ์ที่ผู้ตัดสินใจต้องเผชิญมีอยู่ 3 แบบ (Boss 1966: 1)

คือ

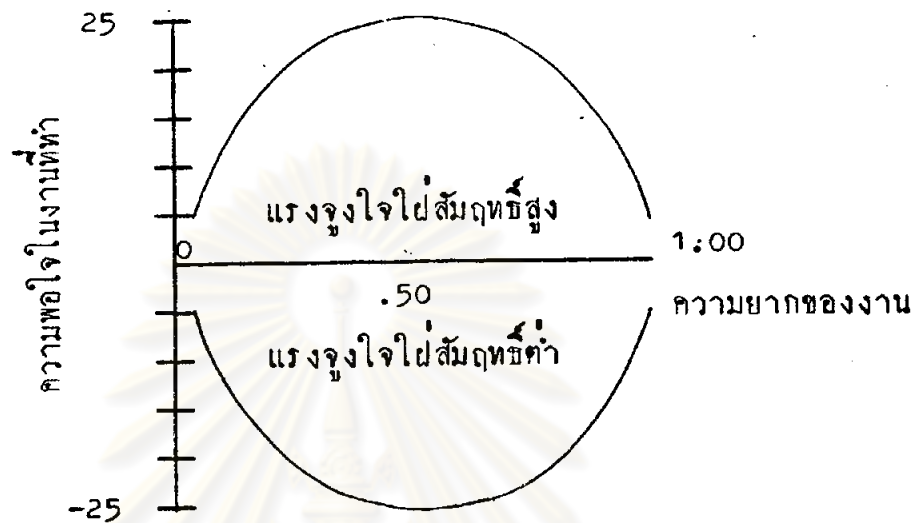
1. การตัดสินใจในสภาพการณ์ที่ทราบผลลัพธ์แน่นอน (Decision making in certainty situation) การตัดสินใจแบบนี้ผู้ตัดสินใจรู้ว่าปัจจัยอะไรบางอย่างที่มีผลต่อทางเลือกต่าง ๆ สามารถคาคะเนผลที่เกิดขึ้นได้
2. การตัดสินใจในสภาพการณ์ที่ผลออกมาไม่แน่นอน (Decision making in uncertainty situation) ผู้ตัดสินใจไม่อาจล่วงรู้ได้ว่าผลที่ตามมาหลังการตัดสินใจจะออกมาอย่างไร
3. การตัดสินใจในสภาพการณ์เสี่ยง (Decision making in risk situation) การตัดสินใจแบบนี้ผู้ตัดสินใจรู้ผลทางเลือกต่าง ๆ นั่นคือสามารถคาคะเนโอกาสที่จะเกิดผลได้หรือผลเสียจากแต่ละทางเลือก แต่เมื่อตัดสินใจเลือกทางใดแล้ว ก็เสี่ยงว่าผลที่ออกมาจะได้หรือเสีย

การศึกษาค้นคว้าของการตัดสินใจในการกระทำใด ๆ ส่วนใหญ่ใช้สภาพการทดลองที่ให้ผลออกมา 2 อย่างคือ สำเร็จ (success) หรือล้มเหลว (failure) (Kukla 1972: 458) กิจกรรมใดที่ผู้กระทำใช้ประสบการณ์และทักษะสูง เช่น ศัลยแพทย์ ช่างซ่อม ความไม่แน่นอนในผลสำเร็จน้อยกว่าผลจากการตัดสินใจของนักธุรกิจ ทั้งที่นักธุรกิจก็ใช้ความสามารถ ทั้งนี้เป็นเพราะว่าความสามารถหรือทักษะของนักธุรกิจมีอิทธิพลเหนือการกระทำน้อยกว่า และนักการพนันก็ต่างจากนักธุรกิจที่ไม่สามารถควบคุมผลที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจได้เลย (ยกเว้นการพนันบางอย่าง เช่น การใช้ลูกเต๋าที่มีการถ่วงน้ำหนักซึ่งอาจบังคับให้ลูกเต๋าชี้หน้าที่มีเลขใดก็ได้) จึงต้องเผชิญกับการเสี่ยงสูงในผลที่ตามมา จะได้หรือเสียก็อยู่ที่โชคหรือความบังเอิญ (chance) พฤติกรรมที่เกิดจากการตัดสินใจดังกล่าวข้างต้นจึงต่างกันในระดับ (degree) ของ

การเสี่ยง ถ้าทักษะมีอิทธิพลต่อผลสูงการเสี่ยงก็น้อยลง ถ้าจะเปรียบระดับการเสี่ยงบนแนวเส้นตรงเดียวกัน(continuum) ดังในภาพ จะเห็นว่ากิจกรรมที่ต้องใช้ทักษะที่เรียนรู้มา เช่น การบวก ลบ คูณ หาร เลขก็จะอยู่ทางปลายสุดด้านหนึ่งซึ่งเรารู้ผลของการกระทำว่าจะประสบความสำเร็จหรือไม่ ถือว่าเป็นการเสี่ยงน้อยที่สุด การเล่นการพนันที่โยนหัวโยนก้อยหรือเปิดไพ่ทักษะหรือความสามารถไม่ทำให้เกิดความแตกต่างในผลลัพธ์ ผลขึ้นอยู่กับความบังเอิญที่อยู่ทางปลายสุดอีกด้านหนึ่งถือว่ามี การเสี่ยงสูง ส่วนนักธุรกิจอยู่ตรงกลาง เพราะทักษะความสามารถมีส่วนในผลของการตัดสินใจมากกว่าโชค



MCClelland (1961: 207) พบว่าคุณลักษณะของนักธุรกิจ หรือผู้ประกอบการประการหนึ่งก็คือ กล้าเสี่ยงพอสมควร (moderate risk-taking) โดยเฉพาะในกรณีที่ต้องใช้ความสามารถ ไม่ใช่อาศัยโชค มีการตัดสินใจที่เด็ดเดี่ยว นอกจากนี้เขายังพบอีกว่าคนที่มีความต้องการสัมฤทธิ์ผลสูงพอใจที่จะทำสิ่งที่ยากพอสมควร เพราะมีความเชื่อในความสามารถของตนเอง การทำสิ่งที่ยากได้สำเร็จทำให้เกิดความพอใจ ส่วนคนที่มีความต้องการสัมฤทธิ์ผลต่ำพอใจทำสิ่งง่าย ๆ จึงไม่ค่อยกล้าเสี่ยงเพราะกลัวจะไม่สำเร็จหรือไม่เช่นนั้นก็ทำในสิ่งที่ง่ายไปเลย คือ เสี่ยงมากเกินไปทั้ง ๆ ที่รู้ว่าไม่สำเร็จแต่ก็หวังพึ่งโชค Atkinson (1958:331) ซึ่งได้อธิบายการเสี่ยงก็ได้แสดงให้เห็นว่า ความพอใจในความสำเร็จของบุคคล ขึ้นอยู่กับความยากของงาน งานที่มีความยากต่าง ๆ กันดึงดูดความสนใจของบุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่างกันได้ ดังเส้นโค้งในภาพที่ 1 แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของบุคคลจึงเป็นตัวแปรบุคลิกภาพที่เกี่ยวข้องกับการเสี่ยงของบุคคล



ภาพที่ 1 ความสัมพันธ์ระหว่างความพอใจในความสำเร็จกับความยากของงาน

Murray เป็นคนแรกที่กำลังกล่าวถึงความต้องการ สัมฤทธิ์ผลว่าเป็นการต่อสู้ เพื่อเอาชนะอุปสรรค ไขหลังต่อสู้สิ่งที่ยากให้สำเร็จโดยรวดเร็ว ตามความคิดของ McClelland ความต้องการ สัมฤทธิ์ผลคือความสำเร็จในการแข่งขันกับมาตรฐานอัน คิลิส (McClelland and others 1953: 110-111) ความต้องการ สัมฤทธิ์ ผลิตจึงเป็นแรงผลักดันให้บุคคลคาดหวังในความพอใจในความสำเร็จจากการกระทำสิ่ง ที่ยากและท้าทาย Atkinson กล่าวว่าความสำเร็จในงานที่ยากและท้าทายจะนำ มาซึ่งความพอใจตามผลของการกระทำเกิดจากการไข้ทักษะ ไม่ใช่ขึ้นอยู่กับโชคหรือ ความบังเอิญ (Atkinson 1958: 251) นั่นคืองานที่ทำต้องอาศัยทักษะผู้กระ-

ทำก็จะรับรู้ว่าการกระทำขึ้นอยู่กับความสามารถของตนเอง คนเป็นผู้ที่ควบคุมผลที่ออกมา ถ้าพิจารณาตามนิยามของ Rotter พวกนี้คือพวกอคติชิต ตรงกันข้ามกับคนอื่นพวกหนึ่งที่เชื่อว่าโชคหรือความบังเอิญและบุคคลอื่นในสังคมเป็นผู้บันดาลผล เรียกว่าเป็นผู้ที่มีปรัลลิต (Rotter 1966: 1) มีงานวิจัยที่พยายามหาความสัมพันธ์ของตัวแปรแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และความเชื่ออคติชิต-ปรัลลิต ผลที่ได้ชี้ให้เห็นว่าผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงและมีอคติชิตรับรู้ว่าการกระทำของตนเองนำไปสู่ความสำเร็จมากกว่าคนที่มีความแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ (Weiner and Kukla 1970: 1-20) อย่างไรก็ตามคนที่มีความแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงอาจไม่ได้มีอคติชิตสูงเท่ากันก็ได้ และอาจมีคนที่จำนวนมากที่มีความแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำแต่ก็ยังคงเชื่อว่าพฤติกรรมของเขาเป็นตัวกำหนดผลการกระทำของเขา (Rotter 1966: 3) จึงน่าจะได้นำตัวแปรความเชื่ออคติชิต-ปรัลลิตมาศึกษาร่วมกับตัวแปรแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เพื่อให้การพยากรณ์การเสี่ยงของบุคคลตามทฤษฎีของ Atkinson ชัดเจนขึ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมการเสี่ยงของบุคคลในสภาพการณ์ในห้องเรียน เพราะในการจัดการเรียนการสอนเรามุ่งหวังให้นักเรียนบรรลุเป้าหมาย นั่นคือช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จตามที่คาดหวัง โดยครูผู้สอนรู้อาจจะจัดกิจกรรมให้นักเรียนอย่างไรนักเรียนจึงจะประสบความสำเร็จดังกล่าว โดยใช้ความสามารถและทักษะที่เรียนรู้มาโดยเต็มที่ ไม่เสี่ยงมากเกินไปเพราะจะทำให้นักเรียนประสบความสำเร็จล้มเหลวเนื่องจากการกระทำทั้ง ๆ ที่รู้ว่าไม่มีโอกาสสำเร็จ นอกจากนี้ก็ไม่ให้งานที่ง่ายจนเกินไปซึ่งไม่ท้าทายต่อการเสี่ยงเลย ในการที่จะจัดกิจกรรมได้ถูกต้องครูจำเป็นต้องเข้าใจบุคลิกภาพของนักเรียนในเรื่องแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และความเชื่ออคติชิต-ปรัลลิต ตลอดจนการเสี่ยงในการกระทำสิ่งต่าง ๆ ของนักเรียนที่แตกต่างกันในตัวแปรทั้งสองด้วย

เพื่อจะได้อธิบายว่าตัวแปรที่ศึกษาสัมพันธ์กันในลักษณะใดบ้าง ผู้วิจัยจะได้เสนอแนวคิด ทฤษฎี ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรเหล่านั้น

แนวคิดเชิงทฤษฎีและวรรณคดีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีที่อธิบายพฤติกรรมความเสี่ยง

เนื่องจากการเสี่ยงคือการตัดสินใจกระทำสิ่งต่าง ๆ ในภาวะการเสี่ยง ภาวะที่เสี่ยงก็คือภาวะที่เราไม่มีข้อมูลที่เกี่ยวข้องบ้างแต่ไม่สมบูรณ์เหมือนการตัดสินใจใน ภาวะที่แน่นอน(certainty) แต่ไม่ถึงกับอยู่ภายใต้ข้อมูลที่มั่นคงเหมือนการตัดสินใจใน ภาวะที่ไม่แน่นอน(uncertainty) การอธิบายการเสี่ยงจะอธิบายการตัดสินใจของบุคคลเมื่อบุคคลรู้โอกาสของความเป็นไปได้หรือความน่าจะเป็น(probability) ของทางเลือกต่าง ๆ ที่ใช้เป็นแนวทางในการตัดสินใจ

กลุ่มทฤษฎีการตัดสินใจ(Decision Theories) ที่อธิบายพฤติกรรมความเสี่ยงของบุคคลโดยทั่ว ๆ ไปเริ่มจากกลุ่มนักคณิตศาสตร์ แพร่หลายมากในวงการพนัน แล้วพัฒนาต่อ ๆ มาโดยนักเศรษฐศาสตร์และนักคณิตศาสตร์ ทฤษฎีในกลุ่มนี้มีอยู่ 3 ทฤษฎีได้แก่

1. ทฤษฎีค่าคาดหวังสูงสุด (Expected value maximization model) เป็นความคิดของนักคณิตศาสตร์ที่ใช้อธิบายเกมการเล่นที่ขึ้นอยู่กับโอกาสและการตัดสินใจเสี่ยง ทามทฤษฎีนี้คนเราก็คิดสินใจเพราะค่าคาดหวังสูงสุด (maximized expected value)(Edwards, quoted in Edwards and Tversky, eds. 1967: 28) ค่าความคาดหวังคำนวณได้ดังนี้

$$EV = P_1V_1 + P_2V_2 + \dots + P_nV_n$$

เมื่อ EV แทน ค่าความคาดหวัง

P_n แทน ความน่าจะเป็นหรือโอกาสที่จะเกิดผล n

V_n แทน ค่าของผล n

เมื่อ $P_1 + P_2 + \dots + P_n = 1$

บุคคลจะตัดสินใจเสี่ยงถ้าค่าความคาดหวังเป็นบวก และไม่เสี่ยงถ้าค่าความคาดหวังเป็นลบ

