



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในการดำเนินชีวิตประจำวัน บุคคลทุกเพศทุกวัยมักจะต้องเผชิญกับการที่ต้องตัดสินใจเลือกระหว่างการได้รับสิ่งที่มีคุณค่าหรือมีความพึงพอใจที่น้อยในปัจจุบันกับการที่จะต้องรอคอยหรือทำบางอย่างเพื่อให้ได้สิ่งที่มีคุณค่าหรือมีความพึงพอใจที่มากกว่าในอนาคต ตัวอย่างเช่น การที่เด็กต้องตัดสินใจเลือกว่าจะไปดูหนังเพื่อความสุขเพลิดเพลินในขณะนั้นหรือจะไปอ่านหนังสือเพื่อที่จะได้คะแนนดี ๆ ในเวลาสอบ หรือการที่ผู้ใหญ่ต้องตัดสินใจเลือกว่าจะสูบบุหรี่เพื่อความผ่อนคลายในปัจจุบันหรือจะเลิกสูบบุหรี่เพื่อจะได้มีสุขภาพที่แข็งแรงไม่เป็นมะเร็งในวันข้างหน้า จะเห็นได้ว่าในสถานการณ์เช่นนี้จะทำให้บุคคลเกิดความขัดแย้งในใจขึ้น โดยที่ความขัดแย้งนั้นจะอยู่ในลักษณะที่มีทั้งความต้องการที่จะเข้าหาและหลีกเลี่ยงในสิ่งเดียวกัน (approach-avoidance conflict) ซึ่งไม่ว่าเขาจะตัดสินใจเลือกแบบใดแบบหนึ่ง ผลของการตัดสินใจนั้นจะมีทั้งในด้านบวกและด้านลบทั้งสิ้น กล่าวคือถ้าเลือกรับในทันทีการกระทำนั้นจะสามารถตอบสนองความต้องการในขณะนั้น แต่สิ่งที่ได้รับจะมีค่าหรือมีความพึงพอใจที่น้อย แต่ถ้าเลือกรับสิ่งที่มีคุณค่าหรือมีความพึงพอใจที่มากกว่าก็จะต้องรอคอยต่อไป อย่างไรก็ตามถ้าบุคคลสามารถควบคุมความต้องการที่จะได้รับในทันทีหรือสามารถปฏิเสธการได้รับความพึงพอใจที่น้อยออกไปได้ก็จะทำให้บุคคลได้รับรางวัลหรือความสำเร็จที่มีคุณค่ามากกว่าในอนาคต อันจะก่อให้เกิดประโยชน์มากที่สุดสำหรับตนเอง ซึ่งความสามารถนี้อาจเปรียบได้กับสำนวนไทยที่ว่า "การอดเปรี้ยวเอาไว้กินหวาน" นั่นเอง

การที่บุคคลสามารถควบคุมความต้องการได้โดยปฏิเสธที่จะรับสิ่งที่มีคุณค่าหรือมีความพึงพอใจที่น้อยในปัจจุบันเพื่อไปรับสิ่งที่มีคุณค่าหรือมีความพึงพอใจที่มากกว่าในอนาคตนั้นเป็นความสามารถด้านหนึ่งของความสามารถในการควบคุมตนเอง (self control) (Flavell 1985: 72; Liebert and Spiegler 1970: 373; Mischel 1981: 456; Shaffer 1985: 583; Wenar 1971: 56) ที่เรียกว่าความสามารถในชะลอการได้รับความพึงพอใจ (Delay

of Gratification) (Hjelle and Ziegler 1985: 277; Liebert and Spiegler 1970: 380; Perry and Bussey 1984: 191; Pervin 1984: 508) อันเป็นคุณลักษณะหนึ่งที่ควรจะให้ปลูกฝังและพัฒนาให้มีขึ้นในตัวเด็กเพื่อเอื้ออำนวยต่อการพัฒนาตนเองและสังคมของเด็ก ส่งเสริมให้เด็กสามารถตัดสินใจด้วยตัวของตัวเองได้อย่างเหมาะสมโดยไม่ต้องมีใครมาบังคับ มีอิสระที่จะกำหนดการกระทำของตนเอง ซึ่งจะทำให้เด็กมีความเชื่อมั่นในตนเอง ตลอดจนสร้างเสริมความภาคภูมิใจให้เกิดขึ้นในตัวเด็กที่สามารถชะลอการได้รับความพึงพอใจได้สำเร็จ เด็กจะเกิดความรู้สึกที่ดีและตระหนักในคุณค่าของตนเองตามมา ทั้งในปัจจุบันและอนาคตข้างหน้าต่อไป

ประเด็นหนึ่งที่น่าสนใจ คือ ความหมายของการชะลอการได้รับความพึงพอใจจะตรงกับ การอธิบายความสามารถในการควบคุมตนเองในเชิงของการปรับพฤติกรรม (behavior modification) ที่ให้ความหมายของการควบคุมตนเองว่าเป็นการ ชะลอเวลาให้บุคคลได้รับสิ่งที่ต้องการช้าลง ซึ่งเกิดจากการเลือกกระทำพฤติกรรมสองอย่างที่ทำให้ผลกระทบขัดแย้งกันคือ ผลกรรมที่จะได้รับในทันทีแต่มีความพึงพอใจน้อยกว่ากับอีกผลกรรมหนึ่งที่จะต้องรอคอยแต่มีความพึงพอใจที่มากกว่า (Skinner 1953: 230; Thoresen and Mahoney 1974: 14)

Mischel ได้กล่าวถึงปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลทำให้เด็กสามารถชะลอการได้รับความพึงพอใจว่ามีอยู่ 3 ประการคือ (Shaffer 1985: 584)

1. ความเชื่อมั่นในตนเองที่เกิดจากเด็กมีความไว้วางใจ (trusting) ต่อผู้ที่จะนำเอารางวัลมาให้ว่าจะทำตามสัญญาถ้าตนตัดสินใจชะลอการได้รับความพึงพอใจ และเกิดจากเด็กสามารถประเมินตนเองได้ว่าจะสามารถที่จะรอคอยเพื่อได้รับสิ่งที่มีค่าหรือมีความพึงพอใจที่มากกว่าในอนาคตได้
2. คุณค่าของสิ่งที่จะได้รับในอนาคตนั้นมีคุณค่าสำหรับตนเอง (subjective value) มากกว่าสิ่งที่ได้รับในทันที
3. ระยะเวลาในการรอคอยจะต้องมีความเหมาะสมไม่ยาวนานเกินไป ซึ่งถ้าระยะเวลาที่รอคอยยาวนานเกินไปแล้วเด็กมีแนวโน้มตัดสินใจเลือกรับสิ่งที่มีคุณค่าหรือมีความพึงพอใจที่น้อยในทันทีมากกว่าจะชะลอการได้รับความพึงพอใจ

สำหรับการศึกษาการชะลอการได้รับความพึงพอใจนั้นใช้การศึกษาจากพฤติกรรมโดยตรงของเด็ก โดยการให้เด็กตัดสินใจเลือกรับรางวัลระหว่างรางวัลที่มีค่าหรือมีความพึงพอใจที่น้อยในทันที หรือเลือกรับรางวัลที่มีค่าหรือมีความพึงพอใจที่มากกว่าในอนาคต (Byrne and Kelley 1981: 473; Mischel 1974: 251) ซึ่งวิธีการศึกษามีอยู่ 2 วิธีด้วยกันคือ

1. การให้เด็กตัดสินใจเลือกรับรางวัลที่มีค่าหรือมีความพึงพอใจที่น้อยในทันที หรือจะเลือกรับรางวัลที่มีค่าหรือมีความพึงพอใจที่มากกว่าในอนาคต เช่น การให้เด็กตัดสินใจว่าจะเลือกรับรางวัลที่เป็นชocolate จำนวน 1 แท่ง ในทันที หรือเลือกรับชocolate จำนวน 2 แท่ง ในวันรุ่งขึ้น ดังการศึกษาของ Nisan and Koriat (1984: 492-503) Moore Clyburn and Underwood (1976: 273-276) Staub (1972: 166-177) และ Mischel and Metzner (1962: 425-431) เป็นต้น

2. การให้เด็กเลือกรับสิ่งที่มีค่าหรือมีความพึงพอใจที่น้อยในทันทีหรือจะเลือกรับสิ่งที่มีค่าหรือมีความพึงพอใจที่มากกว่าโดยผู้ทดลองจะให้เด็กนั่งรออยู่ในห้องคนเดียวเพียงลำพัง โดยที่ผู้ทดลองจะออกไปนอกห้อง ซึ่งถ้าเด็กสามารถนั่งรอจนกว่าผู้ทดลองจะกลับมาในห้องหรือมีสัญญาณปรากฏขึ้น เช่น หลอดไฟสว่างขึ้น ก็จะได้รับรางวัลตามต้องการ ผู้ทดลองจะไม่บอกถึงระยะเวลาที่จะต้องรอคอยนานเท่าใดให้เด็กทราบ แต่ถ้าเด็กไม่ต้องการหรือไม่สามารถที่จะนั่งรอจนกว่าผู้ทดลองกลับมาหรือรอให้สัญญาณปรากฏขึ้นก็ให้สัญญาณให้สัญญาณ ผู้ทดลองก็จะเข้ามาในห้องเพื่อมอบรางวัลที่มีค่าหรือมีความพึงพอใจที่น้อยกว่าให้แก่เด็ก ดังการศึกษาของ Mischel Ebbesen and Zeiss (1972: 204-218) Miller and Karniol (1976: 594-600) Yates Lippett and Yates (1981: 169-180) เป็นต้น

ในการศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจของเด็กพบว่าวิธีการที่มีผลทำให้เด็กสามารถชะลอการได้รับความพึงพอใจ ได้แก่ การศึกษาของ Moore Clyburn and Underwood (1976: 273-276) ซึ่งได้ศึกษาผลของการให้ประสบการณ์ทางอารมณ์ (affective experience) ต่อการชะลอการได้รับความพึงพอใจ ผู้วิจัยพบว่า การให้เด็กได้รับประสบการณ์ทางอารมณ์ในด้านบวกโดยการพูดและคิดถึงสิ่งที่ทำให้ตนมีความสุขมีผลทำให้เด็กชะลอการได้รับความพึงพอใจได้มากกว่าการให้เด็กได้รับประสบการณ์ทางอารมณ์ในด้านลบโดยการพูดและคิดถึงสิ่งที่ทำให้ตนไม่สบายใจ

Mischel Ebbesen and Zeiss (1972: 204-218) ได้ศึกษาผลของการคิดถึงเรื่องที่น่าสนุก (think fun) การคิดถึงเรื่องที่น่าเศร้าใจ (think sad) และการคิดถึงรางวัลที่จะได้รับ (think rewards) พบว่าการให้เด็กได้คิดถึงเรื่องที่น่าสนุกนั้นมีผลทำให้เด็กสามารถชะลอการได้รับความพึงพอใจมากกว่าการให้เด็กคิดถึงเรื่องที่น่าเศร้าใจและคิดถึงรางวัลที่จะได้รับ

การให้เด็กได้เรียนรู้จากตัวแบบโดยการสังเกตผู้อื่นชะลอการได้รับความพึงพอใจตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของ Bandura เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ทำให้เด็กสามารถชะลอการได้รับความพึงพอใจได้ ซึ่ง Bandura and Mischel (1965: 698-705) ได้ศึกษาผลของการเสนอตัวแบบที่มีชีวิตจริง (live model) และตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (symbolic model) พบว่าการเสนอตัวแบบที่มีชีวิตจริงโดยให้เด็กเห็นตัวแบบที่เป็นผู้ใหญ่คนหนึ่งตัดสินใจเลือกรับรางวัลแบบชะลอการได้รับความพึงพอใจและการเสนอตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์โดยให้เด็กอ่านผลการตัดสินใจเลือกรับรางวัลแบบชะลอการได้รับความพึงพอใจของผู้ใหญ่คนหนึ่ง ปรากฏว่าการเสนอตัวแบบทั้งที่มีชีวิตจริงและตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์มีผลทำให้เด็กตัดสินใจชะลอการได้รับความพึงพอใจ

Staub (1972: 166-177) ก็ได้ศึกษาผลของการพูดชักชวน (persuasion) ให้เด็กชะลอการได้รับความพึงพอใจและการเสนอตัวแบบที่มีชีวิตจริงเช่นเดียวกับการศึกษาของ Bandura and Mischel ผลปรากฏว่าการพูดชักชวนเด็กและการเสนอตัวแบบที่มีชีวิตจริงมีผลทำให้เด็กชะลอการได้รับความพึงพอใจได้ และต่อมาในปี 1974 Yates (1974 cited by Comstock et al. 1978: 252) ได้ศึกษาผลของการเสนอตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์โดยใช้โทรทัศน์ก็พบว่าผลทำให้เด็กสามารถชะลอการได้รับความพึงพอใจได้เช่นกัน

นอกจากนี้การให้เด็กคิดหาเหตุผลที่ขัดแย้งกัน (contradicting reasons) ยังสามารถทำให้เด็กชะลอการได้รับความพึงพอใจได้ โดยจากการศึกษาของ Nisan and Koriat (1984: 492-503) ที่ได้ศึกษาผลของการให้ข้อมูลที่ขัดแย้งกัน (contradicting information) โดยมีพื้นฐานตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมอันเป็นการเรียนรู้จากตัวแบบอีกรูปแบบหนึ่งและการคิดหาเหตุผลที่ขัดแย้งกันโดยมีพื้นฐานตามทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาและความคิดของ Piaget (Piaget's Cognitive-Developmental Theory) ที่ทำให้เด็กเกิดความขัดแย้งทางความคิด (cognitive conflict) หรือเกิดสภาวะที่ไม่สมดุลย์ (disequilibrium)

เพื่อช่วยให้เด็กมีการปรับโครงสร้างทางความคิด (cognitive restructuring) ให้เหมาะสมขึ้น ซึ่งผลจากการศึกษาพบว่า การให้เด็กที่เลือกรับรางวัลแบบทันทีในครั้งที่ 1 ได้รับความพึงพอใจนั้น ไม่มีผลทำให้เด็กตัดสินใจเลือกรับรางวัลแบบชะลอการได้รับรางวัลแบบชะลอการได้รับความพึงพอใจในครั้งที่ 2 แต่การให้เด็กที่เลือกรับรางวัลแบบทันทีในครั้งที่ 1 ได้มีการคิดหาเหตุผลที่ขัดแย้งกันโดยให้เด็กคิดและบอกถึงเหตุผลในการเลือกรับรางวัลแบบชะลอการได้รับความพึงพอใจมีผลทำให้เด็กตัดสินใจเลือกรับรางวัลแบบชะลอการได้รับความพึงพอใจในการเลือกรับรางวัลในครั้งที่ 2

จากการศึกษาที่กล่าวมาแล้วข้างต้น เมื่อพิจารณาถึงผลการศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้จากตัวแบบต่อการชะลอการได้รับความพึงพอใจนั้น จะเห็นได้ว่ามีทั้งที่ได้ผลตรงกัน และขัดแย้งกันกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Bandura (1977) ที่กล่าวว่าความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจเป็นสิ่งที่เรียนรู้ได้จากการสังเกตบุคคลอื่น ๆ ที่เป็นตัวแบบ (Pervin 1984: 424) อีกทั้งการให้เด็กคิดหาเหตุผลที่ขัดแย้งกันเพื่อให้เกิดความขัดแย้งทางความคิดหรือเกิดสภาวะที่ไม่สมดุลก็ยังมีผลต่อการชะลอการได้รับความพึงพอใจของเด็กเช่นเดียวกัน ซึ่งสนับสนุนทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาและความคิดของ Piaget

ดังนั้นจากผลการศึกษาของ Nisan and Koriat (1984: 492-503) ที่พบว่า การเรียนรู้จากตัวแบบโดยการให้ข้อมูลที่ขัดแย้งกันไม่มีผลต่อการชะลอการได้รับความพึงพอใจซึ่งได้ผลที่ไม่ตรงกับการศึกษาของ Bandura and Mischel (1965) Staub (1972) และ Yates (1974) ที่ได้ผลสนับสนุนทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Bandura ประกอบด้วยความต้องการของผู้วิจัยที่จะศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจของเด็กจึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาผลของการให้ข้อมูลที่ขัดแย้งกันและการคิดหาเหตุผลที่ขัดแย้งกันที่มีต่อการชะลอการได้รับความพึงพอใจของเด็ก โดยที่การให้ข้อมูลที่ขัดแย้งกันเป็นการเรียนรู้จากตัวแบบในรูปแบบหนึ่ง ซึ่ง Bandura (1969: 145; 1986: 72) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้จากการสังเกตบุคคลอื่น ๆ ที่เป็นตัวแบบนั้น ภายหลังจากที่เด็กมีความสามารถในการใช้ทักษะทางความคิด (cognitive skills) และมีพัฒนาการทางภาษาที่เพียงพอแล้ว เราสามารถเสนอตัวแบบในรูปแบบของการอธิบายเป็นคำพูดหรือคำบอกเล่าเพื่อชักนำให้เกิดพฤติกรรม

ได้นอกเหนือจากการเสนอตัวแบบในรูปของพฤติกรรมเพียงอย่างเดียว

เมื่อพิจารณาทางด้านพัฒนาการแล้ว เด็กในวัยเรียนเป็นวัยที่ชอบเปรียบเทียบกับผู้อื่น และเพื่อนจะมีอิทธิพลต่อเด็กในวัยนี้ด้วย (ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร 2526: 111) โดยเด็กจะมีความรู้สึกไวต่อความขัดแย้งที่เกิดขึ้นเมื่อตนพบว่าพฤติกรรมของตนนั้นได้แตกต่างไปจากเด็กคนอื่น ๆ และพฤติกรรมของเด็กคนอื่น ๆ สามารถจะกระตุ้นและท้าทายความสามารถของเด็กได้ (Liebert and Nelson 1981: 203) ดังนั้นการให้คำพูดหรือการบอกกล่าวที่เหมาะสมในทันทีที่สามารถทำให้เด็กได้มีการคิดใหม่เพื่อทบทวนการตัดสินใจของตนเองอีกครั้งหนึ่งว่าเหมาะสมหรือไม่ (Sigel and Cocking 1977: 196)

