

บทที่ 1

บทนำ



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปี 1998 Dijksterhuis และ van Knippenberg ได้ข้อสรุปจากการทดลอง ในเรื่องของ อิทธิพลจากการรับรู้ต่อพฤติกรรมว่า กลุ่มผู้ร่วมการทดลองที่ได้รับการเหนี่ยวนำ (prime) ด้วยการ นึกถึงภาพภายในใจ (stereotype) ต่อศาสตราจารย์ สามารถทำคะแนนเฉลี่ยในการทำแบบ ทดสอบความรู้ทั่วไปได้สูงกว่ากลุ่มควบคุม ในขณะที่กลุ่มผู้ร่วมการทดลองที่ได้รับการเหนี่ยวนำ ด้วยการนึกถึงภาพภายในใจต่ออันทพาลฟุตบอลกลับได้คะแนนที่ต่ำกว่ากลุ่มควบคุม

ผลจากการเหนี่ยวนำในลักษณะดังกล่าวข้างต้นมิใช่จะเพิ่งได้รับการค้นพบจากงานนี้เท่านั้น เพราะก่อนหน้านั้น การทดลองของ Bargh, Chen, และ Burrows (1996) ก็ได้ข้อค้นพบว่า การเหนี่ยวนำ ผู้ร่วมการทดลองด้วยการเล่นเกมหาคำศัพท์ ที่มีศัพท์ซึ่งบ่งถึงภาพภายในใจต่อ ผู้สูงอายุ ทำให้ความเร็วในการเดินของ ผู้ร่วมการทดลองกลุ่มดังกล่าวลดลงจากเกณฑ์ปกติ และ ในงานเดียวกันนั้นเองก็พบอีกว่าการ ฉายภาพชายผิวดำ ณ ระดับต่ำกว่าผัสสะ (subliminal) ก็สามารถที่จะกระตุ้นให้ผู้ร่วมการทดลองแสดงพฤติกรรมอันก้าวร้าวออกมาเร็วกว่าเมื่อเทียบกับ กลุ่มควบคุม

ดังนั้นเองจึงสามารถสร้างข้อสรุปในเบื้องต้นได้ว่า การรับรู้ภาพภายในใจหรือการกระตุ้น จากการคิดถึงภาพภายในใจใดๆ สามารถส่งผลให้ผู้รับรู้แสดงพฤติกรรมในแนวทางที่สอดคล้องกับ ภาพภายในใจนั้นๆ

ผลเชิงพฤติกรรมเช่นนี้ถือว่าเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของผลจากการเหนี่ยวนำ (priming effect) ซึ่งแต่เดิมนั้นนักจิตวิทยาสังคมมักจะให้ความสนใจเนื่องจากกระทบต่อการรับรู้ทางสังคม (social perception) แต่ Bargh และ คณะ (1996) ได้เสนอไว้ในบทนำของงานวิจัยว่า นอกจาก การรับรู้ทางสังคมแล้วยังมีองค์ประกอบอื่นที่งานวิจัยเดิมระบุว่าสามารถที่จะได้รับผลจากการ เหนี่ยวนำด้วยเช่นกัน กล่าวคือ เพียงแค่การปรากฏของเหตุการณ์ หรือวัตถุใดๆ ก็สามารถที่จะ

สร้างการกระตุ้นแก่เจตคติ และการตอบสนองทางอารมณ์ของบุคคลได้ ดังนี้เองจึงเป็นไปได้ที่พฤติกรรม (ภายใต้ข้อสมมุติที่ว่า ก่อนที่พฤติกรรมภายนอกนั้นจะปรากฏขึ้น พฤติกรรมเหล่านั้นในเบื้องต้น ได้ปรากฏขึ้นในใจ เช่นเดียวกับเจตคติ และอารมณ์) จะสามารถถูกกระตุ้นโดยอัตโนมัติ จากหลักการเดียวกันกับการรับรู้ทางสังคมข้างต้น ผลจากการเหนี่ยวนำเหล่านี้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ กล่าวคือ เกิดขึ้นโดยมิต้องอาศัยความรู้สึกตัวของบุคคล โดยไม่เกี่ยวข้องกับ ความพยายาม โดยปราศจากความตั้งใจ เป็นผลกระทบซึ่งดำเนินไปได้ด้วยตัวเอง โดยที่บุคคลไม่อาจจะควบคุมได้ (Bargh, 1989)

เมื่อสืบย้อนไปในอดีตก็จะพบว่า มีพฤติกรรมหลายชนิดที่สามารถจะได้รับอิทธิพลจากการรับรู้ เช่น พฤติกรรมการช่วยเหลือของผู้ร่วมการทดลองสูงขึ้นในกลุ่มที่ได้รับฟังข่าวดี (Hornstein, LaKind, Frankel, & Manne, 1975) ผู้ร่วมการทดลองสามารถตอบสนองต่อกลุ่มตัวอักษรว่าเป็น คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับความก้าวร้าว ได้เร็วขึ้น ภายหลังรับชมเนื้อหาในโทรทัศน์ที่มีความก้าวร้าว (Bushman, 1998) หรือประเมินพฤติกรรมที่ก้าวร้าวว่าเป็นพฤติกรรมที่ก้าวร้าว เมื่อได้รับชมเนื้อหาในโทรทัศน์ แล้วตีความว่าเนื้อหาดังกล่าวก้าวร้าว (Berkowitz & Alioto, 1973) และในขณะที่การตอบสนองต่อเป้าหมายที่สอดคล้องกับสิ่งเหนี่ยวนำ สามารถทำได้อย่างรวดเร็วขึ้น การตอบสนองต่อเป้าหมายที่ตรงข้ามกับทิศทางที่เหนี่ยวนำ นั้นก็ถูกทำให้ช้าลงด้วย (Dijksterhuis & van Knippenberg, 1996) ซึ่งความเร็วในการตอบสนองเหล่านี้ไม่น่าจะเป็นความลำเอียง (bias) เนื่องจากว่า ผลจากการเหนี่ยวนำในรูปการตอบสนองต่อเป้าหมายที่รวดเร็วขึ้น นั้นสามารถสร้างขึ้นผ่านกระบวนการรับรู้ระดับต่ำกว่าผัสสะ ซึ่งมีได้เปิดโอกาสให้ผู้ที่ถูกเหนี่ยวนำ ได้ใช้ความคิด จนเกิดเป็นความลำเอียงขึ้นมาได้ แต่เพียงจะเป็นเพราะการเหนี่ยวนำดังกล่าวไปก่อให้เกิดความไวต่อความรู้สึก ขึ้นในบุคคล (Bower, 1999)