2. ทฤษฎีอรรถประโยชน์ค่าคาดหวังสูงสุด (Expected utility maximization model) เนื่องจากความคิดที่ว่าคนเรากระทำสิ่งต่าง ๆ ถ้าค่าความคาดหวังสูงสุดนั้นขัดแย้งกับพฤติกรรมหลายอย่างในชีวิตจริง เช่น การซื้อสลากกินแบ่ง การซื้อประกันภัย แม้ค่าความคาดหวังเป็นลบแต่คนก็ยังซื้อ Bernoulli (Edwards, quoted in Edwards and Tversky, eds. 1967: 29) นักคณิตศาสตร์ในศตวรรษที่ 18 เสนอว่า คนเรากระทำสิ่งต่าง ๆ เพื่ออรรถประโยชน์ค่าคาดหวังสูงสุดมากกว่าค่าคาดหวัง ความคิดนี้แพร่หลายอย่างกว้างขวางหลังจากที่ Von Newman และ Morgenstern ตีพิมพ์หนังสือออกมาในปี 1944 เรื่องทฤษฎีว่าด้วยเกม และพฤติกรรมทางเศรษฐศาสตร์ การคำนวณอรรถประโยชน์ค่าคาดหวังทำได้โดยเอาค่าหรืออรรถประโยชน์ของผลหนึ่ง ๆ คูณด้วยความน่าจะเป็นของการเกิดผลนั้น แล้วหาผลรวมออกมา

เขียนเป็นสมการได้ว่า

$$EU = P_1U_1 + P_2U_2 + \dots + P_nU_n$$

เมื่อ EU แทน อรรถประโยชน์ค่าคาดหวัง
 P_n แทน ความน่าจะเป็นหรือโอกาสที่จะเกิดผล n
 U_n แทน อรรถประโยชน์ของผล n

อรรถประโยชน์หมายถึงค่าหรือความพอใจในสิ่งต่าง ๆ ตามความรู้สึกของบุคคล ตามทฤษฎีอรรถประโยชน์สูงสุดนี้บุคคลเลือกเสี่ยงซื้อสลากกินแบ่งและประกันภัยก็เพราะเขามีความรู้สึกว่ารางวัลหรือผลตอบแทนที่ได้รับมีอรรถประโยชน์มาก แต่เงินที่เสียไปมีอรรถประโยชน์น้อยเมื่อเทียบกับผลที่ได้รับ

ทฤษฎีอรรถประโยชน์นี้ก็ยังมีจุดอ่อนเมื่อพิจารณาว่าบุคคลตัดสินใจเสี่ยงจากอรรถประโยชน์สูงสุดเพียงอย่างเดียว เพราะอรรถประโยชน์ของสิ่งเดียวกันในสภาพ-

การต่างกันจะไม่เท่ากัน เช่น การซื้อสลากกินแบ่งต่างวาทไหนได้เลขดี ๆ จากการ
 เก็งของพระอาจารย์ที่มีข้อความหวังที่จะได้ก็มีสูง

3. ทฤษฎีอรรถประโยชน์คาดหวังแบบอัตนัย (Subjective expected utility model) Edwards (Edwards and Tversky , eds. 1967 : 67) เสนอว่าการตัดสินใจเลือกเสี่ยงของคนเราไม่ใช่เพราะอรรถประโยชน์สูงสุดเท่านั้นแต่ยังพิจารณาความน่าจะเป็นตามอัตนัยด้วย นั่นคือต้องมีการประเมินการปรากฏของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เข้ามาเกี่ยวข้อง เป็นความน่าจะเป็นของทางเลือกต่าง ๆ แบบอัตนัยซึ่งจะมีค่าอยู่ระหว่าง 0 และ 1 แนวคิดของทฤษฎีนี้จึงต่างจากทฤษฎีอรรถประโยชน์คาดหวังโดยทั่ว ๆ ไปที่พิจารณาความน่าจะเป็นแบบอัตนัยแทนความน่าจะเป็นแบบปรนัยดังในทฤษฎีอรรถประโยชน์คาดหวัง ค่าอรรถประโยชน์คาดหวังแบบอัตนัยจึงขึ้นอยู่กับความน่าจะเป็นแบบอัตนัย และอรรถประโยชน์ของมันเขียนเป็นสมการได้ดังนี้

$$SEU = SP_1 U_1 + SP_2 U_2 + \dots + SP_n U_n$$

เมื่อ SEU แทน อรรถประโยชน์คาดหวังแบบอัตนัย
 SP_n แทน ความน่าจะเป็นแบบอัตนัยที่จะเกิดผล n
 U_n แทน อรรถประโยชน์ของผล n

ความสมการข้างต้นผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นอาจมี 2 อย่าง ผลอย่างหนึ่งมีอรรถประโยชน์มากเรียกว่าความสำเร็จ (success) ผลอีกอย่างหนึ่งมีอรรถประโยชน์น้อยกว่าก็เป็นความล้มเหลว (failure) เมื่อผลบวกของความน่าจะเป็นแบบอัตนัยของผลทั้งสองเป็น 1 ก็จะได้

$$SEU = SP_s U_s + SP_f U_f$$

เมื่อ SP_s แทน ความน่าจะเป็นแบบอัตนัยที่จะสำเร็จ
 SP_f แทน ความน่าจะเป็นแบบอัตนัยที่ล้มเหลว

U_s แทน อรรถประโยชน์ของความสำเร้จ

U_f แทนอรรถประโยชน์ของความล้มเหลว

ตามทฤษฎีนี้ ถ้าเราทราบความน่าจะเป็นแบบอิตันยของบุคคลที่มีต่อผลหนึ่ง ๆ และอรรถประโยชน์ของผลนั้น ๆ เราก็สามารถพยากรณ์ได้ว่า บุคคลจะเสี่ยงกระทำหรือไม่กระทำจากค่า SEU ที่คำนวณออกมา ถ้าค่า SEU เป็นบวกบุคคลก็จะตัดสินใจเสี่ยง ถ้ามีทางเลือกหลายทางที่อรรถประโยชน์เป็นบวกเหมือนกันก็จะเสี่ยงในทางเลือกที่ค่า SEU สูงสุดหรือโอกาสของความสำเร้จสูงสุด

เมื่อพิจารณาทฤษฎีการตัดสินใจที่เสนอมาช่างกัน ทฤษฎีหลังสุดคือ ทฤษฎีการตัดสินใจเพื่ออรรถประโยชน์คาดหวังแบบอิตันยสมบูรณ์กว่าอีก 2 ทฤษฎีแรก ทฤษฎีนี้จึงใช้อธิบายพฤติกรรมความเสี่ยงของคนได้มากมาย โดยเฉพาะพฤติกรรมในสถานการณ์ทั่ว ๆ ไปซึ่งผู้ตัดสินใจไม่ต้องใช้ความสามารถหรือทักษะ เช่น การเล่นเกมพนัน เป็นต้น เพราะว่ากิจกรรมดังกล่าวเป็นเรื่องของโชคหรือความบังเอิญอย่างแท้จริง

การวัดพฤติกรรมความเสี่ยง

1. วิธีธรรมชาติ (Natural method) เป็นการสังเกตพฤติกรรมความเสี่ยงของบุคคลที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง วิธีนี้จึงมีผู้ใช้น้อยอาจเพราะสิ้นเปลืองเวลา ต้องรอคอยกว่าจะเกิดเหตุการณ์ซึ่งกินเวลานานและอาจจะมีตัวแปรรบกวนซึ่งควบคุมยาก

ในวิธีธรรมชาติ ผู้วิจัยไม่แตะต้องสิ่งแวดล้อมที่เป็นอยู่แม้แต่น้อย จะทำหน้าที่สังเกต บันทึก รวบรวม และวิเคราะห์ปรากฏการณ์ที่ตนศึกษาเพื่อสรุปเป็นผลงานวิจัย พฤติกรรมที่สังเกตและบันทึกก็จะเป็นพฤติกรรมที่เกิดในสภาพเป็นจริงตามธรรมชาติ (ชัยพร วิชาวุธ 2518: 76)

ตัวอย่างผู้ที่ศึกษาโดยวิธีนี้ได้แก่ Rockwell เขาใช้วิธีการสังเกตการเกิดอุบัติเหตุในโรงงาน พบว่าถ้าเกิดอุบัติเหตุขึ้นบ่อย ๆ ในฝ่ายใด ผู้รับผิดชอบในฝ่ายนั้นก็ต้องเป็นผู้ที่เสี่ยงสูง (Gilmer 1971: 529)

2. วิธีทดลอง (Experimental method) วิธีนี้ผู้วิจัยตั้งใจเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมหรือสร้างสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง แล้วคอยสังเกตพฤติกรรมที่เป็นผลของการเปลี่ยนแปลงนี้ (ชัชพร วิชาวุธ 2518: 76) มีผู้ใช้วิธีนี้กันมาก ใช้การสร้างสถานการณ์ขึ้นมาให้ผู้รับการทดลองตัดสินใจภายใต้การเลือกซึ่งมีโอกาสที่จะได้หรือเสีย สำเร็จหรือล้มเหลวต่าง ๆ กัน การพิจารณาว่าเป็นการเสี่ยงมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับทางเลือก ถ้าเลือกทางเลือกที่โอกาสจะสำเร็จเท่าเท่าไรก็ถือว่าการเสี่ยงก็ยิ่งสูง ดังตัวอย่างการสร้างสถานการณ์สมมุติในการต่อรองซื้อขายผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม เมื่อกำหนดทางเลือกให้ 2 ทางโดยที่ทางหนึ่งเสี่ยงมากกว่าอีกทางหนึ่ง (Reingen 1974: 259-296) การเล่นเกมพนันโยนเหรียญที่หาสีแดงไว้ค้ำหนึ่งหลาย ๆ เหรียญ เช่น 9 เหรียญ แล้วให้ผู้เล่นทายว่าจะขึ้นค้ำที่มีสีแดงก็เหรียญโดยให้รางวัลเป็นเงิน (Munson 1962: 640 - 643) เป็นต้น สถานการณ์ที่สร้างขึ้นส่วนใหญ่อีกก็ให้ผู้รับการทดลองเล่นเกม โดยมีเงื่อนไขต่าง ๆ กันแล้วแต่จุดมุ่งหมายที่ผู้วิจัยจะศึกษา อาจสร้างเงื่อนไขของสถานการณ์ว่าเป็นจริงกับสถานการณ์ที่สมมุติ เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างในการเสี่ยงเมื่อผู้รับการทดลองรับรู้สถานการณ์ต่างกัน นักวิจัยบางคนก็อาจกำหนดเงื่อนไขให้รางวัลมากน้อยต่างกัน เมื่อต้องการเปรียบเทียบการเสี่ยงในกรณีที่ผลตอบแทนต่างกัน ถ้าจะแบ่งวิธีการวัดการเสี่ยงโดยใช้การสร้างสถานการณ์ (Situational method) ออกตามประเภทของสถานการณ์ก็จะได้ 2 ประเภท คือ

2.1 การวัดการเสี่ยงในสถานการณ์ที่อาศัยโชค (chance situation) เกมที่ใช้ เช่น เกมการพนันที่ใช้การหมุนวงล้อรูเล็ต (roulette) มีเงินเป็นเดิมพัน (Lonergan and McClintock 1961: 447-455; Kass 1966: 169-176) ให้เสี่ยงกลุ่มที่มีทั้งไม่อันตรายและไม่อันตราย ให้รางวัลเป็นลูกกวาดมากน้อยตามจำนวนปุ่มที่กดที่ไม่ใช่ปุ่มอันตราย ถ้าผู้รับการทดลองกดปุ่มที่ไม่อันตรายยิ่งมากก็แสดงว่ายิ่งเสี่ยงสูง แต่ถากกดแล้วไปถูกปุ่มอันตรายลูกกวาดที่จะได้ก็ต้องเสียหมด (Slovic 1966: 169-176)



นอกจากการ สร้างสถานการณ์ที่ต้องให้เล่นเกมดังกล่าว อาจให้เล่นเกมอย่างอื่น เช่น ทายตัวเลข เปิดประตูวง หน้าต่างวง หมุนวงล้อ นอกจากนี้ยังมีผู้ใช้การเขียน - ทอบ เช่น แบบสอบถามที่ประกอบด้วยรายการปัญหาให้ผู้รับการทดลองหาทางเลือก ซึ่งใน แต่ละทางเลือกมีโอกาสของความเป็นไปได้ต่าง ๆ กัน ตัวอย่างปัญหาที่ Wallach and Kogan (1959 , quoted in Bossu and Deep 1970: 435) ใช้คือ