สำหรับการคิดหาเหตุผลที่ขัดแย้งกันมีพื้นฐานตามทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาและความคิดของ Piaget ที่กล่าวว่าเมื่อเด็กเริ่มเข้าสู่พัฒนาการทางสติปัญญาและความคิดในขั้นปฏิบัติการด้วยรูปธรรม (Concrete Operational-Stage) แล้วเด็กสามารถที่จะพิจารณาถึงปัญหาที่มีอยู่ใน 2 ลักษณะพร้อม ๆ กันได้ เช่น ระหว่างระยะเวลากับปริมาณ หรือคุณค่าของรางวัลที่จะได้รับ (Crain 1985: 105; Nisan and Koriat 1984: 493) ซึ่งการเรียนรู้ของเด็กในขั้นนี้จะมีลักษณะที่เฉพาะเจาะจงและแตกต่างไปจากวัยก่อนหน้านี้ โดยเด็กมีการใช้เหตุผลในการตัดสินใจมากขึ้น ลดการยึดตนเป็นศูนย์กลางลง (egocentrism)

การศึกษาวิจัยผลของการให้ข้อมูลที่ขัดแย้งกันและการคิดหาเหตุผลที่ขัดแย้งกันที่มีต่อการชะลอการได้รับความพึงพอใจในครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการศึกษากับเด็กที่เริ่มเข้าสู่วัยประถมศึกษา อันเป็นการศึกษาภาคบังคับที่เด็กทุกคนจะต้องได้รับการศึกษาในระดับนี้ โดยเป็นเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีอายุในช่วง 7-8 ปี ซึ่งมีพัฒนาการทางสติปัญญาและความคิดในขั้นปฏิบัติการด้วยรูปธรรม (Concrete Operational-Stage) โดยเด็กในวัยนี้จะเป็นวัยที่สามารถใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้สามารถคิดในเชิงเหตุผลได้ และสามารถนำเอาเหตุผลมาคิดประกอบในการตัดสินใจได้ อีกทั้งเมื่อเด็กมีอายุได้ 6 ปีแล้ว เด็กจะมีพัฒนาการทางภาษาขึ้นอย่างมาก สามารถที่จะสื่อสารกับผู้อื่นโดยการใช้ภาษาทั้งในด้านการส่งและรับข้อมูลทางความรู้ และความคิดได้เป็นอย่างดี (Flavell 1985: 59)

การศึกษาวิจัยครั้งนี้จะเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจของเด็ก ซึ่งการที่บุคคลสามารถชะลอการได้รับความพึงพอใจจะเป็นผู้ที่มีความสามารถสูงในการควบคุมอัตรา (ego control) มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

(achievement motive) ที่สูง มีความไว้วางใจ (trusting) ต่อผู้อื่นมากกว่า มีความรับผิดชอบต่อสังคม (social responsibility) มีระดับความทะเยอทะยาน (level of aspiration) ที่สูง มีความสามารถในการควบคุมความหุนหัน (control impulse) (Mischel 1974: 253) แต่ในทางกลับกันถ้าบุคคลมีความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจไม่เพียงพอแล้วก็จะ เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดการกระทำทางอาชญากรรม (criminal behavior) มีพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม (antisocial behavior) ประสบความล้มเหลวในหน้าที่การงาน และขาดความพึงพอใจระหว่างบุคคล (interpersonal satisfaction) (Mowrer and Ullman 1945 cited by Mischel 1981: 457) ตลอดจนประสบความล้มเหลวในการศึกษาจนต้องออกกลางคัน สิ่งเหล่านี้ก่อให้เกิดปัญหาทั้งต่อตนเองและปัญหาสังคมตามมา ดังจะเห็นได้จากการศึกษาของ Washburn (cited by Shaffer 1985: 584) ที่ได้ศึกษาความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจของเด็กที่เป็นยุวอาชญากร (delinquent children) กับเด็กทั่ว ๆ ไป พบว่าเด็กที่เป็นยุวอาชญากร และโดยเฉพาะอย่างยิ่งที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป มีความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจต่ำกว่าเด็กทั่ว ๆ ไป อีกทั้งการศึกษาของ Robert and Erikson (1968 cited by Byrne and Kelley 1981: 474) พบว่าวัยรุ่นชายที่เป็นยุวอาชญากร (delinquent male adolescents) มีความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจต่ำ โดยตัดสินใจเลือกรับรางวัลที่เป็นบุหรี่ยี่ 1 มวน ในทันทีมากกว่าที่จะรอรับบุหรี่ยี่ 1 ซอง ในสัปดาห์หน้า

ทฤษฎีเบื้องหลังการวิจัย

การชะลอการได้รับความพึงพอใจ

Flavell (1985: 60) ได้กล่าวถึงความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมของตนเอง ในเด็กอายุ 6 ปี ว่ามีดังนี้คือ

1. มีความสามารถในการคิดวางแผนและสามารถรักษาระเบียบวินัยไว้ชั่วระยะเวลาหนึ่ง
2. มีความสามารถในการหลีกเลี่ยงการกระทำผิดหรือหลีกเลี่ยงที่จะทำตามสิ่งล่อใจให้กระทำผิด
3. มีความสามารถที่จะรอคอยหรือยับยั้งการกระทำของตนเอง
4. มีความสามารถในการจัดการกับตนเอง (Self-Management) ได้หลายวิธี
5. มีความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจ (Delay of Gratification)

การชะลอการได้รับความพึงพอใจ หมายถึง การที่บุคคลสามารถควบคุมความต้องการ
ได้โดยปฏิเสธที่จะรับสิ่งที่มีคุณค่าหรือมีความพึงพอใจที่น้อยในปัจจุบันเพื่อไปรับสิ่งที่มีคุณค่าหรือมี
ความพึงพอใจที่มากกว่าในอนาคต (Hjelle and Ziegler 1984: 277; Liebert and
Spiegler 1970: 380; Perry and Bussey 1984: 191; Pervin 1984: 508)
ซึ่งสามารถที่จะแสดงเป็นแผนภาพได้ดังนี้



แผนภาพที่ 1 แสดงสถานการณ์ที่บุคคลต้องตัดสินใจเลือกรับรางวัลที่มีคุณค่าหรือมีความ
พึงพอใจที่น้อยในปัจจุบันหรือรอรับรางวัลที่มีคุณค่าหรือมีความพึงพอใจที่
มากกว่าในอนาคต ซึ่งถ้าบุคคลเลือกที่จะรอรับรางวัลที่มีคุณค่าหรือมีความ
พึงพอใจที่มากกว่าในอนาคตเป็นความสามารถที่เรียกว่า การชะลอการได้
รับความพึงพอใจ

ความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจนั้นจะมีมากขึ้นตามระดับอายุ

(Baron and Byrne 1977: 480, Flavell 1985: 72; Mischel 1981: 592;
Sarafino and Armstrong 1980: 407; Shaffer 1985: 584) เพราะในเด็กเล็ก ๆ
นั้น จะไม่ค่อยคำนึงถึงเรื่องของอนาคตข้างหน้า เด็กจะใส่ใจกับสิ่งที่จะได้รับในขณะนี้และเดี๋ยวนี้
มากกว่า (Maccoby 1980: 182) อย่างไรก็ตามผู้ที่ เป็นพ่อแม่หรือผู้ปกครองสามารถปลุกฝัง
และส่งเสริมให้เด็กมีความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจได้จาก การอบรมเลี้ยงดู
(Flavell 1985: 60; Wenar 1971: 93)

Mischel (1981: 456) ได้อธิบายความสามารถในการปฏิเสธที่จะรับสิ่งที่มี
ความพึงพอใจในทันทีโดยบังคับตนให้สามารถชะลอการรับรางวัลได้ว่าเป็นแกนกลางของ
มโนทัศน์ที่สูงที่สุดทางปรัชญาที่เรียกว่า การมีพลังจิต (will power) ส่วนมโนทัศน์นี้ในทาง
จิตวิทยาเรียกว่า การมีพลังแห่งอัตตา (ego strength) หรือเรียกว่าความสามารถในการ
ควบคุมตนเอง (self control) โดยที่การชะลอการได้รับความพึงพอใจเป็นความสามารถ
ด้านหนึ่งของความสามารถในการควบคุมตนเอง (Flavell 1985: 72; Liebert and

Spiegler 1970: 373; Mischel 1981: 456; Shaffer 1985: 583, Wenar 1971: 96)

ความสามารถในการควบคุมตนเองนั้นจะประกอบด้วย (Mischel 1974: 261)

1. ความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจ (Delay of Gratification)
2. ความสามารถในการต่อต้านสิ่งยั่วยุ (Resistance to Temptation)
3. การมีปฏิกิริยาต่อตนเองภายหลังการกระทำผิด (Self-Reaction Following Transgression)
4. การเสริมแรงตนเอง (Self-Reinforcement)
5. การประเมินตนเอง (Self-Evaluation)

