



สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมความร่วมมือของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 และนักศึกษาชั้นปีที่ 4
2. เพื่อศึกษาอิทธิพลของเงื่อนไขการเล่น เกม ต่อพฤติกรรมความร่วมมือของนักศึกษา

สมมติฐาน

1. นักศึกษาชั้นปีที่ 1 จะแสดงพฤติกรรมความร่วมมือมากกว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ในเงื่อนไขการเล่น เกมแบบร่วมมือ
2. นักศึกษาชั้นปีที่ 1 จะแสดงพฤติกรรมความร่วมมือมากกว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ในเงื่อนไขการเล่น เกมแบบแข่งขัน
3. นักศึกษาชั้นปีที่ 1 จะแสดงพฤติกรรมความร่วมมือมากกว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ในเงื่อนไขการเล่น เกมแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน
4. นักศึกษาที่เล่น เกมในเงื่อนไขแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน จะแสดงพฤติกรรมความร่วมมือมากกว่า นักศึกษาที่เล่น เกมในเงื่อนไขแบบร่วมมือ

5. นักศึกษาที่เล่นเกมในเงื่อนไขแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน จะแสดงพฤติกรรมการร่วมมือมากกว่า นักศึกษาที่เล่นเกมในเงื่อนไขแบบแข่งขัน

6. นักศึกษาที่เล่นเกมในเงื่อนไขแบบร่วมมือ จะแสดงพฤติกรรมการร่วมมือมากกว่า นักศึกษาที่เล่นเกมในเงื่อนไขแบบแข่งขัน

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง

เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ คณะบริหารธุรกิจ ชั้นปีที่ 1 และชั้นปีที่ 4 ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาที่ 2/2535 จำนวน 240 คน เป็นนักศึกษาชาย จำนวน 120 คน เป็นนักศึกษาหญิง จำนวน 120 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เกมทางเลือกของนักโทษแบบที่ใหม่เป็นตารางผลได้-เสีย ซึ่งประกอบด้วย

- ก. กระดานการทดลอง 1 ชุด
- ข. เอกสารคำอธิบายวิธีการเล่นเกมทางเลือกของนักโทษแบบที่ใหม่เป็นเมทริกซ์
- ค. แบบคำตอบ
- ง. ใต้อะสำหรับผู้รับการทดลองพร้อมด้วยเก้าอี้หนึ่ง 1 ชุด
- จ. ปากกา

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (SPSS) ในการคำนวณและวิเคราะห์ค่าต่างๆ ดังนี้

1. ทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1, 2 และ 3 โดยทำการทดสอบความแตกต่าง ระหว่างค่ามัธยฐานเลขคณิตของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 กับค่ามัธยฐานเลขคณิต ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 โดยใช้สถิติที (t-test)
2. ทดสอบสมมติฐานข้อที่ 4, 5 และ 6 โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว และทำการศึกษาระียบเทียบภายหลัง (Post-hoc Comparison) ด้วยวิธีการของ Tukey เพื่อหาความแตกต่างระหว่างเงื่อนไขการเล่นเกม

ผลการวิจัย

1. ในเงื่อนไขการเล่นเกมแบบร่วมมือนั้น นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มีพฤติกรรมการร่วมมือมากกว่านักศึกษาชั้นปีที่ 4 อย่างมีนัยสำคัญ ($P < .001$)
2. ในเงื่อนไขการเล่นเกมแบบแข่งขันนั้น นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มีพฤติกรรมการร่วมมือมากกว่านักศึกษาชั้นปีที่ 4 อย่างมีนัยสำคัญ ($P < .001$)
3. ในเงื่อนไขการเล่นเกมแบบตาต่อตาฟันต่อฟันนั้น นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มีพฤติกรรมการร่วมมือมากกว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 4 อย่างมีนัยสำคัญ ($P < .001$)
4. ในนักศึกษาชั้นปีที่ 1 พฤติกรรมการร่วมมือ ในเงื่อนไขการเล่นเกมแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน ไม่แตกต่างจากในเงื่อนไขการเล่นเกมแบบร่วมมือ

5. ในนักศึกษาชั้นปีที่ 1 พฤติกรรมการร่วมมือ ในเงื่อนไขการเล่นแบบตาต่อตา พันต่อพัน สูงกว่า ในเงื่อนไขการเล่นแบบแข่งขัน อย่างมีนัยสำคัญ ($P < .05$)

6. ในนักศึกษาชั้นปีที่ 1 พฤติกรรมการร่วมมือ ในเงื่อนไขแบบร่วมมือ สูงกว่าในเงื่อนไขการเล่นแบบแข่งขัน อย่างมีนัยสำคัญ ($P < .05$)

7. ในนักศึกษาชั้นปีที่ 4 พฤติกรรมการร่วมมือ ในเงื่อนไขการเล่นแบบตาต่อตา พันต่อพัน ไม่แตกต่างจากในเงื่อนไขการเล่นแบบร่วมมือและแบบแข่งขัน

ข้อเสนอแนะ

1. ในการวิจัยครั้งนี้ ได้สังเกตเห็นว่านักศึกษาที่เล่นในเกมในเงื่อนไขแบบตาต่อตาพันต่อพันนั้น อาจยังไม่ได้ตระหนักว่า อีกฝ่ายหนึ่งจะเลือกเล่นตามที่ตนเล่น ซึ่งอาจเป็นเพราะว่าจำนวนรอบในการเล่นนั้น น้อยไป (10 รอบ) หรืออาจเป็นไปได้นักศึกษา มัวแต่กังวลเรื่องคะแนนจนไม่ได้สังเกตกิจกรรมการเล่นของผู้เล่นอีกคนหนึ่ง ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไป จึงควรเพิ่มจำนวนรอบในการเล่นให้มากกว่า 10 รอบ

2. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาระหว่างคณะ เช่น นักศึกษาคณะบริหาร-ธุรกิจกับนักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์ เพื่อจะได้ทราบว่าคณะวิชาที่ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการร่วมมือของนักศึกษาหรือไม่ เพียงใด

3. ควรมีการศึกษากลุ่มตัวอย่างเปรียบเทียบกับสถาบันการศึกษาอื่นๆ ด้วย เพื่อให้ได้ทราบถึงภาพรวมของความแตกต่างของพฤติกรรมการร่วมมือและการแข่งขันของนักศึกษา

4. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการศึกษากับนักศึกษาทุกชั้นปี เพื่อจะได้เห็นถึงพัฒนาการของพฤติกรรมการร่วมมือและพฤติกรรมการแข่งขันของนักศึกษา.