"นาย ก. เป็นวิศวกรไฟฟ้าซึ่งแต่งงานแล้วและมีบุตร 1 คน เขาทำงานอยู่ในบริษัทใหญ่แห่งหนึ่งหลังจากสำเร็จการศึกษามา 5 ปี แล้ว แม้ว่าเงินเดือนเขาจะพอใช้แต่ก็น้อยกว่าจะได้เพิ่มมากขึ้นก็มักจะเกษียณ เมื่อมีบริษัทเล็ก ๆ เสนองานใหม่ให้เขา ซึ่งให้เงินเดือนตอนเริ่มต้นน้อยและเมื่อทำต่อไปเงินเดือนก็ไม่ได้เพิ่มมากนัก แต่อาจมีส่วนร่วมในการเป็นเจ้าของถ้าบริษัทมั่นคง" ให้ผู้รับการทดลองเลือกความเป็นไปได้ที่บริษัทใหม่จะมีฐานะทางการเงินมั่นคง ที่จะให้ผลคุ้มค่ากับนาย ก. เมื่อเขาได้เปลี่ยนงานใหม่ ไล่แก่ 1/10, 2/10, 3/10, 4/10, 5/10, 6/10, 7/10, 8/10, 9/10 หรืออาจเลือกทางเลือกที่ว่า นาย ก. ไม่ควรเปลี่ยนงานใหม่ไม่ว่าบริษัทใหม่จะมีโอกาสของความเป็นไปได้ทางการเงินที่จะมั่นคงสูงขึ้นเท่าไรก็ตาม

2.2 การวัดการเสี่ยงในสถานการณ์ที่ต้องอาศัยทักษะหรือความชำนาญ (Skill situation) เกมที่ใช้ได้แก่ การให้ผู้รับการทดลองโยนท่วงเข้าหลัก การปาเป้าโดยให้เลือกยื่นห่างจากหลักได้ในระยะต่าง ๆ กัน หรือ วิธีการที่ใช้กระดาษคินสอให้วาครูป เป็นต้น (McClelland 1961: 211-212) เกมต่าง ๆ เหล่านี้ต้องอาศัยทักษะทางด้านกล้ามเนื้อ ผู้รับการทดลองจะประสบความสำเร็จหรือล้มเหลวในการเล่นนอกจากจะขึ้นอยู่กับโชคแล้วยังขึ้นอยู่กับทักษะความชำนาญของผู้รับการทดลองด้วยโดยมีผลได้ซึ่งนอกจากจะเป็นความภูมิใจในความสำเร็จและผลเสียโดยการถูกตำหนิ หรือการเสียหายแล้วยังได้รางวัลเป็นเงินหรือสิ่งของอื่น ๆ มากน้อยตามความเป็นไปได้ของแต่ละทางเลือกด้วย เพื่อให้สถานการณ์เหมือนชีวิตจริง นอกจากนี้ก็มีการวัดการเสี่ยงในสถานการณ์ที่ต้องอาศัยทักษะโดยทางอ้อม เช่น ให้ทำข้อสอบแบบปรนัยแล้ววัดจำนวนข้อที่ผู้ทำเขา ทั้ง ๆ ที่รู้อยู่ว่าเมื่อทำผิดจะต้องถูกลงโทษ (Slaker 1969: 115-128)

แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์กับพฤติกรรมกาเปลี่ยนแปลง

แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เป็นลักษณะทางจิตวิทยาที่มีความสำคัญมาก มีอิทธิพลต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของทุกสังคมให้เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว (McClelland 1961: 205) มีลักษณะที่แสดงออกถึงแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในตัวบุคคลอยู่ 3 ประการ ได้แก่

1. ความต้องการในงานที่ทำมีความสำเร็จระดับสูงหรือควมมาตรฐานอันดีเลิศ (Standard of excellence)
2. ความต้องการที่จะแสดงให้เห็นถึงความเป็นเอกลักษณ์ (Uniqueness of characteristic) ซึ่งชี้ให้เห็นถึงความสำเร็จที่แตกต่างไปจากธรรมดา
3. ความต้องการทำงานที่ใช้เวลานาน (Long term of work) ที่สามารถทำได้สำเร็จในชีวิต

จะเห็นว่าสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่กระตุ้นแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์คือ การตั้งเกณฑ์หรือมาตรฐานของผลงาน การตั้งเกณฑ์ที่ทำให้บุคคลเกิดแรงจูงใจที่จะทำงานให้สำเร็จตามเกณฑ์ และเมื่อสำเร็จก็จะเกิดความภาคภูมิใจ เกณฑ์ดังกล่าวอาจประเมินโดยตัวบุคคลเองหรือประเมินโดยคนอื่นก็ได้ คนที่ตั้งเกณฑ์สำหรับตนเองสูงจะเพียรพยายามให้บรรลุเกณฑ์ ส่วนคนที่ไม่ได้ตั้งเกณฑ์สำหรับตนเองไว้ก็มักจะไม่มีความเพียรพยายามน้อย คนพวกแรกจะมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่าพวกหลัง (Secord and Backman 1964 : 568)

Mehrabian (1968: 494-455) ได้วิเคราะห์องค์ประกอบของแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์พบว่าลักษณะของคนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงซึ่งแตกต่างจากคนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำในลักษณะตรงกันข้าม มีอยู่ 8 ประการ ได้แก่

1. ตั้งระดับความมุ่งหวังตามความเป็นจริงและเลือกงานที่ต้องเสี่ยง

กลาง ๆ

2. มีความรู้สึกที่ดีต่อความสำเร็จมากกว่าความรู้สึกที่ไม่ดีต่อความล้ม -

เหลว

3. มีความเป็นอิสระ ไม่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของการถูกชักจูงได้ง่าย

4. มีความอดใจรอได้แม้ว่าผลที่จะได้อยู่ในระยะยาว

5. ชอบงานที่ต้องใช้ทักษะหรือการแข่งขัน

6. มุ่งอนาคต คิดถึงอนาคตมากกว่าอดีตและปัจจุบัน

7. ชอบกิจกรรมที่แสดงถึงความสำเร็จ

8. ชอบงานที่ยาก ทำหายความสามารถ

ทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์กับการทำนายพฤติกรรมความเสี่ยง

ทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์พัฒนามาเป็น 2 แนวทาง คือ

1. ทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่พัฒนาตามแนวของ McClelland

ซึ่งได้อธิบายพฤติกรรมบนรากฐานของความต้องการ

ความต้องการทั้งหมดในตัวบุคคลจะมีปฏิกริยาร่วมกัน (interaction) ผลักดันให้บุคคลมีการกระทำเพื่อบรรลุเป้าหมาย (Keith 1977: 46) แต่ความต้องการ 3 อย่างที่ McClelland สนใจได้แก่ ความต้องการความสำเร็จ (need for achievement) ความต้องการไมตรีสัมพันธ์ (need for affiliation) และความต้องการอำนาจ (need for power)

จากผลงานของ McClelland ได้ชี้ถึงสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงความต้องการความสำเร็จเป็นอย่างมากประการหนึ่ง คือการเสี่ยงกลาง ๆ แต่ก็ไม่ได้เน้นที่กระบวนการว่าทำไมบุคคลจึงเลือกกระทำพฤติกรรมเช่นนั้นนอกเหนือจากความต้องการซึ่งเป็นเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น

2. ทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่พัฒนาตามแนวทางของ Atkinson ซึ่ง

เน้นทางด้านกระบวนการที่อธิบายแบบแผนพฤติกรรมมากกว่าจะเน้นปัจจัยที่เป็นความต้องการของบุคคล

Atkinson ได้สร้างทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์มาตั้งแต่ปี 1957 โดยขยายมาจากทฤษฎีความพอใจในผล (Resultant Valency Theory) ที่ Escalona, Festinger และ Lewin ใช้อธิบายการตั้งระดับความมุ่งหวัง (level of aspiration) (Atkinson 1964: 242) แล้วพัฒนาเรื่อยมาโดยเพิ่มเติมแก้ไขและปรับปรุงเล็กน้อย

ทฤษฎีของ Atkinson ที่เกี่ยวกับการเสี่ยงได้กล่าวไว้ว่า "แนวโน้มนำไปสู่ความสำเร็จในงานใด ๆ ก็ตามเป็นผลคูณ (Multiplicative Function) ของแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (M_s) ความคาดหวังในโอกาสของความสำเร็จในงาน (P_s) และค่าของสิ่งล่อใจ (I_s)" (Atkinson 1964: 242)

เขียนเป็นสมการได้ว่า $T_s = M_s \times P_s \times I_s$

ในทำนองเดียวกัน "แนวโน้มนำสู่ความเสี่ยงความล้มเหลวก็เป็นผลคูณของแรงจูงใจหลีกเลี่ยงความล้มเหลว (M_f) โอกาสของความล้มเหลว (P_f) และค่าของสิ่งล่อใจทางลบในงานนั้น (I_f)" (Atkinson 1964: 244)

เขียนเป็นสมการได้ว่า $T_f = M_f \times P_f \times I_f$

ผลของแนวโน้มนำทั้งสองในการทำงานที่มุ่งสัมฤทธิ์ ก็เท่ากับผลบวกของแนวโน้มนำไปสู่ความสำเร็จ และแนวโน้มนำหลีกเลี่ยงความล้มเหลวกับแนวโน้มนำที่เกิดจากภายนอกอื่น ๆ (Extrinsic motivational tendencies) (T_{ext})

จะได้ว่า $T_r = T_s + T_f + T_{ext}$

ข้อตกลงเบื้องต้นของทฤษฎีข้อหนึ่งก็คือ ทั้งสิ่งล่อใจทางบวกและทางลบเป็นฟังก์ชันของความคาดหวังหรือโอกาสของความสำเร็จ

จะได้ว่า $I_s = 1 - P_s$

$$\text{และ} \quad I_f = - P_s$$

$$\text{โดยกำหนดให้} \quad P_s + P_f = 1$$

จากตัวแปรที่สำคัญ 3 ตัวในทฤษฎีของ Atkinson คือ แรงจูงใจ ความคาดหวังและสิ่งล่อใจ แรงจูงใจซึ่งได้กล่าวไว้แล้วว่าเป็นสภาพที่แฝงอยู่ในตัวบุคคล และจะแฝงอยู่จนกว่าจะถูกกระตุ้นจากตัวชี้แนะในสภาพแวดล้อม (situational cues) ทำให้เขาเกิดความคาดหวังขึ้น บุคคลจึงต้องประเมินการกระทำของเขากับมาตรฐานความดีเลิศ (standard of excellence) บางอย่าง และผลการกระทำของเขาจะออกมาว่าเป็นที่พอใจหรือสำเร็จ (success) หรือไม่พอใจหรือล้มเหลว (failure) ดังนั้น การแสวงหาความสัมฤทธิ์ผลของบุคคลไม่ได้เกิดขึ้นทุกสถานการณ์ จะเกิดในสถานการณ์ที่รับรู้ว่าการกระทำจะถูกนำไปเปรียบเทียบกับมาตรฐานความดีเลิศบางอย่าง ซึ่งจะไปกระตุ้นแรงจูงใจได้ สัมฤทธิ์ให้ปรากฏออกมาเป็นการกระทำ ตัวอย่างเช่น นักเรียนบางคนที่ยังเรียนอาจจะคาดหวังว่าถ้าตัวเขาขยันเขาจะสอบผ่าน ถ้าสิ่งล่อใจดึงดูดคุณนั้นคือการสอบผ่านมีความสำคัญมากกว่าสิ่งอื่น ๆ ก็มีผลทำให้เพิ่มพลังในการเรียนของเขา

เนื่องจากแรงจูงใจมี 2 ทิศทางคือทางหนึ่งเข้าหาความสำเร็จ (M_s) ซึ่งบุคคลพยายามแสวงหาอีกทางหนึ่งตรงกันข้ามซึ่งบุคคลพยายามหลีกเลี่ยงเรียกแรงจูงใจหลีกเลี่ยงความล้มเหลว (M_f) ผลลัพธ์ของแรงจูงใจของบุคคล (Resultant achievement motivation) จึงพิจารณาจากค่าแรงจูงใจทั้งสอง คนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงจะมีค่าความต้องการสัมฤทธิ์ผลสูงกว่าความกลัวความล้มเหลว ส่วนคนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำมีความกลัวความล้มเหลวสูงกว่าความต้องการสัมฤทธิ์ผล

การวัดค่าของ M_s ในระยะแรก ๆ ใช้แบบวัดให้สร้างจินตนาการ (Thematic Apperception Test) ทั้งนี้เพราะว่าความคิดรวบยอดของคำว่าความต้องการสัมฤทธิ์ผลมาจากแนวความคิดในทฤษฎีบุคลิกภาพของ Murray ส่วนการวัดแรงจูงใจหลีกเลี่ยงความล้มเหลวก็ใช้แบบวัดความวิตกกังวล (anxiety) ต่อมาก็มีการ

ปรับปรุงกันเรื่อย ๆ จนในที่สุดก็มิได้สร้างแบบวัดที่เป็นแบบสำรวจพฤติกรรมที่สามารถ
อนุมานแรงจูงใจได้สัมฤทธิ์ของบุคคลออกมาโดยไม่ต้องแยกทดสอบทั้งการสร้างจิต-
นาการและการวัดความวิตกกังวล

จากทฤษฎีและข้อตกลงเบื้องต้นที่เสนอมานี้พิจารณาได้ว่าตัวแปรใดที่เพิ่ม
แรงจูงใจในตัวนักเรียนได้ ก็มีทางทำได้ 2 ทางคือ

1. เพิ่มความต้องการสัมฤทธิ์ผล หรืออาจลดความกลัวความล้ม-
เหลว

2. เพิ่มโอกาสของความสำเร็จตามที่คาดหวัง

Atkinson (1964: 256) เสนอว่าการเปลี่ยนแปลงการคาด
หวังโอกาสของความสำเร็จทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแรงจูงใจ ซึ่งปรากฏให้เห็น
ทั้งในผลการเรียนและความสนใจในสิ่งที่เรียน