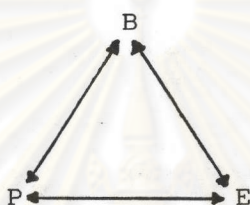
ในสถานการณ์ที่ต้องการตัดสินใจเลือกระหว่างสิ่งที่มีค่าหรือมีความพึงพอใจที่น้อยในปัจจุบันกับการรอรับสิ่งที่มีค่าหรือมีความพึงพอใจที่มากกว่าในอนาคตนั้น บุคคลจะเกิดความขัดแย้งใจในลักษณะที่มีความต้องการที่จะเข้าหาและหลีกเลี่ยงในสิ่งเดียวกัน (approach-avoidance conflict) (Lewin 1935, Miller 1944 cited by Miller and Karniol 1976: 599) และไม่ว่าคนตัดสินใจเลือกรับแบบใดก็มีผลทั้งในด้านบวกและด้านลบทั้งสิ้น กล่าวคือ ถ้าเลือกรับในทันทีก็จะได้รับสิ่งที่มีค่าหรือมีความพึงพอใจที่น้อย แต่ถ้าเลือกรับสิ่งที่มีค่าหรือมีความพึงพอใจที่มากกว่าก็ต้องรอคอยต่อไป ซึ่งการรอคอยจะก่อให้เกิดความคับข้องใจตามมา (Mischel 1974: 249; Nisan and Minkowitz 1973: 375; Perry and Bussey 1984: 192; Schack and Missari 1973: 168; Shaffer 1985: 587) อย่างไรก็ตาม ถ้าบุคคลสามารถรอคอยได้สำเร็จย่อมแสดงให้เห็นถึงความอดทน (patience) ของคนที่สามารถเอาชนะความคับข้องใจได้ในที่สุด (Shaffer 1985: 587)

การชะลอการได้รับความพึงพอใจนั้นมีทฤษฎีหลายทฤษฎีที่กล่าวถึงความสามารถนี้ไว้ แต่เนื่องจากงานวิจัยนี้ตั้งอยู่บนพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) และทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาและความคิดของ Piaget (Piaget's Cognitive Developmental Theory) จึงขอก้าวเพียง 2 ทฤษฎีนี้เท่านั้น

ความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจตามแนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้

ทางสังคมของ Bandura

ในทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Bandura กล่าวไว้ว่า พฤติกรรมของบุคคลเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันระหว่างองค์ประกอบ 3 ประการด้วยกันคือ พฤติกรรม (behavior) องค์ประกอบส่วนบุคคล (personal factors) และองค์ประกอบของสิ่งแวดล้อมภายนอก (environmental factors) โดยที่องค์ประกอบทั้งสามนี้ต่างก็เป็นตัวกำหนดซึ่งกันและกัน ซึ่งสามารถแสดงเป็นแผนภาพได้ดังนี้ (Bandura 1986: 23-24)



B = พฤติกรรม (behavior)

P = องค์ประกอบส่วนบุคคล (personal factors)

E = องค์ประกอบของสิ่งแวดล้อมภายนอก (environmental factors)

แนวความคิดของทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมได้อธิบายถึงพฤติกรรมของมนุษย์ว่า นอกเหนือจากปฏิกิริยาสะท้อนเบื้องต้น (elementary reflex) แล้วมนุษย์มิได้ถูกจัดเตรียมให้มีพฤติกรรมอื่น ๆ ได้โดยกำเนิด หากแต่จะต้องเรียนรู้พฤติกรรมเหล่านั้น (Bandura 1977: 16) โดยที่การเรียนรู้ต่าง ๆ ของมนุษย์นั้นมีอยู่ 2 รูปแบบด้วยกันคือ (Bandura 1977: 17-29)

1. การเรียนรู้จากผลกรรมของการตอบสนอง (learning by response consequence) การเรียนรู้ต่าง ๆ ในขั้นแรกของบุคคลเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงว่าการกระทำพฤติกรรมใดก่อให้เกิดผลในทางบวกหรือทางลบแก่ตน
2. การเรียนรู้จากตัวแบบ (learning through modeling) Bandura ได้กล่าวว่ากระบวนการเรียนรู้พฤติกรรมนั้นเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยที่บุคคลจะเรียนรู้จากตัวแบบโดยการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลอื่น ๆ มากกว่าการเรียนรู้จากผลกรรมโดยตรง และการที่บุคคลได้สังเกตพฤติกรรมของบุคคลอื่น ๆ ที่แตกต่างไปจากตนเองแล้วจะช่วยขึ้นำการกระทำของตนเองได้ ซึ่งการเรียนรู้จากตัวแบบนี้เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นผล

มาจากการสังเกต การฟัง หรือการอ่านเกี่ยวกับพฤติกรรมของบุคคลอื่น ๆ หรือสัญลักษณ์ของบุคคล (Wilson and O' Leary 1980: 187) ตัวแบบนี้สามารถจัดประเภทได้ 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือตัวแบบที่มีชีวิตจริง (live model) และตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (symbolic model) ซึ่งหมายถึงตัวแบบที่บุคคลสังเกตโดยผ่านสื่อหรือสัญลักษณ์อื่น ๆ เช่น ตัวแบบที่ปรากฏตามการบอกเล่า ปรากฏในหนังสือ แถบบันทึกภาพ หรือผ่านทางสื่อมวลชนต่าง ๆ (สุวรรณ วริยะประยูร 2529: 16)

การอธิบายเป็นคำพูดหรือคำบอกเล่าจัดเป็นตัวแบบชนิดหนึ่งของการเรียนรู้ทางสังคมของ Bandura ซึ่งตัวแบบประเภทนี้หมายถึงตัวแบบที่แสดงออกเป็นพฤติกรรมโดยการบอกเล่าด้วยคำพูด เมื่อเด็กมีความสามารถในการใช้ทักษะทางความคิด (cognitive skills) และมีพัฒนาการทางภาษาที่เพียงพอแล้ว การเสนอตัวแบบในรูปของการบอกเล่าด้วยคำพูดจะเป็นตัวชี้้นำให้เกิดพฤติกรรมที่เหมาะสมได้นอกเหนือจากการเสนอตัวแบบในรูปของการกระทำ พฤติกรรมเพียงอย่างเดียว (Bandura 1969: 145; 1986: 72) การเสนอตัวแบบโดยการบอกเล่าด้วยคำพูดนี้สามารถใช้กันได้อย่างกว้างขวางเนื่องจากบุคคลเพียงคนเดียวก็สามารถเสนอคำพูดเกี่ยวกับพฤติกรรมต่าง ๆ ได้อย่างมากมาย ในขณะที่การเสนอตัวแบบในรูปของพฤติกรรมนั้นมีข้อจำกัดในเรื่องของความสะดวกและระยะเวลาที่ใช้ (Bandura 1986: 72)

ในการเสนอตัวแบบที่แตกต่างกันนั้นจะได้ประสิทธิภาพที่ไม่เท่ากัน คือมีความแตกต่างในด้านปริมาณของข้อมูลให้ผู้สังเกตจะได้รับและอำนาจของการเสนอตัวแบบนั้นที่มีต่อความใส่ใจของผู้สังเกต ทั้งนี้การเสนอตัวแบบโดยการบอกเล่าด้วยคำพูดต้องการความสามารถทางภาษาและทักษะทางความคิดมากกว่าการเสนอตัวแบบในรูปของพฤติกรรมที่มีความง่ายในการทรงจำ ในรูปของมโนภาพมากกว่า อย่างไรก็ตามการเสนอตัวแบบโดยการบอกเล่าด้วยคำพูดเป็นการใช้สัญลักษณ์ที่สามารถก่อให้เกิดพฤติกรรมตามแบบได้ และยังสามารถให้กุสสำหรับการกระทำใหม่ ๆ จากพฤติกรรมที่ได้เรียนรู้ด้วย (Bandura 1986: 72)

สำหรับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมได้อธิบายในแง่ของการ เจริญเติบโตและพัฒนาการของบุคคลเอาไว้ 3 อย่างด้วยกันคือ (Pervin 1984: 415)

1. ความก้าวร้าว (Agression)
2. การตัดสินใจทางจริยธรรม (Moral Judgement)
3. การชะลอการได้รับความพึงพอใจ (Delay of Gratification)

ความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมนั้น เกี่ยวข้องกับสมรรถภาพในการคิด (cognitive competencies) และสมรรถภาพในการแสดงพฤติกรรม (behavioral competencies) โดยที่ความสามารถนี้เป็นสิ่งที่เรียนรู้ได้ จากการพิจารณาถึงผลกรรมที่ตนเองคาดหวังว่าจะได้รับอันมาจากประสบการณ์ตรงในอดีต และจากการที่ได้สังเกตบุคคลอื่น ๆ และผลกรรมที่เกิดขึ้นกับตัวแบบ เช่น ผู้ที่เป็นพ่อแม่ ครู และเพื่อน ๆ สำหรับในบุคคลที่ไม่สามารถชะลอการได้รับความพึงพอใจได้นั้นอาจเป็นเพราะขาดทักษะที่จำเป็น เช่น การให้ความใส่ใจต่อตัวแบบ ความสามารถทางภาษา เป็นต้น หรือเนื่องจากเงื่อนไขของรางวัลที่บุคคลจะได้รับนั้นไม่มีคุณค่าหรือมีความสำคัญเพียงพอที่บุคคลจะต้องรอคอย (Pervin 1984: 424)

ความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจตามแนวคิดของทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาและความคิดของ Piaget

Piaget กล่าวถึงปัจจัยสำคัญในการพัฒนาทางสติปัญญาและความคิดว่าเกิดขึ้นจากการที่บุคคลได้มีปฏิสัมพันธ์ (interaction) กับสิ่งแวดล้อมภายนอกอยู่ตลอดเวลาตั้งแต่แรกเกิด ซึ่งเมื่อบุคคลได้รับรู้ (perceive) สิ่งแวดล้อมเข้ามาจะเกิดกระบวนการทางสมอง (cognition) 2 กระบวนการคือ การจัดระบบ (organization) และการปรับตัว (adaptation) ขึ้นเพื่อรักษาภาวะสมดุลย์ (equilibrium) อันทำให้มีการเจริญเติบโตและเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางความคิด (cognitive structure) ขึ้น (สูรรงค์ โท้วตระกูล 2513: 11; Brainerd 1978: 20)