โอกาสของความสำเร็จก็คือระดับความมุ่งหวัง (level of as-
piration) ของบุคคลนั่นเองซึ่งเป็นความคาดหวัง (expectancy) ของบุคคลว่า
เขาจะทำงานตามเป้าหมายใดผลเป็นอย่างไร และเขาจะประสบความสำเร็จหรือล้ม-
เหลว หากบุคคลมีความมุ่งหวังสูงจะทำให้ความตั้งใจทำงานเพิ่มสูงขึ้นด้วย การเพิ่ม
โอกาสของความสำเร็จก็ต้องเพิ่มความยากของงาน (Feather 1967:372) เพราะ
งานยากล่อใจให้อยากทำ เมื่องานยากการทำได้สำเร็จทำให้เกิดความภูมิใจ ค่า
ของสิ่งล่อใจก็สูง

× บุคคลจะคาดหวังเช่นไรขึ้นอยู่กับความสำเร็จหรือความล้มเหลวจาก
ประสบการณ์ที่ผ่านมา (McDonald 1959: 108) ความสำเร็จมีผลทำให้การตั้ง
ระดับความมุ่งหวังสูงขึ้น ในทางตรงกันข้ามความล้มเหลวมีผลทำให้ลดระดับความมุ่ง
หวัง (Sears 1940: 498-536; Lewin, et al. quoted in Hunt 1944:
333-378; Mursetin 1965: 357-362) ในการศึกษาของ Sears พบว่า
นักเรียนที่ล้มเหลวตั้งระดับความมุ่งหวังไม่ตรงตามความเป็นจริง คือตั้งสูงหรือต่ำกว่า

ความเป็นจริงมากกว่านักเรียนที่เคยประสบความสำเร็จ เขาใช้วิธีการทดลองด้วยการเลือกนักเรียนระดับ 4, 5 และ 6 มา 3 กลุ่ม กลุ่มแรกเป็นเด็กที่ประสบความสำเร็จ กลุ่มที่สองล้มเหลว กลุ่มที่สามคละกัน การพิจารณาว่าจะประสบความสำเร็จหรือล้มเหลวจากเกรดและความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อตัวเขาเองว่าจะประสบความสำเร็จหรือล้มเหลว ทั้งสามกลุ่มทำงานภายใต้สถานการณ์กลาง ๆ คือ ให้ทำเลขและให้อ่านสิ่งที่เคยฝึกทำมาแล้วในระดับประถม จากการวัดระดับความมุ่งมั่นปรากฏว่านักเรียนที่เคยประสบความสำเร็จตั้งระดับความมุ่งมั่นที่เป็นจริงมากกว่านักเรียนที่เคยประสบความล้มเหลว Sears ยังได้ทดลองต่อไปอีกโดยสร้างสถานการณ์ขึ้นว่านักเรียนครึ่งหนึ่งในแต่ละกลุ่ม ประสบความสำเร็จในงานที่ให้อ่านและครึ่งหนึ่งประสบความล้มเหลว ผลการทดลองในครั้งหลังชี้ให้เห็นว่าความสำเร็จและความล้มเหลวที่นักเรียนรับรู้ในขณะนั้นมีอิทธิพลของความสำเร็จและความล้มเหลวในระยะยาว

ทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์อธิบายการเสี่ยงว่าอย่างไร

เมื่อพิจารณาความยากของงานแทนระดับความมุ่งมั่นหรือโอกาสของความสำเร็จ ค่าพยากรณ์ที่สำคัญตามทฤษฎีก็คือ แรงจูงใจทางบวกของคนที่มุ่งความสำเร็จในงานมีค่ามากที่สุด เมื่อโอกาสของความสำเร็จหรือความยากของงานอยู่ในระดับปานกลาง ($P_E = .5$) และแรงจูงใจทางลบสำหรับคนล้มเหลว ($M_F > M_E$) มีค่ามากที่สุดเมื่อโอกาสของความสำเร็จหรือระดับของความยากมีค่าสูงหรือต่ำ พุคส์สันก็คือคนที่หวังความสำเร็จของงานที่มีความยากในระดับปานกลาง ส่วนคนที่ล้มเหลวชอบงานยากหรือง่าย

ค่าพยากรณ์ตามทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของ Atkinson สามารถอธิบายได้โดยใช้แนวคิดของทฤษฎีการตัดสินใจได้ เพราะตามทฤษฎีของ Atkinson อรรถประโยชน์ที่สัมพันธ์กับความสำเร็จถูกกำหนดโดยความยากของงาน เมื่อพิจารณาองค์ประกอบสถานการณ์และองค์ประกอบตัวบุคคลแล้ว เขียนเป็นสมการได้ใหม่เป็น

$$U_S = M_S (1 - P_S)$$

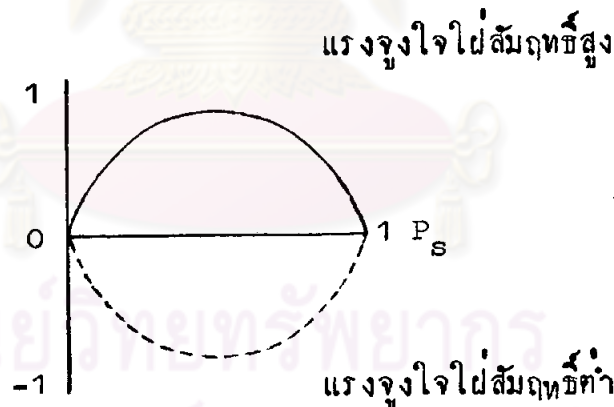
$$P_f = M_f (-P_S)$$

เอาค่า U_S และ U_f ไปแทนที่ในสมการของ SEU

$$\begin{aligned} \text{จะได้ SEU} &= M_S (1 - P_S)(P_S) + M_f(-P_S)(1-P_S) \\ &= (M_S - M_f)(P_S)(1-P_S) \end{aligned}$$

ตัวกำหนดความเสี่ยงของบุคคลก็คือความยากของงาน (P_S) และผลรวมแรงจูงใจ $[M_S + (-M_f)]$ ทางเลือกใดที่มีค่า SEU สูงสุดจะถูกเลือกมากที่สุด

ถ้าเขียนเป็นแผนภาพเปรียบเทียบการเสี่ยงระหว่างคนที่มีความตั้งใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงและต่ำก็จะได้ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 เปรียบเทียบการเสี่ยงระหว่างคนที่มีความตั้งใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงและต่ำ

ค่าอรรถประโยชน์ที่คาดหวังอัตนัย (SEU) ของคนที่มีความตั้งใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงจะเป็นบวกและสูงสุดเมื่อ $P_S = .5$ และอรรถประโยชน์ที่คาดหวังแบบอัตนัย (SEU) ของคนที่มีความตั้งใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำจะมีค่าเป็นลบและค่าเป็นลบน้อยเมื่อ P_S ต่ำหรือสูง



งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการที่ Atkinson ได้เสนอทฤษฎีที่ว่าความแรงของใจเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมการเสี่ยง (Motivational determinants of risk-taking behavior) เมื่อปี 1957 ทฤษฎีนี้เป็นการกระตุ้นให้มีการวิจัยอีกมากมาย เพื่อทดสอบทฤษฎีดังกล่าว Atkinson และ McClelland ซึ่งเป็นผู้พัฒนาทฤษฎีแรงจูงใจได้สัมฤทธิ์มาด้วยกันได้วิจัยให้หลักฐานที่สนับสนุนทฤษฎีของเขา คือ McClelland (Atkinson 1958: 306-321) ได้ศึกษาการโยนห่วงของเด็กอายุ 5 ปี จำนวน 26 คน กำหนดให้โยนห่วงขึ้นห่างจากหลักในระยะต่างกัน พบว่าเด็กที่มีแรงจูงใจได้สัมฤทธิ์สูงจำนวนมากจะขึ้นห่างจากหลักในระยะกลาง ๆ ในขณะที่เด็กที่มีแรงจูงใจได้สัมฤทธิ์ต่ำไม่ได้แสดงที่ให้เห็นว่าจะเลือกขึ้นในระยะกลาง เด็กกลุ่มนี้มักโยนห่วงในระยะใกล้หลักหรือไกลหลักมากกว่าเด็กที่มีแรงจูงใจได้สัมฤทธิ์สูง อีกประการหนึ่งเด็กที่มีแรงจูงใจได้สัมฤทธิ์สูงมีพฤติกรรมการเสี่ยงอยู่ในระดับกลาง (moderate risks) พบว่าเขาจะขึ้นในระยะที่ซึ่งเขาสามารถใช้ทักษะได้มากที่สุดเพื่อที่จะให้ประสบความสำเร็จในการโยนห่วง ถ้าเมื่อไรที่เขาขึ้นใกล้หลักแม้จะประสบความสำเร็จสูงแต่เขาก็มีความรู้สึกพอใจในสัมฤทธิ์ผลจากการกระทำเช่นนั้นน้อยกว่าที่เขาขึ้นในระยะกลาง ๆ แล้วประสบความสำเร็จ ถ้าเขาขึ้นห่างจากหลักมากก็จะประสบความสำเร็จในการโยนห่วงน้อยกว่าเมื่อขึ้นใกล้หลักหรือขึ้นห่างหลักในระยะกลาง ๆ และเขาอ้างความสำเร็จที่เกิดขึ้นว่าเป็นเพราะโชคมากกว่าความสามารถของเขา

สำหรับงานวิจัยของ Atkinson (1964: 248-251) เขาได้ทดลองโดยใช้เกมการโยนห่วงเช่นเดียวกับที่ McClelland ทำการศึกษากับเด็กอายุ 5 ปี กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยของ Atkinson เป็นนักศึกษาชายที่เรียนอยู่ในระดับวิทยาลัย วิธีการทดลองที่ใช้กำหนดให้ผู้รับการทดลองแต่ละคนโยนห่วงได้ 10 ครั้ง ซึ่งจะขึ้นอยู่ตรงที่ใดก็ได้ในระยะ 1-15 ฟุต และให้ผู้รับการทดลองมีโอกาสดูคนอื่น ๆ คำนวณว่าทำได้ดีเพียงใด ผลปรากฏว่าผู้เข้ารับการทดลองที่มีแรงจูงใจได้สัมฤทธิ์สูงและมีความวิตกกังวลในระดับต่ำขึ้นห่างจากหลักที่รับห่วงในระยะกลาง ๆ มากกว่าผู้เข้ารับการทดลอง

ลองที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำและมีความวิตกกังวลอยู่ในระดับสูง ส่วนกลุ่มตัวอย่าง
อีกสองกลุ่มที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์อยู่ในระดับสูงและความวิตกกังวล สูงกับกลุ่มที่มีแรง-
จูงใจต่ำและความวิตกกังวลต่ำเป็นในระยะกลาง ๆ น้อยกว่ากลุ่มที่มีแรงจูงใจใฝ่สัม-
ฤทธิ์สูงความวิตกกังวลต่ำ และสูงกว่ากลุ่มที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำความวิตกกังวลสูง

ข้อค้นพบจากการวิจัยของ McClelland และ Atkinson

สนับสนุนแนวคิดที่ว่าคนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงมีพฤติกรรมการเสี่ยงในระดับกลาง ๆ
มากกว่าคนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ และเป็นจริงทั้งในกลุ่มเด็กและผู้ใหญ่ในสถาน-
การณ์ที่เป็นกิจกรรมเกี่ยวกับการใช้ทักษะ ส่วนใหญ่ในสถานการณ์ที่อาศัยโชคหรือควม
แม้จะมีผู้ศึกษาไว้แต่ข้อสรุปยังไม่ชัดเจน ดังเช่นการศึกษาของ Atkinson กับผู้ร่วม
งานอันได้แก่ Bastian, Earl และ Litwin (Atkinson, et al. 1960: 27-36)
ได้ให้กลุ่มตัวอย่างที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงและกลุ่มตัวอย่างที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ
เล่นเกมการพนันทายลูกเต๋า กลุ่มตัวอย่างจะต้องเผชิญกับทางเลือกที่มีค่าคาดหวังที่
จะได้เท่ากันทุกทางเลือกคิดเป็นเงิน 30 ¢ แต่โอกาสที่จะทายถูกในแต่ละทางเลือก
ต่าง ๆ กัน ผลปรากฏว่าคนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงเลือกทางเลือกที่จะมีโอกาสที่
จะทายถูกในระดับกลาง ๆ (4/6, 3/6, 2/6) มากกว่าทางเลือกที่มีโอกาสของการ
ทายถูกในระดับต่ำหรือสูง (6/5, 5/6, 1/6) มากกว่าคนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์
ต่ำ และเมื่อเปลี่ยนเงื่อนไขรางวัลให้มากขึ้นจาก 30 ¢ จนถึง \$ 300 พฤติกรรม
การเสี่ยงของกลุ่มที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงและกลุ่มที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำไม่แตก-
ต่างกัน แต่เมื่อให้กลุ่มตัวอย่างซุกเคิมเล่นเกมยิงเป้าก็พบผลในทำนองเดียวกัน ซึ่ง
ไม่สอดคล้องกับผลจากการทดลองของ Littig (1959, quoted in Atkinson
1964: 251) Littig ใช้เกมการพนันเช่นเดียวกันโดยให้กลุ่มตัวอย่างเล่น
โป๊กเกอร์ พบว่าคนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงจะเสี่ยงในระดับต่ำเพื่อให้เสียเงินน้อย
ที่สุด ส่วนคนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำจะเสี่ยงสูงเพราะเงินรางวัลที่จะได้มีค่ามาก

จากผลการวิจัยที่เสนอมาพอจะสรุปได้ว่า ผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงจะเลือกงานที่มีความยากกลาง ๆ เฉพาะในสถานการณ์ที่เขารับรู้ว่า ผลที่ออกมาขึ้นอยู่กับความสามารถและทักษะของเขาที่เข้าไปในงานที่เท่านั้น หรือ "ความสำเร็จในงานที่ทำเนื่องมาจากความสำเร็จของตัวเขาเอง"

จึงกล่าวได้ว่า สถานการณ์ที่ได้รับการยืนยันจากข้อมูล เป็นกิจกรรมที่ต้องอาศัยทักษะที่อาศัยการประสานงานของกล้ามเนื้อและจิตใจ กิจกรรมอื่น ๆ ที่นอกจากจะใช้ทักษะแล้วยังต้องอาศัยความสามารถทางเชาวน์ปัญญาด้วย เช่น การเลือกวิชาเรียนในโรงเรียน ซึ่งในเรื่องนี้ก็มีผู้ที่สนใจทำการศึกษาคือ Issacson (1964) เขาศึกษาเรื่องการเลือกวิชาเรียนของนักศึกษาที่วิทยาลัยได้กำหนดไว้ในหลักสูตร โดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาชาย เขาค้นสมมุติฐานตามแนวทฤษฎี Atkinson คือ นักศึกษาที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงเลือกเรียนวิชาที่มีความยากกลาง ๆ มีจำนวนร้อยละสูงกว่าร้อยละของนักศึกษาที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ และนักศึกษาที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำก็เลือกเรียนวิชาที่ง่ายและยากมีจำนวนร้อยละสูงกว่านักศึกษาที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง ผลที่ได้สนับสนุนทฤษฎีของ Atkinson

Mahone (1960: 253-261) ได้ศึกษาความมุ่งหวังในอาชีพของนักศึกษาชายระดับวิทยาลัยซึ่งมีความต้องการในสัมฤทธิ์ผลต่าง ๆ กัน โดยให้นักศึกษากรายชื่ออาชีพจำนวน 100 อาชีพ แล้วพิจารณาว่าในจำนวนนักศึกษา 100 คน จะมีนักศึกษาประสบความสำเร็จในแต่ละอาชีพกี่คน ค่าเฉลี่ยจะนำมาจัดเรียงลำดับอาชีพตามความยากที่เขารับรู้หรือโอกาสของความสำเร็จ ข้อมูลที่ได้ชี้ให้เห็นว่าค่าสหสัมพันธ์ระหว่างค่าเฉลี่ยของโอกาสความสำเร็จในอาชีพต่าง ๆ กับลำดับที่ของอาชีพที่สังคมยกย่องจากการสำรวจของนักสังคมวิทยามีค่า $-.85$ และมีค่า $-.90$ เมื่อพิจารณาเฉพาะข้อมูลของนักศึกษาที่มีความต้องการสัมฤทธิ์ผลสูงเมื่อนำเอาคะแนนทดสอบความสามารถ คะแนนผลการเรียนในโรงเรียนและข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องไปให้นักจิตวิทยาคลินิกตัดสินระดับความมุ่งหวังหรือการเลือกอาชีพของนักศึกษว่าเป็นจริงหรือไม่เป็นจริง ปรากฏว่า

นักศึกษา ที่มีความต้องการสัมฤทธิ์ผลสูงมีจำนวนร้อยละ 75 ที่เลือกอาชีพตามความเป็นจริง นักศึกษาที่มีสัมฤทธิ์ผลต่ำเลือกอาชีพตามความเป็นจริงร้อยละ 39 ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับข้อค้นพบจากการทดสอบทฤษฎีกลุ่มตัวอย่างที่มีความต้องการสัมฤทธิ์ผลสูงเลือกงานตามความเป็นจริง คืองานยากกลาง ๆ มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีความต้องการสัมฤทธิ์ผลต่ำซึ่งมักเลือกงานไม่ตรงตามความเป็นจริง คือเลือกงานที่มีความยากมาก

ผลงานวิจัยที่ได้เสนอนี้ล้วนแต่สนับสนุนทฤษฎีของ Atkinson ข้อสรุปเพิ่มเติมที่ได้คือสามารถขยายขอบเขตของสถานการณ์ให้กว้างออกไป แต่มีงานวิจัยที่ได้ผลแตกต่างออกไปบ้าง เช่น DeCharm and Dave (1965 : 558-568) ได้ทำการทดลองกับนักเรียนจำนวน 71 คน ผลปรากฏว่าไม่สอดคล้องกับทฤษฎีวิธีการของเขาได้คือ ให้ผู้รับการทดลองทุกคนโยนลูกบอลลงในตะกร้าเป็นรายบุคคล แบ่งรายการโยนออกเป็น 3 ระยะ ระยะที่ 1 อุ้มเครื่องให้โยน 7 ลูกจากแต่ละระยะ ระยะที่ 2 ฝึกโยน 70 ลูก หลังจากเสร็จระยะที่ 2 แล้วผู้ทดลองจะประกาศให้ทราบถึงโอกาสของความสำเร็จของแต่ละคนในแต่ละระยะก่อนการทดลองระยะที่ 3 ซึ่งเป็นระยะทดลองที่ให้โยนลูกบอลในระยะใด ๆ ก็ได้จำนวน 10 ลูก การวิเคราะห์ข้อมูลยึดตามวิธีการของ Atkinson และใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบ 2 ทาง (2 X 2 ANOVA) ของคะแนนความแม่นยำเบนจากค่าเฉลี่ยของกลุ่ม และคะแนนของความแม่นยำเบนตามโอกาสของความเป็นไปได้ โดยมีสมมุติฐานที่ทดสอบว่าผู้เข้ารับการทดลองที่มุ่งสัมฤทธิ์จะเลือกเสียงในระยะกลาง ๆ มากกว่าผู้เข้ารับการทดลองที่หลีกเลี่ยงความล้มเหลว ปรากฏว่าสมมุติฐานดังกล่าวไม่ได้รับการยืนยัน สาเหตุที่ไม่พบความแตกต่างดังกล่าว ดังเช่นการทดลองของ Atkinson และของคนอื่นๆ ที่ผ่านมามีอาจเป็นเพราะว่า

1. DeCharm และ Dave ทดสอบกลุ่มตัวอย่างเป็นรายบุคคลแยกกัน แม้ว่าเกณฑ์ที่ใช้เป็นเกณฑ์ของกลุ่มเหมือนกัน แต่ตัวอย่างของเขาไม่มีโอกาสแข่งขันกับคนอื่น ๆ ในกลุ่ม เพียงแต่แข่งกับมาตรฐานที่ดีที่สุดของตนเอง
2. กลุ่มตัวอย่างรู้โอกาสของความสำเร็จก่อนการทดลองก็จริง แต่การวิจัยที่ผ่านมากลุ่มตัวอย่างไม่รู้โอกาสของความสำเร็จของตน

Hamilton

(1974: 856-864)

พยายามซัจค์ขอบก-

พร่องหรือจุดอ่อนของการวิจัยที่ผ่านมา ๆ มา วิธีการของเขาคล้าย ๆ กับของ De Charm และ Dave เขาทำการทดลองกับนักศึกษาชั้นมัธยมปลายเพศชายเป็นรายบุคคลจำนวน 37 คน วัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และแรงจูงใจที่จะหลีกเลี่ยงความล้มเหลว เกมที่ใช้ในการทดลองใช้การโยนห่วงเช่นเดียวกันจำนวน 110 ครั้งติดต่อกัน มีแนวโน้มเบี่ยงไปตามคำทำนาย แต่เมื่อพิจารณาคะแนนตามความคาดหวังทั้งหมด ค่าโอกาสของความสำเร็จตามความรู้สึก .4 ไม่ใช่ .5 ตามทฤษฎีของ Atkinson ซึ่งตามทฤษฎีกล่าวว่าคนที่มีความแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงมักเลือกงานที่ยากกลาง ๆ และคนที่มีความแรงจูงใจหลีกเลี่ยงความล้มเหลวสูงมักจะหลีกเลี่ยงงานที่มีลักษณะดังกล่าว แนวโน้มในทั้งสองกรณีเป็นไปเช่นนั้นไ้มากที่สุด เมื่อความน่าจะเป็นของความสำเร็จมีค่า .5

แม้ว่าการวิจัยเพื่อตรวจสอบทฤษฎีในระยะหลัง ๆ จะพยายามแก้ไขความไม่สมบูรณ์ของการวิจัยที่ผ่านมา ก็ยังพบว่าข้อมูลไม่สอดคล้องกันอยู่บ้าง จึงมีผู้พยายามทดสอบต่อไปอีก Kuhl (1974: 234-248) วิเคราะห์ความไม่สอดคล้องว่าเป็นเพราะความแตกต่างระหว่างบุคคลในมาตรฐานของความดีเลิศที่ใช้ประเมินผลงาน ตามทฤษฎีของ Atkinson เกมที่เป็นมาตรฐานก็คือระดับความยากกลาง ๆ ($P_s = .5$) ซึ่งอาจเรียกใหม่ว่ามาตรฐานกลาง ๆ (s_m) ถ้าหันไปใช้มาตรฐานของบุคคลเพื่อชี้ว่าการประเมินตนเองของบุคคลเป็นไปในทางบวกหรือลบซึ่งจะเรียกว่ามาตรฐานที่แท้จริง (ใช้ตัวย่อว่า s) ถ้ามาตรฐานที่แท้จริงน้อยกว่า .5 ก็เรียกมาตรฐานนั้นว่ายาก และถ้ามากกว่า .5 ก็เป็นมาตรฐานที่ง่าย จึงเปลี่ยนข้อตกลงของ Atkinson เสียใหม่ดังนี้

เดิม $I_s = 1 - P_s$

เปลี่ยนเป็น $I_s = (s + .5) - P_s$

และ $I_f = - P_s$

เปลี่ยนเป็น $I_f = (s - .5) - P_s$

ข้อมูลเชิงประจักษ์ที่ยืนยันการขยายทฤษฎีเดิมออกไปไต่จากนักศึกษาชายจำนวน 32 คน หญิง 32 คน ผลการทดลองครั้งนี้เป็นการอธิบายการเสี่ยง ในการเลือกทำกิจกรรมของเอกัตบุคคลซึ่งทฤษฎีเดิมอธิบายการเสี่ยงจากข้อมูลของกลุ่ม

ผลการศึกษาต่าง ๆ ดังที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่า การใช้เกมที่อาศัยทักษะกับเกมที่อาศัยโชคผลที่ออกมาไม่สอดคล้องกัน เมื่อกิจกรรมที่ให้ทำต้องอาศัยความสามารถไม่ว่าจะเป็นทางด้านกล้ามเนื้อ เช่น การโยนห่วง การโยนลูกบอลลงตะกร้า ฯลฯ หรือกิจกรรมที่อาศัยความสามารถทางด้านความคิด เช่น การเลือกวิชาเรียน การเลือกอาชีพ ผลที่ออกมาส่วนใหญ่สอดคล้องกันและเป็นไปตามการพยากรณ์ของทฤษฎี

ในการวิจัยครั้งนี้ แม้วิจัยใช้เกมที่ต่างไปจากที่เคยมีผู้ศึกษาเอาไว้คือ เกมเรียงคำ ซึ่งต้องอาศัยความสามารถทางด้านภาษาโดยทั่ว ๆ ไป แต่จากทฤษฎีและผลจากการวิจัยที่เสนอมานี้ จึงทำให้ตั้งสมมุติฐานในเรื่องการเสี่ยงที่สัมพันธ์กับตัวแปรแรงจูงใจได้สมถะที่ว่า นักเรียนที่มีแรงจูงใจได้สมถะสูงจะเสี่ยงระดับกลาง ๆ มากกว่านักเรียนที่มีแรงจูงใจได้สมถะต่ำ

ความเชื่ออคติ-ประหลิตกับพฤติกรรมความเสี่ยง

การศึกษาเรื่องความเชื่ออคติ-ประหลิต ระยะแรกจะว่าด้วยเรื่องของโชคกลางเป็นส่วนใหญ่ ต่อมาได้มีการวิเคราะห์ในเชิงทฤษฎีโดยมีผู้บุกเบิกตามลำดับคือ Heider และ Rotter เป็นผลให้มีการศึกษาค้นคว้าอย่างมากมาย

ความเชื่ออคติ-ประหลิตก็คือ ความเชื่อที่มองย้อนกลับหลังเพื่อค้นหาสาเหตุของการกระทำของบุคคล หรือของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม หรือกล่าว

อีกนัยหนึ่งก็คือ เพื่อค้นหาแหล่งที่มาของผลกระทบไม่ว่าจะเป็นความสำเร็จหรือความล้มเหลว ถ้าบุคคลรับรู้ว่ามีความสัมพันธ์ระหว่างการกระทำกับผลกระทบ แหล่งของผลกระทบมาจากการกระทำของตน ก็จัดบุคคลดังกล่าวเป็นพวกอคติจิต (Internals) พวกนี้จะรู้สึกว่าเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตเป็นผลมาจากการกระทำของตนเอง แต่ถ้าไม่เกิดการรับรู้ว่ามีสัมพันธ์ระหว่างการกระทำกับผลกระทบ แหล่งของผลกระทบมาจากสิ่งต่างๆ นอกตัวบุคคล เช่น โชค ความบังเอิญ บุคคลอื่น ๆ ที่มีอำนาจ ก็จัดบุคคลประเภทนี้ เป็นพวก ปฏิจิต (Externals) บุคคลพวกนี้จะรู้สึกว่าตัวเขามีอิทธิพลในการควบคุมชะตากรรมของเขาเองน้อย คล้ายกับลักษณะของการสิ้นหวัง (learned helplessness) ซึ่งเกิดจากการเรียนรู้ว่าพฤติกรรมของบุคคลกับแรงเสริมเป็นอิสระจากกัน (Seligman and Maier 1967, quoted in Dweck 1975: 674)