สำหรับแนวคิดเกี่ยวกับสภาวะสมดุลย์ (equilibrium) นั้นเป็นสิ่งสำคัญและเป็นแกนกลางของทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาและความคิดของ Piaget ที่ถือว่าทุกสิ่งทุกอย่างภายในตัวบุคคลเป็นผลมาจากการจัดระบบระเบียบขึ้นในตนเอง (self-regulation) โดยเป็นการทำงานที่ผสมผสานกันระหว่างวุฒิภาวะ ประสบการณ์ และสิ่งแวดล้อมทางสังคม (Silverman and Geiringer 1973: 815) และความสามารถของบุคคลในการปรับตัว เพื่อให้เกิดสภาวะที่สมดุลย์ระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้อมนั้นจะประกอบด้วยกระบวนการ 2 กระบวนการคือ กระบวนการดูดซึม (assimilation) ซึ่งเป็นกระบวนการปรับสิ่งแวดล้อมภายนอกให้เข้ากับโครงสร้างทางความคิดของตนเอง และกระบวนการปรับโครงสร้าง (accomodation) ซึ่งเป็นกระบวนการปรับโครงสร้างทางความคิดของตนเองให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมที่มีอยู่ภายนอก โดยที่กระบวนการทั้งสองนี้จะเกิดควบคู่กันไปตลอดเวลา (Flavell

1985: 10; Ginsburg and Opper 1969: 24-25; Johnson and Medinnus 1974: 159, Maier 1978: 22-23)

การเกิดสภาวะสมดุล (equilibrium) นั้นเป็นกระบวนการจัดระบบระเบียบภายในตนเองที่เกิดจากการมีกระบวนการดูดซึม (assimilation) และกระบวนการปรับโครงสร้าง (accomodation) ในลักษณะที่เท่าเทียมกัน คือไม่มีกระบวนการใดมีความสำคัญหรือเด่นมากกว่ากัน (Flavell 1985: 44; Furth 1969: 210, Lerner 1976: 162; Nash 1970: 360) และเมื่อใดก็ตามที่กระบวนการทั้งสองนี้อยู่ในสภาวะที่ไม่เท่าเทียมกันแล้ว บุคคลก็จะมีการปรับตัวเกิดขึ้นหรือมีการขจัดความไม่เท่าเทียมกันของกระบวนการทั้งสองนี้ อันจะเป็นวิถีทางที่จะนำไปสู่การมีสภาวะสมดุลที่สูงขึ้น (Ginsburg and Opper 1969: 172) โดยที่สภาวะสมดุลนั้นจะมีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาต่อไปเรื่อย ๆ ในตัวบุคคล (Langer 1969: 95)

การเกิดสภาวะที่ไม่สมดุล (disequilibrium) นั้นสามารถเกิดได้จาก 2 แหล่งด้วยกันคือ (Langer 1969: 138; Strauss cited by Snyder and Feldman 1977: 937)

1. การเกิดสภาวะที่ไม่สมดุลจากภายนอก (external disequilibrium) จะเกิดจากการที่บุคคลได้รับข้อมูลที่แตกต่างไปจากโครงสร้างทางความคิดที่เขามีอยู่ และบุคคลนั้นได้ตระหนักถึงความแตกต่างที่เกิดขึ้นนั้น

2. การเกิดสภาวะที่ไม่สมดุลจากภายใน (internal disequilibrium) จะเกิดจากความไม่ลงรอยกันหรือความขัดแย้งกันภายในโครงสร้างทางความคิดที่บุคคลมีอยู่ และบุคคลจะใช้เหตุผลในการแก้ไขความไม่ลงรอยกันหรือความขัดแย้งกันที่เกิดขึ้นนั้น

Piaget ได้เน้นว่าการพัฒนาทางสติปัญญาและความคิดที่สูงขึ้นเกิดจากการมีความขัดแย้งทางความคิด (cognitive conflict) หรือเกิดสภาวะที่ไม่สมดุล (disequilibrium) ซึ่งบุคคลจะต้องหาวิถีทางปรับให้กลับเข้าสู่สภาวะสมดุลอีกครั้ง โดยการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และกระบวนการสมดุล (Process of Equilibrium) นั้นจะประกอบไปด้วยขั้นตอนใหญ่ ๆ อยู่ 3 ขั้นตอนดังนี้คือ (Flavell 1985: 289)

1. การมีสภาวะสมดุลทางความคิด (cognitive equilibrium) ในระดับที่ต่ำ
2. การเกิดสภาวะที่ไม่สมดุลทางความคิด (cognitive disequilibrium)

หรือเกิดความขัดแย้งทางความคิด (cognitive conflict) โดยการที่บุคคลเห็นความขัดแย้งกัน (contradiction) ความไม่ลงรอยกัน (discrepant) หรือได้รับข้อมูลที่ไม่สามารถดูดซึมเข้าสู่โครงสร้างทางความคิดที่ตนเองมีอยู่ได้ (nonassimilable data)

3. การเกิดสภาวะสมดุลย์ทางความคิดอีกครั้งหนึ่ง (reequilibration) อันมีผลทำให้เกิดพัฒนาการทางความคิดที่สูงขึ้น ก้าวหน้าขึ้น

นอกจากนี้แล้ว Flavell (1985: 289) ได้เพิ่มเติมกระบวนการสมดุลย์ของ Piaget ว่าจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อบุคคลต้องมีความสามารถทั้ง 4 อย่างนี้คือ

1. การให้ความสนใจต่อความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสถานการณ์นั้น
2. การที่สามารถรับรู้ได้ว่าเกิดความขัดแย้งขึ้น
3. สามารถตอบสนองต่อความขัดแย้งในทางที่คิดขึ้น
4. มีมโนทัศน์ที่คิดขึ้นเมื่อสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งนั้นได้

กระบวนการสมดุลย์นี้จะเกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอในช่วงตั้งแต่เกิดจนถึงช่วงวัยรุ่นตอนปลาย และจะเริ่มลดน้อยลงตั้งแต่ช่วงวัยรุ่นตอนปลายจนถึงขั้นมีวุฒิภาวะทางสติปัญญาและความคิด ซึ่งบุคคลจะมีระดับของสภาวะสมดุลย์ที่สูง มีโครงสร้างทางความคิดที่พัฒนามาจนถึงจุดที่บุคคลสามารถนำเอาวิธีการมาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันเป็นพัฒนาการทางสติปัญญาและความคิดที่สมบูรณ์ในวัยผู้ใหญ่ของ Piaget (Brainerd 1978: 21; Ginsburg and Oppen 1969: 204)

Piaget ได้กล่าวถึงองค์ประกอบทางสติปัญญาและความคิดโดยแบ่งออกเป็น 3 ด้านด้วยกันคือ ด้านเนื้อหา (content) ด้านการทำงาน (function) และด้านโครงสร้าง (structure) (Brainerd 1978: 17-18)

1. ด้านเนื้อหา (content) หมายถึง กิจกรรมทางความคิดเฉพาะอย่างซึ่งจะมีอยู่ในแต่ละขั้นของพัฒนาการ เช่น มโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ ทักษะการใช้เหตุผล เหล่านี้จัดได้ว่าเป็นเนื้อหาทางความคิดและเป็นสิ่งที่สามารถวัดได้โดยตรงและมีการเปลี่ยนแปลงไปตามอายุ

2. ด้านการทำงาน (function) หมายถึง กระบวนการทำงานของสมองที่เกิดขึ้นในทุกๆ ระดับอายุ และจะไม่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามระดับอายุ โดยเป็นการทำงานซึ่งประกอบด้วย การจัดระบบ (organization) และการปรับตัว (adaptation) ที่มีอยู่ 2 กระบวนการคือ

กระบวนการดูดซึม (assimilation) และกระบวนการปรับโครงสร้าง (accomodation)

3. ด้านโครงสร้าง (structure) หมายถึง องค์ประกอบภายในสมองที่ได้รับ การจัดระบบแล้ว ซึ่งได้พัฒนามาจากด้านเนื้อหา (content) และด้านการทำงาน (function) โดยที่โครงสร้างทางความคิดจะมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปเรื่อย ๆ ตามเนื้อหาและอายุโดย กระบวนการดูดซึม (assimilation) ที่รับเอาความรู้ใหม่เข้ามาในโครงสร้าง และกระบวนการ ปรับโครงสร้าง (accomodation) ที่ปรับโครงสร้างทางความคิดให้เข้ากับความรู้ใหม่เพื่อให้เกิดสภาวะที่สมดุลย์ (equilibrium) (เพ็ญพิไล ฤทธาคุณานนท์ 2527: 16) อันก่อให้เกิด การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางความคิดหรือเกิดโครงสร้างทางความคิดใหม่ขึ้น ซึ่งเป็นการ เปลี่ยนแปลงที่เพิ่มขึ้นทั้งทางด้านปริมาณและคุณภาพ โดยที่ Piaget ได้ให้ความสำคัญกับทาง ด้านคุณภาพมากกว่าด้านปริมาณ อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับองค์ประกอบทางสติปัญญาและความคิด ทางด้านโครงสร้าง (structure) มากกว่าด้านเนื้อหาและด้านการทำงาน

สำหรับความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจตามแนวคิดของทฤษฎีพัฒนาการ ทางสติปัญญาและความคิดของ Piaget มาจากการศึกษาของ Nisan and Koriat (1984: 492-503) ซึ่งได้กล่าวถึงการที่เด็กชะลอการได้รับความพึงพอใจว่าเป็นผลมาจากการเจริญเติบโต ทางความคิด (cognitive growth) อันเกิดจากการปรับโครงสร้างทางความคิด (cognitive restructuring) ที่เด็กตระหนักได้ว่าการชะลอการได้รับความพึงพอใจสามารถทำให้ตนได้รับ ประโยชน์อย่างสูงสุด และควบคุมสิ่งแวดล้อมภายนอกได้

การชะลอการได้รับความพึงพอใจขึ้นอยู่กับการใช้ทักษะทางความคิด (cognitive skills) ที่สามารถพิจารณาทางเลือกที่มีอยู่ 2 ทางพร้อม ๆ กันคือ ทั้งระยะเวลากับปริมาณ หรือคุณค่าของรางวัลที่ตนจะได้รับ โดยที่ความสามารถนี้เด็กจะมีเมื่อเริ่มเข้าสู่พัฒนาการทาง สติปัญญาและความคิดในขั้นปฏิบัติการด้วยรูปธรรม (Concrete Operational-Stage) (Crain 1985: 105; Nisan and Koriat 1984: 493) และในกรณีที่เด็กไม่สามารถ ชะลอการได้รับความพึงพอใจเพราะเด็กมีโครงสร้างทางความคิดที่ยังจำกัดและไม่เหมาะสม มากกว่าเกิดจากเด็กขาดความสามารถในการระงับความหุนหัน (inhibit impulse) (Nisan and Koriat 1984: 493)

การพัฒนาความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจทำได้โดยการให้เกิด การพัฒนาความขัดแย้งทางความคิด (cognitive conflict) หรือเกิดสภาวะที่ไม่สมดุลย์

(disequilibrium) ขึ้นเพื่อช่วยให้เด็กมีการปรับโครงสร้างทางความคิดของตนเพื่อไปสู่การมีสภาวะที่สมดุลที่สูงขึ้นต่อไป ซึ่งถือว่าเป็นการพัฒนาโครงสร้างทางความคิดอย่างหนึ่ง (Crain 1985: 235; Nisan and Koriat 1984: 493) โดยที่โครงสร้างทางความคิดใหม่นี้จะมีความคงทนถาวรมากกว่าโครงสร้างทางความคิดเดิม (Brainerd 1978: 20; Richmond 1970: 73)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยที่เกี่ยวกับการชะลอการได้รับความพึงพอใจโดยการใช้ตัวแบบ (modeling) ตามพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมนั้นเริ่มจากงานวิจัยของ Bandura and Mischel (1965: 289-305) ที่ได้ทำการศึกษาผลของการเสนอตัวแบบที่มีชีวิตจริง (live model) และตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (symbolic model) ต่อการชะลอการได้รับความพึงพอใจ โดยทำการศึกษากับเด็กที่มีอายุ 9-10 ปี จำนวน 250 คน ให้เลือกรับรางวัลเป็นชุดจำนวน 14 ชุด ด้วยกัน ซึ่งในแต่ละชุดผู้ทดลองจะให้เด็กตัดสินใจเลือกรับรางวัลที่มีค่าน้อยในทันทีหรือจะรอรับรางวัลที่มีค่ามากกว่าแต่จะต้องรอต่อไปอีก ตั้งแต่ 1-4 สัปดาห์ เช่น เลือกรับรางวัลที่เป็นลูกบอลขนาดเล็ก 1 ลูก ในทันทีหรือรอรับลูกบอลขนาดใหญ่ 1 ลูก ในอีก 2 สัปดาห์ต่อมา เมื่อเด็กเลือกรับรางวัลทั้ง 14 ชุดเรียบร้อยแล้ว ผู้ทดลองทำการคำนวณค่าคะแนนความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจของเด็กแต่ละคน โดยคัดเอาแต่เด็กที่มีคะแนนความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจที่สูงและต่ำ จำนวนกลุ่มละ 25% ได้เด็กจำนวน 120 คน โดยแยกเป็นเด็กชายและเด็กหญิงที่มีคะแนนความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจต่ำจำนวน 60 คน และสูงจำนวน 60 คน เช่นกัน มาเป็นกลุ่มตัวอย่าง 4 สัปดาห์ต่อมา ผู้ทดลองทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 120 คน เข้าสู่เงื่อนไขของการทดลอง 3 กลุ่มคือ กลุ่มที่ 1 เสนอตัวแบบที่มีชีวิตจริง (live model) โดยให้เด็กแต่ละคนสังเกตตัวแบบที่เป็นผู้ใหญ่ถูกผู้ทดลองถามเพื่อให้เลือกรับรางวัลที่มีค่าน้อยในทันทีหรือจะรอรับรางวัลที่มีค่ามากกว่าแต่จะต้องรอต่อไป จำนวน 14 ชุด โดยตัวแบบจะตัดสินใจเลือกรับรางวัลแบบทันที (ในกรณี que เด็กมีคะแนนความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจที่สูง) หรือตัดสินใจเลือกรับรางวัลแบบชะลอการได้รับความพึงพอใจ (ในกรณี que เด็กมีคะแนนความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจที่ต่ำ) โดยตัวแบบจะพูดให้ข้อคิดเกี่ยวกับประโยชน์ของรางวัลที่ตัวแบบตัดสินใจรับด้วย กลุ่มที่ 2 เสนอตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (symbolic model) โดยผู้ทดลองจะบอกแก่

เด็กว่ามีผู้ใหญ่คนหนึ่งได้รับการทดลองก่อนหน้าไปแล้ว หลังจากนั้นให้เด็กอ่านผลการเลือกรับรางวัลทั้ง 14 ชุด ที่ตัวแบบได้ตัดสินใจเลือกเอาไว้ โดยเด็กที่มีคะแนนความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจที่สูงอ่านผลตัวแบบตัดสินใจเลือกรับรางวัลแบบทันที และเด็กที่มีคะแนนความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจที่ต่ำอ่านผลตัวแบบที่ตัดสินใจเลือกรับรางวัลแบบชะลอการได้รับความพึงพอใจ และในกลุ่มที่ 3 เป็นกลุ่มควบคุม เมื่อเด็กแต่ละคนทั้ง 3 กลุ่มได้รับเงื่อนไขในการทดลองเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยให้เด็กตัดสินใจเลือกรับรางวัลที่เป็นชุดใหม่ จำนวน 14 ชุดอีกครั้ง ซึ่งผลจากการศึกษาปรากฏว่าทั้งตัวแบบที่มีชีวิตจริงและตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์นั้น มีผลต่อความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจ ทั้งในระยะทดลองและระยะติดตามผล 4-5 สัปดาห์ต่อมา กล่าวคือในเด็กที่มีคะแนนความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจที่สูงภายหลังจากการเสนอตัวแบบที่มีชีวิตจริงหรือตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ที่เลือกรับรางวัลแบบทันทีแล้ว เด็กเปลี่ยนมาตัดสินใจเลือกรับรางวัลแบบทันที และในเด็กที่มีคะแนนความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจที่ต่ำภายหลังจากการเสนอตัวแบบที่มีชีวิตจริงหรือตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ที่เลือกรับรางวัลแบบชะลอการได้รับความพึงพอใจแล้ว เด็กเปลี่ยนมาตัดสินใจเลือกรับรางวัลแบบชะลอการได้รับความพึงพอใจ

ต่อมา Staub (1972: 166-177) ก็ได้สนใจศึกษาผลของการเสนอตัวแบบที่มีชีวิตจริง (live model) ที่มีต่อการชะลอการได้รับความพึงพอใจของเด็กอีกครั้ง โดยได้ศึกษาผลของการพูดชักชวน (persuasion) เพิ่มเข้ามาด้วย กับเด็กนักเรียนเกรด 7 จำนวน 159 คน ผู้ทดลองทำการวัดทัศนคติของเด็กแต่ละคนที่มีต่อการชะลอการได้รับความพึงพอใจจากแบบวัดทัศนคติที่ประกอบด้วยข้อความที่เป็นด้านบวกหรือด้านลบ และให้เด็กตัดสินใจเลือกรับรางวัลที่มีค่าน้อยในทันทีหรือรับรางวัลที่มีค่ามากกว่าในอนาคตจำนวน 12 ชุด โดยที่รางวัลในแต่ละชุดนั้นจะเป็นของประเภทเดียวกัน เช่น ลูกกวาด ดินสอ ปากกา ยางลบ แต่จะแตกต่างกันในเรื่องของราคา หลังจากนั้นผู้วิจัยจัดเด็กเข้าสู่เงื่อนไขการทดลอง 4 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 มีผู้ใหญ่พูดชักชวนให้เด็กตัดสินใจเลือกรับรางวัลที่มีค่ามากกว่าในอนาคต โดยพูดถึงระยะเวลาในการรอคอย การให้ความไว้วางใจต่อผู้ทดลอง และผลกรรมที่น่าพึงพอใจที่จะได้รับในอนาคต ตัวอย่างเช่น "มีรายงานบอกมาว่า เวลาที่บุคคลรอคอยนั้นจะมีความรู้สึกว่ามันผ่านไปอย่างรวดเร็ว หนูควรมีความไว้วางใจต่อผู้ทดลองนะ เด็กที่สามารถรอคอยเพื่อรับรางวัลที่มีค่ามากกว่าในอนาคตจะได้รับการยกย่องจากครูและพ่อแม่ว่าเป็นเด็กดีและมีความสามารถ" กลุ่มที่ 2 เป็นการเสนอตัวแบบที่มีชีวิตจริงตัดสินใจเลือกรับรางวัลที่มีค่ามากกว่าใน