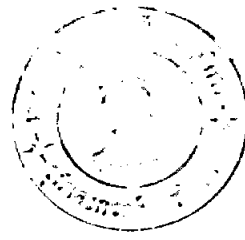
คนที่ม้อคติจิตเป็นคนที่มีความรับผิดชอบใ้หาความสำเร็จมากกว่า ถ้าสอบตกก็จะตำหนิตนเอง สำหรับคนที่มีปฏิจิตจะตำหนิสิ่งอื่นที่อยู่นอกตัว เช่น อ้างว่า โชคไม่ดี คนที่มีปฏิจิตยังเป็นคนที่วิตกกังวลและเก็บกคมมากกว่า (Forgus and Shulman 1979: 158) Rotter (1966: 25) ได้สรุปลักษณะของคนที่มีม้อคติจิตจากผลงานการวิจัยจำนวนหนึ่งว่ามีลักษณะดังต่อไปนี้

1. คั่นตัวต่อความเป็นไปของสิ่งแวดล้อมรอบตัว
2. พยายามปรับปรุงสภาพแวดล้อมอันจะนำมาซึ่งประโยชน์ต่ออนาคตของเขา
3. ให้คุณค่าแก่ทักษะหรือการเสริมแรงความสำเร็จที่เกิดจากความพยายาม และคำนึงถึงความสามารถของตนเองอยู่เสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อประสบความล้มเหลว
4. ยากที่จะชักชวนให้เชื่อตามใครโดยไม่มีเหตุผล

ทฤษฎีการอ้างสาเหตุ (Attribution Theories)

ทฤษฎีการอ้างสาเหตุจะอธิบายกระบวนการทางจิตวิทยาที่ว่าด้วยการรับรู้สาเหตุของการกระทำของบุคคลหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม สาเหตุอาจมาจากลักษณะของบุคคลหรือที่เรียกว่า อคติ หรืออาจเกิดจากสิ่งแวดล้อมหรือที่เรียกว่า ปรสิติ ผู้บุกเบิกในการวิเคราะห์เชิงทฤษฎี คือ Heider และ Rotter

Heider นักจิตวิทยาสังคมชาวอเมริกัน ได้เสนอแนวคิดเชิงทฤษฎี เมื่อปี 1958 ว่าคนจะพยายามหาสาเหตุของการกระทำเพื่ออธิบายพฤติกรรมของบุคคล ซึ่งถ้าผู้สังเกตรับรู้ว่าคุณกระทำมีความสามารถ มีความพยายาม ก็จะอ้างสาเหตุว่ามาจากอคติ ถ้าสภาพการณ์หรือสภาพแวดล้อมมีส่วนในการกระทำอย่างเด่นชัด ก็จะอ้างสาเหตุว่ามาจากปรสิติ ความสนใจในเรื่องนี้ของ Heider มีมาตั้งแต่ปี 1944 เขาพูดถึงการทดลองของ Zillig (1928, quoted in McDavid and Harari 1974 : 190) ซึ่งให้เด็กบริหารร่างกายต่อหน้าเพื่อนร่วมชั้น เด็กที่เพื่อนชอบมักจะทำผิดโดยเจตนา เพื่อน ๆ ก็ว่าทำได้ ส่วนเด็กที่เพื่อนไม่ชอบ กลับถูกเรียกว่าทำได้ไม่ดี Heider ชี้ให้เห็นว่าบุคคลกระทำดีหรือไม่ มีสาเหตุมาจากตัวบุคคล Heider ได้ทำการทดลองร่วมกับ Simmel (1944, quoted in Raven and Rubin 1976 : 74) ใช้รูปเรขาคณิตที่เคลื่อนไหวไปมาภายในกรอบสี่เหลี่ยม ทำให้เคลื่อนไหวไปมากระทบกัน เข้าหากันหรือถอยห่างออกจากกัน ผู้ดูจะบรรยายภาพว่า รูปการ์ตูนตัวที่โตกว่ามีความก้าวร้าว รังแกตัวที่เล็กกว่า ถ้าจะเปรียบตัวที่เล็กกว่าก็จะเหมือนผู้หญิงที่มีความฉลาดและอาย



การทดลองข้างต้นชี้ให้เห็นว่าบุคคลมีสาเหตุการกระทำมาจากภายในหรือเนื่องจากลักษณะของบุคคล Michote (1954, quoted in McDavid and Harari 1974: 190) ขยายเพิ่มเติมว่า การรับรู้สาเหตุสัมพันธ์กับสภาพการณ์ของสิ่งเร้าด้วย เพราะเมื่อให้บุคคลดูภาพรูปทรงเรขาคณิตที่เคลื่อนด้วยความเร็ว ทิศทางและระยะทางต่างกันผลการรับรู้ออกมาต่างกัน บุคคลจะรับรู้ว่ามีรูปเรขาคณิตทรงสี่เหลี่ยมรูปหนึ่งที่กำลังเคลื่อนที่อย่างรวดเร็วเข้าหารูปที่สองเป็นการไปกระทบ แต่ถ้าเคลื่อนเข้าหากด้วยความเร็วที่ลดต่ำลงก็รับรู้ว่าเป็นไปสัมผัส ถ้าสัมผัสแล้วบุคคลนั้นก็แสดงว่าทั้งสองรูปอยู่ติดกัน ถ้าไม่หยุดนิ่งแต่กลับเพิ่มความเร็วก็แสดงว่าสี่เหลี่ยมรูปแรก ใช้กำลังเข้าไปสี่เหลี่ยมรูปที่สอง

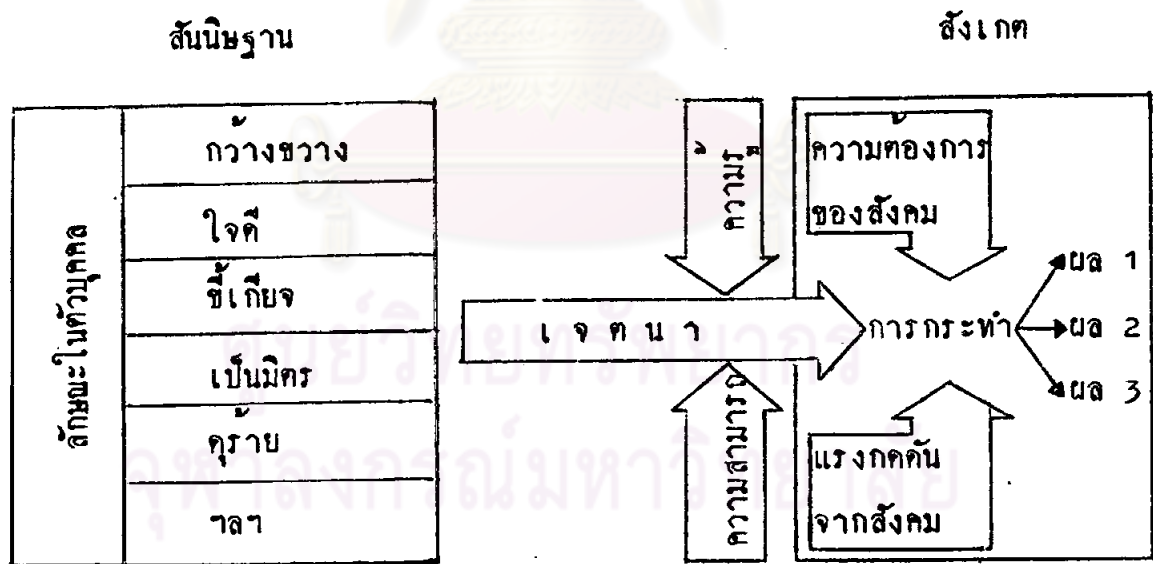
การจำแนกสาเหตุของการกระทำที่เกิดจากการรับรู้ของบุคคล จึงมองได้เป็น 2 ประการ โดยอาจมองจากลักษณะของบุคคลเองและสาเหตุจากสิ่งแวดล้อม

จากแนวคิดของHeider มีผู้นำมาขยายและทดสอบต่ออีกหลายคน ผลงานศึกษาในระยะต่อมาจึงแบ่งออกได้เป็น 2 แนว

แนวที่ 1 สำนักรวจการวินิจฉัยสาเหตุที่อธิบายการกระทำของบุคคล หรือปรากฏการณ์ทางสังคมต่าง ๆ Kelley ที่พยายามอธิบายวิธีการที่บุคคลใช้ตัดสินใจเลือกกระทำสิ่งต่าง ๆ ว่าเนื่องมาจากคุณลักษณะภายในหรือเนื่องมาจากองค์ประกอบภายนอกในสิ่งแวดล้อม Weiner และคณะสำรวจสภาพการณ์ที่ทำให้ผู้สังเกตอ้างความสำเร็จหรือความล้มเหลวของการกระทำไปต่อองค์ประกอบที่เป็นสาเหตุ เช่น ความสามารถ ความพยายาม ความยากของงานและโชค

แนวที่ 2 ก็ดำเนินตามแบบแนวที่ 1 แต่เน้นการสันนิษฐานคุณลักษณะของบุคคลจากพฤติกรรมที่สังเกต ดังเช่นการศึกษาของ Jones และ Davis ที่พยายามระบุเงื่อนไขหรือสภาพการณ์ที่ผู้สังเกตสันนิษฐานคุณลักษณะของบุคคลจากการกระทำที่แสดงออกมาให้เห็น

ตามความคิดของ Jones และ Davis (1965, quoted in Raven, and Rubin 1976: 75-76) เขาเชื่อว่าลักษณะถาวรในตัวบุคคล (traits / dispositions) เช่น ใจดี ใจร้าย กว้างขวาง ทรนัถัเหนียว เป็นมิตร ไม่เป็นมิตร ฯลฯ มีส่วนผลักดันให้บุคคลจะทำสิ่งหนึ่งสิ่งใด และบุคคลพยายามทำสิ่งเหล่านั้นภายในขอบเขตความรู้ความสามารถของเขา แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่เขาเข้าไปเกี่ยวข้องด้วย และผลการกระทำอาจจะออกมาในทางที่ดีหรือไม่ดีก็ได้ ถ้าเขียนแผนภูมิแสดงความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะในตัวบุคคลกับการกระทำก็จะได้ดังในภาพที่ 3 การวิเคราะห์สาเหตุของการกระทำของบุคคลจึงต้องพิจารณาย้อนกลับ เริ่มจากการสังเกตการกระทำแล้วสันนิษฐานเจตนาของการกระทำ ก่อไปถึงสันนิษฐานคุณลักษณะของบุคคล ทำให้สามารถตัดสินใจว่าการกระทำที่แสดงออกมาเพราะคุณลักษณะของบุคคล เป็นเหตุหรือไม่



ภาพที่ 3 ความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะของบุคคลกับการกระทำ

ในขั้นสันนิษฐานเจตนา จะต้องคำนึงถึงปัจจัยที่เป็นความต้องการ และแรงกดดันจากสังคมที่มีผลต่อเจตนาของบุคคลด้วย เพื่อช่วยให้การสันนิษฐานมีความมั่นใจที่จะตัดสินว่าการกระทำนั้นมีสาเหตุมาจากลักษณะของบุคคล ปัจจัยที่สำคัญ 4 ประการที่ใช้ในการตัดสินว่าบุคคลเป็นต้นเหตุของการกระทำ เริ่มจากการพิจารณาว่าการกระทำของบุคคลต้องไม่ใช่เป็นไปตามที่สังคมปรารถนาให้กระทำ (Social desirability) ต้องมีผลสามัญ (Common effect) คือการกระทำสม่ำเสมอไม่ว่ากับใคร การกระทำนั้นต้องมีความสัมพันธ์กับอศุข (Hedonic relevance) คือ สอดคล้องกับค่านิยมของผู้กระทำและประการสุดท้ายการกระทำนั้นมีความมุ่งตรงต่อบุคคลโดยเฉพาะ (Personalism)

ตัวอย่างของทฤษฎีข้างต้นเช่นผู้หญิงคนหนึ่งขับรถมาเสียอยู่กลางทาง มีชายคนหนึ่งขับรถผ่านมาจอดลงมาช่วย ในขั้นแรกผู้สังเกตอาจสันนิษฐานว่าชายคนนี้มีเจตนาต้องการช่วยจริง เขาเป็นคนเอื้อเฟื้อมีน้ำใจ แต่ต่อมาอาจเปลี่ยนการสันนิษฐานใหม่ก็ได้ ถ้าพิจารณาข้อมูลเพิ่มเติมเห็นว่าเขาทำไปตามที่คนอื่น ๆ ในสังคมคาดหวังให้ทำก็ได้ เขาอาจจะไม่พอใจหรือเห็นความสำคัญของการช่วยเหลือผู้อื่น แต่ที่เขาช่วยก็เพราะเจ้าของรถเป็นสุภาพสตรีเขาไม่ได้ช่วยคนทั่วไป เราไม่อาจมั่นใจได้ว่าสาเหตุของการกระทำมาจากลักษณะของบุคคล

การวิเคราะห์สาเหตุของการกระทำตามแนวคิดของ Jones และ Davis ก็เช่นเดียวกับแนวคิดจากการทดลองของ Michotte ทำทนายให้ผู้สังเกตพิจารณาว่าสาเหตุของการกระทำเนื่องมาจากลักษณะในตัวบุคคลแท้หรือ รูปเรขาคณิตในการทดลองของ Michotte ต่างก็เคลื่อนที่ด้วยตัวมันเองหรือว่าการเคลื่อนที่ของรูปหนึ่งเกิดเนื่องมาจากการเคลื่อนไหวของอีกรูปหนึ่งทางหาก การวินิจฉัยเรื่องนี้จะกระจ่างขึ้นหลังจากที่ Kelly ได้ขยายทฤษฎีการอ้างสาเหตุออกไป ครอบคลุมถึงองค์ประกอบที่เกิดจากสิ่งแวดล้อมว่าเป็นสาเหตุของการกระทำของบุคคล Kelly (1967, quoted in Freedman, Carlsmith, and Sears 1967: 50) กล่าวว่า การค้นหาสาเหตุของการกระทำใด ๆ มีเกณฑ์ที่ใช้ตัดสินต่าง ๆ กัน 4 อย่างได้แก่

1. สิ่งเร้าที่เกี่ยวข้อง (entities) ต้องพิจารณาพฤติกรรมของบุคคลในการตอบสนองต่อสิ่งเร้าอื่นในลักษณะเดียวกันว่าเด่นชัดหรือไม่ (distinctiveness)

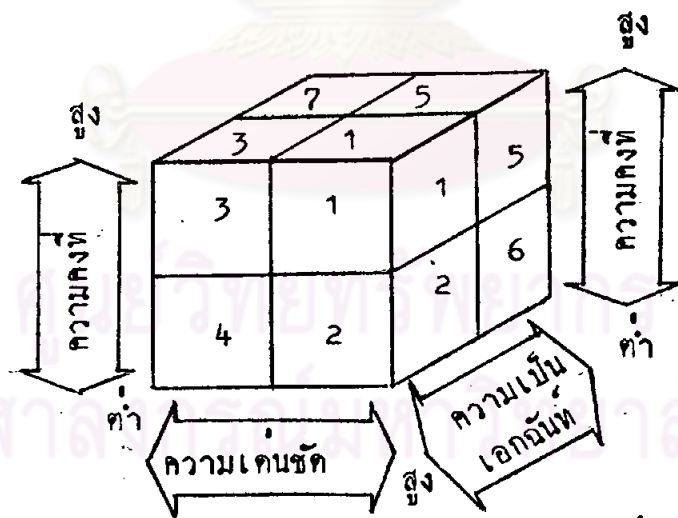
เช่น นักเรียนที่ไม่ชอบเรียนวิชาวิทยาศาสตร์จะไม่ชอบเรียนวิชาอื่น ๆ ด้วยหรือไม่

2. บุคคล (persons) ถ้าพฤติกรรมของบุคคลเป็นพฤติกรรมของคนทั่วไปหรือไม่ (consensus) หรือว่าเกิดขึ้นเฉพาะบุคคลที่สังเกตเท่านั้น เช่นนักเรียนห้องหรือไม่ที่ไม่ชอบวิชาคณิตศาสตร์หรือว่าเฉพาะบุคคล

3. เวลา (time) การกระทำเกิดขึ้นสม่ำเสมอหรือไม่ (consistency) นักเรียนไม่ชอบทุกครั้งที่ยื่นหรือไม่ หรือว่าบางครั้งชอบแต่บางครั้งไม่ชอบ

4. วิธีการสัมพันธ์กับสิ่งเร้าที่เกี่ยวข้อง (modality) นั่นคือ ความไม่ชอบวิชาคณิตศาสตร์ครั้งที่สม่ำเสมอว่าจะเรียนด้วยวิธีใด ในห้องเรียนลักษณะไหนหรือกับครูคนใดก็ตาม ใช่หรือไม่

จะเห็นว่าตัวแปรสำคัญที่เข้ามาเกี่ยวข้อง 3 ตัว ได้แก่ ความเด่นชัด (distinctiveness) ความเป็นเอกฉันท์ (consensus) และความคงที่ (consistency) ที่ช่วยตัดสินว่าการกระทำมาจากอคติหรือประหลิด ถ้าเขียนความสัมพันธ์ของตัวแปรทั้ง 3 ก็จะได้เป็นรูปลูกบาศก์ดังในภาพที่ 4



ภาพที่ 4 ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรความเด่นชัด ความเป็นเอกฉันท์ และความคงที่ตามทฤษฎีของ Kelly

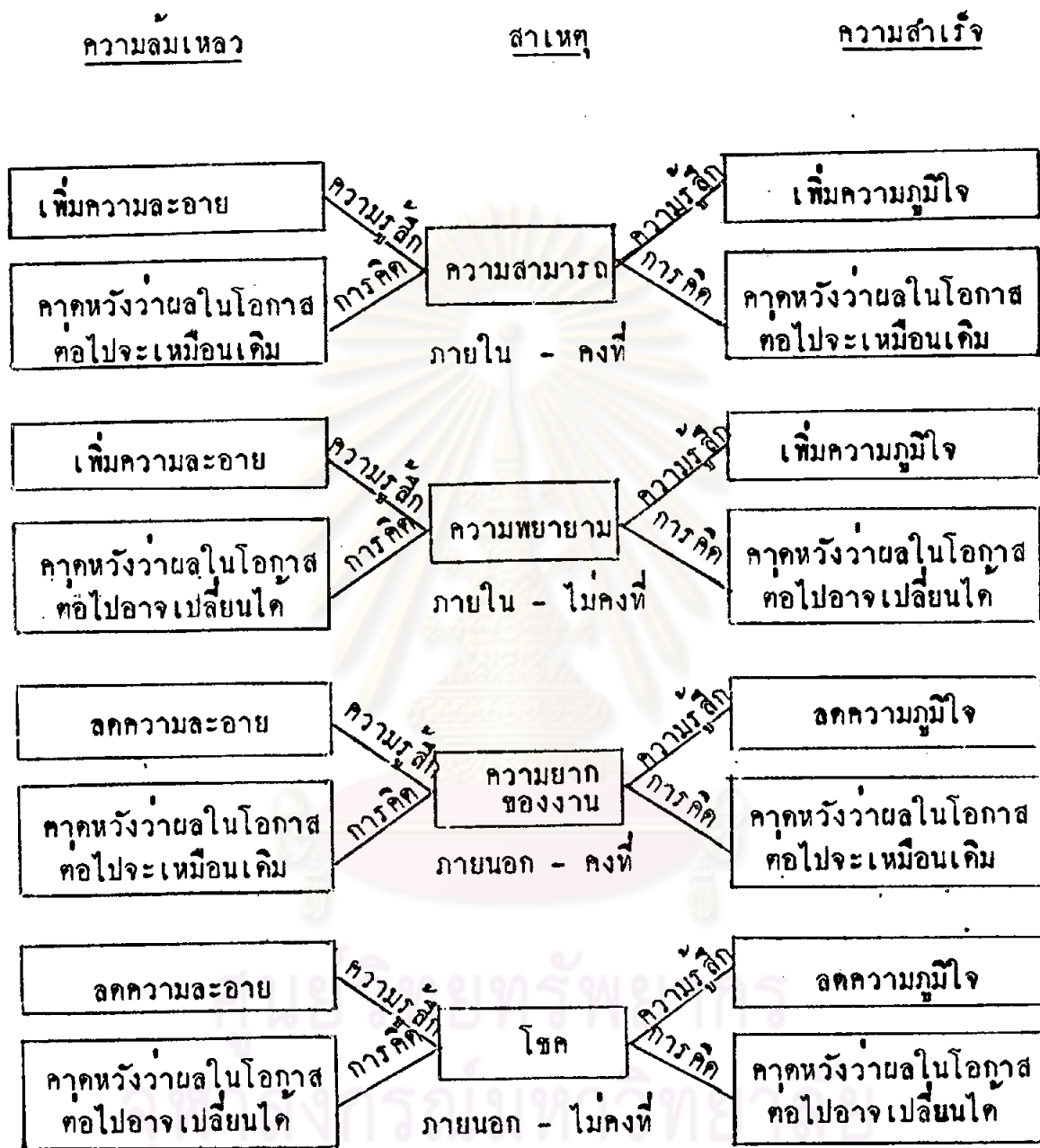
ค่าตัวแปรต่าง ๆ มีได้ตั้งแต่ค่าไปจนถึงสูง ถ้าแบ่งเป็นค่าและสูงในแต่ละค่าก็จะได้อุปมาศก 8 ลูก การพิจารณาว่ามาจากอคติหรือประสิทธิ ก็ดูว่าข้อมูลในแต่ละตัวแปรมีค่าต่ำหรือสูงเพียงใด เช่น ลูกบาศก์หมายเลข 1 แสดงว่านักเรียนไม่ชอบวิชาคณิตศาสตร์แต่ชอบวิชาอื่น ๆ (ความเด่นชัดสูง) นักเรียนคนอื่น ๆ ก็ไม่ชอบวิชาอื่น (ความเป็นเอกฉันท์สูง) และไม่ว่าจะเรียนเมื่อไรก็ไม่ชอบ (ความคงที่สูง) ซึ่งว่าสาเหตุมาจากประสิทธิ ส่วนลูกบาศก์หมายเลข 7 ความเด่นชัดต่ำ ความเป็นเอกฉันท์ต่ำ ความคงที่สูง ซึ่งว่าสาเหตุมาจากอคติ ส่วนหลักเกณฑ์ทั่วไปที่ใช้ในการตัดสินใจคือหลักของความแปรผันร่วม (Principle of Covariation) ระหว่างผลที่เกิดกับสาเหตุ

Rotter ได้สร้างเครื่องมือวัดความเชื่ออคติ-ประสิทธิและอธิบายโดยอาศัยทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) เขาอธิบายว่าการเสริมแรงมีผลต่อความคาดหวังของบุคคล ถ้าทำแล้วได้รับการเสริมแรงความคาดหวังก็เพิ่มขึ้น แต่ถ้าทำแล้วไม่ได้รับการเสริมแรงความคาดหวังก็ลดลงหรือหายไป ความคาดหวังของบุคคลจะครอบคลุม (generalize) จากสถานการณ์จำเพาะไปสู่สถานการณ์อื่นที่บุคคลรับรู้ว่าคุณคล้ายคลึงกัน ทักษะ ความเชื่อหรือความคาดหวังที่แผ่ออกไปนั้นเกิดจากการรับรู้ในความสัมพันธ์เชิงเหตุผลระหว่างการกระทำของบุคคลและผลที่ตามมาซึ่งจะไปมีผลต่อการตัดสินใจเลือกกระทำสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตจริงของบุคคล ความคาดหวังที่แผ่ขยายออกไปมีผลทำให้บุคคลมีความแตกต่างกันในความเชื่อเกี่ยวกับตัวที่กำหนดการกระทำของบุคคลที่เรียกว่า อคติ (Internal Control of Reinforcement) เนื่องจากความสามารถและทักษะ (skill determined) หรือ ประสิทธิ (External Control of Reinforcement) เนื่องจากความบังเอิญ (chance determined) ซึ่งอาจจะเป็นเรื่องของโชคหรือผู้มีอำนาจ ส่วนเครื่องมือที่สร้างขึ้นมาเรียกว่าสเกลวัดอคติ-ประสิทธิ (Internal - External Control Scale เรียกว่า I - E Scale) ซึ่งเป็นสเกลที่มีเพียงหนึ่งมิติ (unidimensional) นั่นคือ พวกอคติกับประสิทธิจะอยู่คนละปลายขั้ว การวัดว่ามีลักษณะอคติหรือประสิทธิก็คือการวัดระดับ (degree) ที่

บุคคลรับรู้ความสัมพันธ์ที่เป็นเงื่อนไขระหว่างการกระทำกับผลที่ตามมา

จากแนวคิดของ Heider และ Rotter ซึ่งให้เห็นว่าองค์ประกอบที่เป็นสาเหตุมีเพียงมิติเดียว ต่อมา Weiner ได้เพิ่มมิติที่สองเข้าไป Weiner และคณะวิเคราะห์ความคิดของ Heider ในความคาดหวังของบุคคลที่เกี่ยวกับความสำเร็จและล้มเหลวว่าเกี่ยวข้องกับตัวแปร 4 ตัว คือ ความสามารถ ความพยายาม ความยากของงาน และโชค แล้วให้กลุ่มตัวอย่างหาสาเหตุของความสำเร็จและความล้มเหลวเนื่องจากอะไร กลุ่มตัวอย่างจะระบุสาเหตุของความสำเร็จว่าเนื่องจากตัวบุคคล ความพยายามและความสามารถ ส่วนความล้มเหลวเนื่องจากประหลิทธิได้แก่ ความยากของงาน (Freedman, et al. 1974: 51) ถ้าจำแนกออกเป็นอคติลิตและปรลิต ก็จะได้ว่าความสามารถและความพยายามเป็นอคติลิตเพราะมาจากลักษณะตัวบุคคล และยังชี้ให้เห็นด้วยว่าการอ้างสาเหตุจากอคติลิตหรือปรลิตของความสำเร็จหรือความล้มเหลวที่ผ่านมามีผลต่อความรู้สึกและความคาดหวังในผลการกระทำต่อมาในสถานการณ์ของความสำเร็จถึงภาพที่ 5