อนาคต กลุ่มที่ 3 เป็นผู้ใหญ่คนหนึ่งพูดแนะนำเด็กว่าควรเลือกรับรางวัลที่มีค่ามากกว่าในอนาคต และในกลุ่มที่ 4 เป็นกลุ่มควบคุม เมื่อเด็กได้รับเงื่อนไขการทดลองแล้วผู้ทดลองทำการวัดทัศนคติและให้ตัดสินใจเลือกรับรางวัลอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งผลจากการศึกษาพบว่า การพูดชักชวนและการเสนอตัวแบบที่มีชีวิตจริงมีผลต่อการชะลอการได้รับความพึงพอใจของเด็ก ส่วนการพูดแนะนำให้เด็กเลือกรับรางวัลที่มีค่ามากกว่าในอนาคตไม่มีผลต่อการชะลอการได้รับความพึงพอใจของเด็ก และนอกจากนี้ยังพบว่าในเด็กผู้หญิงที่ได้รับการพูดชักชวนให้เลือกรับรางวัลที่มีค่ามากกว่าในอนาคตมีทัศนคติต่อการชะลอการได้รับความพึงพอใจในทางบวกเพิ่มขึ้นด้วย

ในปี 1974 Yates (1974 cited by Comstock et al. 1978: 252) ได้ทำการศึกษาผลของตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (symbolic model) ในโทรทัศน์ต่อการชะลอการได้รับความพึงพอใจของเด็กที่มีอายุ 9 ปี ผู้ทดลองทำการวัดการตัดสินใจเลือกรับรางวัลที่มีค่าน้อยในทันทีหรือจะรอรับรางวัลที่มีค่ามากกว่าแต่จะต้องรอต่อไปอีก 1 สัปดาห์ หลังจากนั้นหลายสัปดาห์ผู้ทดลองได้กลับไปศึกษาอีกครั้งโดยแบ่งเด็กออกเป็น 4 กลุ่มคือ กลุ่มที่ 1 ให้ดูโทรทัศน์ที่มีตัวแบบแสดงพฤติกรรมการเลือกรับรางวัลที่มีค่ามากกว่าในอนาคต กลุ่มที่ 2 ให้ดูโทรทัศน์ที่มีตัวแบบอธิบายถึงเหตุผลในการตัดสินใจเลือกรับรางวัลที่มีค่ามากกว่าในอนาคต กลุ่มที่ 3 ให้ดูโทรทัศน์ที่มีตัวแบบแสดงพฤติกรรมการเลือกรับรางวัลที่มีค่ามากกว่าในอนาคต และอธิบายถึงเหตุผลในการตัดสินใจเลือกรับรางวัล และกลุ่มที่ 4 เป็นกลุ่มควบคุม ผลจากการศึกษาพบว่าเงื่อนไขการทดลองทั้ง 3 กลุ่ม มีผลต่อการชะลอการได้รับความพึงพอใจของเด็กทั้งในระยะทดลองและระยะติดตามผล

สำหรับการศึกษาผลของการเสนอตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ในรูปของการบอกเล่าด้วยคำพูดได้มีผู้ทำการศึกษาคือ Dorr and Fey (1974: 335-341) โดยศึกษาการตัดสินใจพฤติกรรมทางจริยธรรมของเด็กที่มีอายุ 5-11 ปี จำนวน 99 คน เป็นนักเรียนชายจำนวน 50 คน และนักเรียนหญิงจำนวน 49 คน โดยผู้ทดลองได้ทำการวัดการตัดสินใจพฤติกรรมทางจริยธรรมของเด็กแต่ละคนตามแนวคิดของ Piaget จากการให้ชมวีดีโอเทปการ์ตูนซึ่งในแต่ละเรื่องเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเด็ก 2 คน โดยให้เด็กคนที่ 1 ทำสิ่งของเสียหายจำนวนมากโดยไม่ตั้งใจ ส่วนเด็กคนที่ 2 ทำสิ่งของเสียหายน้อยกว่าโดยตั้งใจที่จะกระทำของเสียหาย เมื่อได้ชมการ์ตูนแต่ละเรื่องจบลงแล้วทั้งหมด 10 เรื่อง ผู้ทดลองให้เด็กตัดสินใจว่าเด็กคนไหนในเรื่องที่มีความผิด

มากกว่ากัน สำหรับเด็กที่ตัดสินความผิดโดยคู่ที่ของเสียหายมากกว่า เป็นเด็กที่มีการตัดสินพฤติกรรมทางจริยธรรมในเชิงปรนัย (objective morality) ส่วนเด็กที่ตัดสินความผิดโดยคู่ที่ความตั้งใจในการกระทำของเสียหายเป็นเด็กที่มีการตัดสินพฤติกรรมทางจริยธรรมในเชิงอัตวิสัย (subjective morality) ผลจากการวัดพบเด็กที่ตัดสินพฤติกรรมทางจริยธรรมในเชิงปรนัยจำนวน 45 คน และเชิงอัตวิสัยจำนวน 54 คน ผู้ทดลองแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่มคือ กลุ่มที่ 1 เสนอตัวแบบสัญลักษณ์ที่เป็นผู้ใหญ่จากการบอกเล่าด้วยคำพูดโดยฉายวีดีโอ เทปการ์ตูน 20 เรื่อง เมื่อการ์ตูนในแต่ละเรื่องจบลงผู้ทดลองจะบอกแก่เด็กว่า "มีสเตอร์วิลสันที่ทำงานและอาศัยอยู่ในเมืองนี้ได้ดูการ์ตูนเรื่องนี้แล้ว เขาบอกว่า.....เป็นเด็กที่มีความผิดมากกว่า.....เพราะว่า....." (ในกรณีที่เด็กตัดสินพฤติกรรมทางจริยธรรมในเชิงปรนัยตัวแบบจะตัดสินใจให้เด็กที่ทำของเสียหายน้อยโดยตั้งใจที่จะกระทำของเสียหายมีความผิดมากกว่า และในกรณีที่เด็กตัดสินพฤติกรรมทางจริยธรรมในเชิงอัตวิสัยตัวแบบจะตัดสินใจให้เด็กที่ทำของเสียหายจำนวนมากโดยไม่ได้ตั้งใจมีความผิดมากกว่า) กลุ่มที่ 2 เสนอตัวแบบสัญลักษณ์ที่เป็นเด็กโดยการบอกเล่าด้วยคำพูดโดยมีวิธีการเหมือนกับกลุ่มที่ 1 แต่จะแตกต่างกันที่ตัวแบบในกลุ่มที่ 2 เป็นเด็กซึ่งผู้ทดลองบอกแก่เด็กว่า "ริคกีเป็นเด็กที่มีอายุเท่ากับหนูและกำลังเรียนอยู่ในเมืองนี้เช่นกัน ได้ดูการ์ตูนเรื่องนี้จบแล้ว เขาบอกว่า.....เป็นเด็กที่มีความผิดมากกว่า.....เพราะว่า....." และในกลุ่มที่ 3 เป็นกลุ่มควบคุม หลังจากนั้นผู้ทดลองจะให้เด็กดูการ์ตูนอีก 10 เรื่อง เพื่อให้เด็กตัดสินความผิดของเด็กในเรื่อง ต่อมาอีก 1 เดือน ให้เด็กดูการ์ตูนอีก 10 เรื่อง เพื่อให้เด็กตัดสินความผิดของเด็กในเรื่องอีกครั้ง ผลจากการศึกษาพบว่าการเสนอตัวแบบในรูปของการบอกเล่าด้วยคำพูดทั้งตัวแบบที่เป็นผู้ใหญ่และเด็กมีผลต่อการตัดสินพฤติกรรมทางจริยธรรมของเด็กทั้งในระยะทดลองและระยะติดตามผล และนอกจากนี้ยังพบว่าการเสนอตัวแบบที่เป็นผู้ใหญ่ในรูปของการบอกเล่าด้วยคำพูดมีผลต่อการตัดสินพฤติกรรมทางจริยธรรมของเด็กมากกว่าการเสนอตัวแบบที่เป็นเด็กในรูปของการบอกเล่าด้วยคำพูด

การชะลอการได้รับความพึงพอใจตามแนวคิดของทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาและความคิดของ Piaget ได้มีการศึกษาเมื่อปี 1984 โดย Nisan and Koriat (1984: 492-503) ที่ได้ทำการศึกษากับเด็กอายุ 5-6 ปี จำนวน 156 คน เป็นเด็กชายจำนวน 81 คน และเด็กหญิงจำนวน 75 คน ในการดำเนินการทดลองในขั้นแรกผู้ทดลองจะเล่าเรื่องเกี่ยวกับเด็กคนหนึ่งที่อยู่โรงเรียนคนละแห่งกันได้วาดรูปที่สวยงามมาก ดังนั้นผู้ทดลองจึงให้รางวัลโดยให้เลือกรับรางวัลระหว่างรับชอคโกแลต 1 แท่งในทันที หรือจะรอรับชอคโกแลต 2 แท่งในวันรุ่งขึ้น