การอ้างความสำเร็จไปที่สาเหตุจากอคติลิต คือ ความสามารถและความพยายามมีผลทำให้เกิดความภูมิใจในความสำเร็จ แต่ถ้าประสบความสำเร็จเพราะปรลิต อันได้แก่ งานง่ายและโชคก็ ความภาคภูมิใจก็ลดลง ส่วนในสถานการณ์ที่ประสบความล้มเหลว การอ้างอคติลิตว่าเพราะขาดความสามารถและความพยายามจะทำให้ความละเอียดเพิ่มขึ้น แต่ถ้าอ้างไปที่ปรลิต ว่าเป็นเพราะงานยากและโชคไม่ดีความละเอียดลดลง ส่วนการคาดหวังผลการกระทำครั้งต่อไปจะคาดหวังเหมือนเดิมหรือเปลี่ยนไปขึ้นอยู่กับสาเหตุที่อ้างมีคุณสมบัติคงที่ เช่น ความสามารถ ความยากของงาน ก็คาดหวังว่าผลการกระทำจะออกมาเหมือนเดิม แต่ถ้าสาเหตุนั้นมีคุณสมบัติไม่คงที่ เช่น ความพยายาม โชค ก็คาดหวังผลการกระทำต่อไปว่าอาจเปลี่ยนแปลงได้ Weiner เรียกมิติที่สองนี้ว่าความคงที่ (stability) (Bar-Tal 1978: 260-261)



ภาพที่ 5 การรับรู้สาเหตุของความสำเร็จและล้มเหลวทางด้านการรับรู้สาเหตุและทางด้านการคิด

ทฤษฎีการอ้างสาเหตุกับการทำนายพฤติกรรมความเสี่ยง

ในการตัดสินใจเสี่ยงเมื่อบุคคลเผชิญกับสถานการณ์ที่มีทางเลือกของการกระทำในหลาย ๆ ทาง แต่ละทางเลือกมีโอกาสของความสำเร็ต่าง ๆ กัน ทางเลือกใดจะดึงดูดให้ผู้ตัดสินใจเลือกมากกว่ากัน เมื่อพิจารณาตามแนวคิดจากทฤษฎีการอ้างสาเหตุ ก็ขึ้นอยู่กับความรู้ความสามารถของบุคคลที่แสดงให้ปรากฏจากความสำเร็จ และล้มเหลวในงานนั้น ๆ (Kukla, in Berkowitz, ed. 1978: 118) การเลือกงานที่ยากมากเท่าไรก็ยิ่งแสดงว่ามีความสามารถสูงขึ้นเท่านั้น การเลือกงานง่ายชี้ว่าความสามารถ หรือ มีความสามารถต่ำ

เนื่องจากคนที่มีอคติและประหลิตต่างกันอยู่ที่ระดับ (degree) ที่เขารับรู้ว่าพฤติกรรมของบุคคลควบคุมผลของการกระทำ พวกอคติซึ่งอยู่ปลายสุดทางค่านหนึ่งรับรู้ว่าผลของการกระทำเนื่องมาจากความสามารถของบุคคล ส่วนพวกประหลิตซึ่งอยู่ปลายสุดอีกค่านหนึ่งรับรู้ว่าผลของการกระทำว่าเนื่องมาจากสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ภายนอกตัวเขา มีหลักฐานจากงานวิจัยยืนยันว่า เมื่อให้บุคคลทั้งสองประเภททำงานชิ้นหนึ่งแล้วให้ประเมินความสามารถของตน พวกอคติประเมินความสามารถออกมาสูงกว่าพวกประหลิต (Heaton and Durfeldt, quoted in Moursund 1976: 340-341) การรับรู้ความสามารถที่ปรากฏจากการเลือกงานที่ยากง่ายต่าง ๆ กัน ก็จะแตกต่างกันด้วย งานที่ง่ายซึ่งผู้กระทำไม่คาดหวังว่าจะประสบความสำเร็จความล้มเหลวถ้าเลือกก็จะรู้วาระดับความสามารถที่ปรากฏค่า งานชนิดนี้พวกอคติจะเลือกน้อยกว่าพวกประหลิต งานที่ยากขึ้นระดับของความสามารถที่ชี้ให้เห็นก็มากขึ้น พวกอคติจะพอใจในงานระดับปานกลางมากกว่าพวกประหลิต แต่ถ้างานยากมากผู้กระทำไม่คาดหวังว่าจะประสบความสำเร็จพวกอคติซึ่งรับรู้ว่าความสามารถของเขามีอิทธิพลต่อผลที่ปรากฏออกมาก็จะเลือกน้อยกว่าพวกประหลิต ที่รับรู้ว่าความสำเร็จหรือความล้มเหลวเป็นเรื่องของโชคมากกว่าความสามารถ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงตั้งสมมุติฐานเกี่ยวกับการเสี่ยงของนักเรียนที่มี

ทำให้ Rotter สรุปว่า มีความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้ว่าผลที่ออกมาขึ้นอยู่กับการกระทำของตนและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ นั่นก็คือมีความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์กับอคติชิต DeCharm เสนอความคิดว่าการกระตุ้นให้เด็กมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ก็ต้องอาศัยสถาบันครอบครัว สังคม ศาสนา ปลูกฝังให้เด็กมีลักษณะเป็นขุน (origin) ไม่ใช่เป็นเบี้ย (pawn) ลักษณะเป็นขุนก็คือลักษณะของอคติชิต ส่วนเบี้ยก็คือลักษณะของปรัลชิต (DeCharm 1968, quoted in Gage and Berliner 1975:299)

จากที่กล่าวมาผู้วิจัยจึงตั้งสมมุติฐานในการวิจัยอีกสองข้อดังนี้ " แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์กับความเชื่ออคติชิต-ปรัลชิตมีปฏิกริยาร่วมต่อพฤติกรรมความเสี่ยง " และ " นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงและมีอคติชิตจะเสี่ยงในระดับกลางมากที่สุด ส่วนนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำและมีปรัลชิตจะเสี่ยงในระดับกลางน้อยที่สุด "

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาว่า

1. นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงและต่ำมีพฤติกรรมความเสี่ยงต่างกันหรือไม่
2. นักเรียนที่มีอคติชิตและมีปรัลชิตจะมีพฤติกรรมความเสี่ยงต่างกันหรือไม่
3. แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และความเชื่ออคติชิต-ปรัลชิตมีปฏิกริยาร่วมต่อพฤติกรรมความเสี่ยงหรือไม่
4. นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง-อคติชิตมีพฤติกรรมความเสี่ยงมากที่สุด และนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ-ปรัลชิตมีพฤติกรรมความเสี่ยงน้อยที่สุดหรือไม่

สมมุติฐานการวิจัย

จากการรวบรวมแนวคิดและผลการวิจัยข้างต้นเมื่อกำหนดงานที่จะต้องใช้ทักษะซึ่งมีโอกาสของความสำเร็จต่าง ๆ กัน 3 ระดับคือ ต่ำ ปานกลาง และสูงให้เลือกทำสามารถตั้งสมมุติฐานได้ดังนี้

1. นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงจะเสี่ยงในระดับกลางมากกว่านักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ
2. นักเรียนที่มีอคติชิตจะเสี่ยงในระดับกลางมากกว่านักเรียนที่มีปรีชิต
3. แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และความเชื่ออคติชิต-ปรีชิตมีปฏิกริยาร่วมต่อพฤติกรรมการเสี่ยง
4. นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงและมีอคติชิตจะเสี่ยงในระดับกลางมากที่สุด นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำและมีปรีชิตจะเสี่ยงในระดับกลางน้อยที่สุด

ข้อตกลงเบื้องต้น

การถ่ายทอดทางสังคมและวัฒนธรรม (socialization) ที่เด็กไทยได้รับจากสังคมที่เขาเป็นสมาชิกอยู่ ทำให้เขาสามารถพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และความเชื่ออคติชิต-ปรีชิต สำหรับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการวิจัยครั้งนี้ถือเอาคะแนนที่ได้จากแบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ซึ่งยึดตามลักษณะของคนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง คนที่ทำคะแนนจากแบบวัดได้สูงก็ถือว่าเป็นผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง คนที่ทำคะแนนได้ต่ำก็ถือว่ามีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ และความเชื่ออคติชิต-ปรีชิตก็ถือตามคะแนนที่ได้จากแบบวัดความเชื่ออคติชิต-ปรีชิตที่ยึดเอาลักษณะของอคติชิตเป็นเกณฑ์ในการให้คะแนน คนที่ได้คะแนนสูงถือว่ามีลักษณะของอคติชิต ส่วนคนที่ได้คะแนนต่ำถือว่ามีลักษณะปรีชิต ความเชื่ออคติชิต-ปรีชิตจึงเป็นลักษณะรวมทั่วไป

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีขอบเขตดังต่อไปนี้

1. กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2525 จากโรงเรียนรัฐบาล 2 แห่ง ในจังหวัดยะลา ทั้งชายและหญิงจำนวน 120 คน จากจำนวนที่สุ่มในชั้นต้น 511 คน

2. กิจกรรมที่ใช้ในการวัดการเสี่ยง ใช้การสร้างสถานการณ์ให้กลุ่มตัวอย่างตัดสินใจเลือกเล่นเกมสร้างคำ (Scrambled words) ที่มีโอกาสของความสำเร็จต่าง ๆ กันโดยที่ต้องใช้ความสามารถหรือทักษะทางภาษาโดยทั่ว ๆ ไป แต่ไม่ได้กำหนดเงื่อนไขว่าความสำเร็จหรือล้มเหลวจากกิจกรรมที่กำลังทำมีผลต่อความสำเร็จหรือล้มเหลวในการทำกิจกรรมต่อ ๆ ไป

3. พฤติกรรมการเสี่ยงที่ศึกษาในการวิจัยครั้งนี้เป็นพฤติกรรมการเสี่ยงที่มีระดับการเสี่ยงต่างกัน 3 ระดับ คือ การเสี่ยงระดับต่ำ การเสี่ยงระดับกลาง และการเสี่ยงระดับสูง

4. ตัวแปรที่ศึกษา

4.1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่

4.1.1 แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement motivation)
แบ่งออกเป็น 2 อย่าง ได้แก่

- 1) แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง
- 2) แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ

4.1.2 ความเชื่ออคติ-ประสิทธิ ได้แก่

- 1) อคติ (Internal locus of control)
- 2) ประสิทธิ (External locus of control)

4.2 ทัวแปรตาม โค้ดัก

พฤติกรรมความเสี่ยง (Risk-taking behavior) ซึ่งแบ่งเป็นการเสี่ยง 3 ระดับ โค้ดัก การเสี่ยงระดับต่ำ การเสี่ยงระดับกลาง และการเสี่ยงระดับสูง

นิยามศัพท์

ทัวแปรต่าง ๆ ที่ศึกษามีความหมายดังต่อไปนี้

1. ทัวแปรอิสระ

1.1 แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement Motive) คือ แรงผลักดันให้บุคคลทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ควบคู่กันกับมาตรฐานอันดีเลิศหรือทำให้ดีกว่าบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้อง พยายามเอาชนะอุปสรรคต่าง ๆ มีความพอใจเมื่อประสบความสำเร็จ และมีความวิตกกังวลเมื่อประสบความล้มเหลว พฤติกรรมภายนอกที่แสดงว่าบุคคลมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงหรือต่ำได้จากคะแนนที่ได้จากการทำแบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่ผู้วิจัยใช้ โดยถือเอาร้อยละ 30 จากคะแนนสูงสุดเป็นพวกที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงร้อยละ 30 จากคะแนนต่ำสุดเป็นพวกที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ

1.2 ความเชื่ออคติ-ปฏิบัติ (Locus of control) คือ การรับรู้สาเหตุของความสำเร็จ หรือ ความล้มเหลวในเหตุการณ์ต่าง ๆ ตามความคาดหวังของบุคคล แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1.2.1 อคติ (Internal locus of control) คือ การรับรู้สาเหตุของความสำเร็จหรือความล้มเหลวในเหตุการณ์ต่าง ๆ ว่าเป็นองมาจากการกระทำตามความสามารถ

ของบุคคลนั่นเอง โดยถือเอาคะแนนที่ได้จากแบบวัดความเชื่ออติลิต-ปรลิตที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จากสูงสุดลงมาไม่เกินร้อยละ 30 ของจำนวนคนในกลุ่ม

- 1.2.2 ปรลิต (External locus of control) คือการรับรู้สาเหตุของความสำเร็จหรือความล้มเหลวในเหตุการณ์ต่าง ๆ ว่าเนื่องมาจากสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่นอกตัวบุคคล เช่น โชค ความบังเอิญ คนอื่นที่มีอำนาจ โดยถือเอาคะแนนที่ได้จากแบบวัดความเชื่ออติลิต-ปรลิตที่ผู้วิจัยสร้างจากต่ำสุดขึ้นไปไม่เกินร้อยละ 30 ของจำนวนคนในกลุ่ม

2. ทวีแปรตาม

พฤติกรรมความเสี่ยง (Risk-taking behavior) คือ การตัดสินใจเลือกทางเลือกใดทางเลือกหนึ่งในสถานการณ์ที่ต้องใช้ทักษะโดยที่ผู้ตัดสินใจไม่รู้ว่าผลที่ออกมาจะถูกหรือผิด แต่รู้ว่าถ้าทำถูกจะได้คะแนนและถ้าทำผิดจะเสียคะแนน

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. คำนวณวิชาการ

ผลจากการวิจัยจะช่วยให้การทำนายการเลือกงานที่มีความยากระดับต่างกันตามทฤษฎีของ Atkinson ชัดเจนขึ้น เพราะการวิจัยในครั้งนี้ได้เพิ่มทวีแปรความเชื่ออติลิต-ปรลิตเข้าไปในการพยากรณ์ด้วย

2. การนำไปใช้

ให้ประโยชน์ต่อการเรียนการสอน ช่วยให้ครูมองเห็นแนวทางในการจัดกิจกรรมหรือกำหนดงานให้นักเรียนทำได้เหมาะสมกับบุคลิกภาพของแต่ละคนที่แตกต่างกัน อันจะช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จในสิ่งที่เรียนมากที่สุด