ปรากฏว่าเด็กคนนั้นไม่สามารถตัดสินใจได้ว่า จะเลือกรับรางวัลแบบใดจึงได้ฝากมาถามว่า
 คนควรเลือกรับรางวัลแบบใด การให้เด็กแนะนำการเลือกรับรางวัลในครั้งนี้ Nisan and
 Koriat ถือว่าเป็นการตัดสินใจเลือกรับรางวัลในครั้งที่ 1 ของเด็ก หลังจากนั้นทำการแบ่ง
 เด็กออกเป็น 3 กลุ่มคือ กลุ่มที่ 1 มีการให้ข้อมูลที่ขัดแย้งกัน โดยให้เด็กที่ตัดสินใจรับชอคโกแลต
 1 แห่งในทันที ได้รับข้อมูลว่ามีเด็กคนอื่นได้ตัดสินใจรับชอคโกแลต 2 แห่งในวันรุ่งขึ้น สำหรับ
 เด็กที่ตัดสินใจรับชอคโกแลต 2 แห่งในวันรุ่งขึ้น ได้รับข้อมูลว่ามีเด็กคนอื่นได้ตัดสินใจรับ
 ชอคโกแลต 1 แห่งในทันที กลุ่มที่ 2 มีการคิดหาเหตุผลที่ขัดแย้งกัน โดยให้เด็กคิดและบอก
 ถึงเหตุผลในการรับรางวัลที่แตกต่างไปจากที่ตนได้เลือกเอาไว้ คือเด็กที่ตัดสินใจรับชอคโกแลต
 1 แห่งในทันที ผู้ทดลองให้เด็กบอกถึงเหตุผลของการตัดสินใจรับชอคโกแลต 2 แห่งในวันรุ่งขึ้น
 ของเด็กอีกคนหนึ่งว่าทำไมถึงตัดสินใจเช่นนั้น ส่วนเด็กที่ตัดสินใจรับชอคโกแลต 2 แห่งใน
 วันรุ่งขึ้น ผู้ทดลองให้เด็กบอกถึงเหตุผลของการตัดสินใจรับชอคโกแลต 1 แห่งในทันที ของเด็ก
 อีกคนหนึ่งว่าทำไมถึงตัดสินใจเช่นนั้น และกลุ่มที่ 3 เป็นกลุ่มควบคุม หลังจากนั้นผู้ทดลองให้
 เด็กเลือกรับรางวัลในครั้งที่ 2 ซึ่งผลจากการศึกษาพบว่า การคิดหาเหตุผลที่ขัดแย้งกัน ซึ่งมี
 พื้นฐานตามทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาและความคิดมีผลทำให้เด็กชะลอการได้รับความพึงพอใจ
 กล่าวคือ เด็กที่ตัดสินใจรับชอคโกแลต 1 แห่งในทันที เมื่อมีการคิดหาเหตุผลที่ขัดแย้งกันจะเปลี่ยน
 มาตัดสินใจเลือกรับชอคโกแลต 2 แห่งในวันรุ่งขึ้น ในการตัดสินใจเลือกรับรางวัลในครั้งที่ 2
 ส่วนเด็กที่รับชอคโกแลต 2 แห่งในวันรุ่งขึ้น เมื่อมีการคิดหาเหตุผลที่ขัดแย้งกันพบว่าเด็กยังคง
 ตัดสินใจรับชอคโกแลต 2 แห่งในวันรุ่งขึ้นเช่นเดิม สำหรับการให้ข้อมูลที่ขัดแย้งกันนั้นพบว่า
 ไม่มีผลต่อการชะลอการได้รับความพึงพอใจของเด็ก

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์ทั่วไปเพื่อศึกษาผลของการให้ข้อมูลที่ขัดแย้งกัน และ
 การคิดหาเหตุผลที่ขัดแย้งกันที่มีต่อการชะลอการได้รับความพึงพอใจของเด็ก โดยมีวัตถุประสงค์
 เฉพาะดังนี้คือ

1. เพื่อศึกษาผลของการให้ข้อมูลที่ขัดแย้งกันที่มีต่อการชะลอการได้รับความพึงพอใจ
 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อศึกษาผลของการคิดหาเหตุผลที่ขัดแย้งกันที่มีต่อการชะลอการได้รับความ
 พึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

3. เพื่อเปรียบเทียบผลของการให้ข้อมูลที่ขัดแย้งกันและการคิดหาเหตุผลที่ขัดแย้งกันที่มีต่อการชะลอการได้รับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

สมมติฐานในการวิจัย

1. นักเรียนในกลุ่มทดลองที่ได้รับข้อมูลที่ขัดแย้งกันจะตัดสินใจชะลอการได้รับความพึงพอใจมากกว่ากลุ่มควบคุม
2. นักเรียนในกลุ่มทดลองที่มีการคิดหาเหตุผลที่ขัดแย้งกันจะตัดสินใจชะลอการได้รับความพึงพอใจมากกว่ากลุ่มควบคุม
3. นักเรียนในกลุ่มทดลองที่มีการคิดหาเหตุผลที่ขัดแย้งกันจะตัดสินใจชะลอการได้รับความพึงพอใจมากกว่ากลุ่มทดลองที่ได้รับข้อมูลที่ขัดแย้งกัน
4. ในการติดตามผล 2 สัปดาห์ต่อมา นักเรียนในกลุ่มทดลองที่ได้รับข้อมูลที่ขัดแย้งกัน กลุ่มทดลองที่มีการคิดหาเหตุผลที่ขัดแย้งกัน และกลุ่มควบคุมในแต่ละกลุ่มจะตัดสินใจชะลอการได้รับความพึงพอใจไม่แตกต่างกันในระยะทดลอง

ขอบเขตของการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่าง
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในปีการศึกษา 2531 ที่มีอายุระหว่าง 6 ปี 6 เดือน ถึง 7 ปี 6 เดือน ของโรงเรียนวัดไผ่ล้อม อ.เมือง จ.นครปฐม ที่ตัดสินใจเลือกรับรางวัลแบบทันทีในครั้งที่ 1 จำนวน 108 คน แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มคือ กลุ่มทดลองที่ 1 ได้รับข้อมูลที่ขัดแย้งกัน กลุ่มทดลองที่ 2 มีการคิดหาเหตุผลที่ขัดแย้งกัน และกลุ่มที่ 3 เป็นกลุ่มควบคุม
2. ตัวแปร (Variables) ในการวิจัยครั้งนี้คือ
 - ก) ตัวแปรอิสระ (Independent Variable) ได้แก่
 1. การได้รับข้อมูลที่ขัดแย้งกัน (Contradicting Information)
 2. การคิดหาเหตุผลที่ขัดแย้งกัน (Contradicting Reasons)
 - ข) ตัวแปรตาม (Dependent Variable) คือการชะลอการได้รับความพึงพอใจ (Delay of Gratification) จากการตัดสินใจเลือกรับรางวัลที่เป็นขนมจำนวน 1 ลูก (กล่อง) ในทันทีมาเป็นรับรางวัลที่เป็นขนมจำนวน 2 ลูก (กล่อง) ในตอนเช้าของวันรุ่งขึ้น

3. คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยผลของการให้ข้อมูลที่ขัดแย้งกันและการคิดหาเหตุผลที่ขัดแย้งกันที่มีต่อการชะลอการได้รับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

1. การให้ข้อมูลที่ขัดแย้งกัน หมายถึง การที่ผู้วิจัยบอกแก่เด็กว่ามีเด็กคนอื่นได้ตัดสินใจเลือกรับรางวัลแบบชะลอซึ่งแตกต่างไปจากการตัดสินใจเลือกรับรางวัลแบบทันทีในครั้งที่ 1 ของเด็ก
2. การคิดหาเหตุผลที่ขัดแย้งกัน หมายถึง การที่ผู้วิจัยให้เด็กคิดและบอกถึงเหตุผลโดยการสมมติให้ตนเองตัดสินใจเลือกรับรางวัลแบบชะลอซึ่งแตกต่างไปจากการตัดสินใจเลือกรับรางวัลแบบทันทีในครั้งที่ 1 ของเด็ก
3. การชะลอการได้รับความพึงพอใจ หมายถึง การที่เด็กตัดสินใจเลือกรับรางวัลแบบชะลอโดยการรอรับชมจำนวน 2 ถุง (กล่อง) ในตอนเช้าของวันรุ่งขึ้น
4. การเลือกรับรางวัลแบบทันที หมายถึง การเลือกรับรางวัลที่เป็นชมจำนวน 1 ถุง (กล่อง) ในทันที
5. การเลือกรับรางวัลแบบชะลอ หมายถึง การเลือกรับรางวัลที่เป็นชมจำนวน 2 ถุง (กล่อง) ชนิดเดียวกันหรือต่างชนิดกันในตอนเช้าของวันรุ่งขึ้น

4. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบถึงผลของการให้ข้อมูลที่ขัดแย้งกันและการคิดหาเหตุผลที่ขัดแย้งกันที่มีต่อการชะลอการได้รับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
2. เป็นแนวทางสำหรับครูในการปลูกฝังและพัฒนาความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจให้แก่เด็ก
3. เป็นแนวทางสำหรับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในการอบรมเลี้ยงดูเด็กให้สามารถชะลอการได้รับความพึงพอใจอันจะเป็นประโยชน์ในการปลูกฝังคุณลักษณะที่ดีงามให้แก่เด็ก
4. เป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้าและวิจัยในครั้งต่อไปเพื่อพัฒนาความสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจของเด็กไทย