ในเชิงพฤติกรรมก้าวร้าวจริงๆ ก็สามารถกระตุ้นได้เช่นกัน อาทิ การช็อคผู้อื่นด้วยไฟฟ้าเพิ่มสูงขึ้น ภายหลังจากการชมภาพของความรุนแรง (Carver, Ganellen, Froming, & Chambers, 1983) และการเห็นอาวุธ (Berkowitz & LePage, 1967) หรือแม้กระทั่งภาพของอาวุธ (LeYens & Park, 1975; อ้างถึงใน Berkowitz, 1984) ก็สามารถกระตุ้นพฤติกรรมอันก้าวร้าวได้เช่นกัน และในงานที่ศึกษาของ Dijksterhuis และ van Knippenberg (1998) ที่ได้กล่าวมาแล้ว ก็มีข้อค้นพบเพิ่มเติมว่า กลุ่มควบคุมซึ่งนี้ถึงภาพภายในใจต่อเลขานุการนั้นใช้เวลาในการทำแบบทดสอบน้อยกว่ากลุ่มอื่นๆ แต่เนื่องจากผู้วิจัยทั้งสองไม่ได้ตั้งข้อสมมุติฐานการวิจัยไว้ ประกอบกับไม่ได้ทำการศึกษานำร่องในเรื่องที่บุคคลรับรู้ความเร็วในการทำงานของเลขานุการ

ผู้วิจัยจึงเพียงแค่ตั้งเป็นข้อสังเกตไว้ว่าน่าจะเป็นเพราะการกระตุ้นจากลักษณะที่เลขานุการต้องทำงานเกี่ยวข้องกับงานเอกสารซึ่งต้องให้ความรวดเร็ว เป็นต้น

สิ่งที่จะสังเกตได้จากปรากฏการณ์นี้ก็คือ พฤติกรรมที่เกิดขึ้นเป็นผลพวงมาจากการรับรู้ของบุคคล โดยสิ่งที่รับรู้ นั้นทำหน้าที่เป็นเสมือนสื่อกลางที่ส่งผ่านผลกระทบอันเป็นอัตโนมัติดังกล่าว และเมื่อประกอบเข้ากับข้อค้นพบที่ว่า การรับรู้ของบุคคลนั้นสามารถเกิดขึ้นได้แม้จะไม่รู้ตัว จึงกลายเป็นคำถามให้นักวิจัยว่าการผนวกกันของสองสิ่งนี้ คือคุณสมบัติที่เป็นผลซึ่งเกิดขึ้นเป็นอัตโนมัติ กับคุณสมบัติที่สามารถจะเกิดจากการรับรู้ที่ต่ำกว่าระดับผัสสะ จะก่อให้เกิดปรากฏการณ์ทางสังคมใดๆ ได้หรือไม่

Chen และ Bargh (1997) ได้ข้อสรุปจากงานวิจัยว่าการเหนี่ยวนำด้วยวิธีฉายภาพชายผิวดำในระดับต่ำกว่าผัสสะ สามารถที่จะส่งผลให้เกิดปรากฏการณ์ที่ความคาดหวัง นำสู่การแสดงพฤติกรรมที่ทำให้ความคาดหวังเป็นจริง (self-fulfilling prophecy) ขึ้นได้ โดยผู้วิจัยทั้งสองได้ทดลองโดยฉายภาพชายผิวดำ หรือผิวขาว แก่ผู้ร่วมการทดลองที่เป็นผู้รับรู้ ในระดับต่ำกว่าผัสสะ เพื่อตัดปัจจัยในเรื่องความคาดหวังออกไป ซึ่งพบว่าแม้ผู้ร่วมการทดลองจะไม่ได้ถูกบอกให้เกิดความคาดหวังใดๆ ต่อผู้ร่วมการทดลองซึ่งเป็นเป้าหมายที่ตนจะมีปฏิสัมพันธ์ด้วย แต่การกระตุ้นอย่างไม่รู้สึกรู้ตัวที่ผู้รับรู้ในกลุ่มชายผิวดำได้รับ ก็ทำให้ผู้รับรู้แสดงพฤติกรรมที่เป็นปฏิปักษ์ต่อผู้เป็นเป้าหมาย และทำให้ผู้เป็นเป้าหมาย ตอบสนองด้วยความเป็นปฏิปักษ์กลับมา

การศึกษาผลจากการเหนี่ยวนำนี้มีประเด็นหนึ่งที่น่าสนใจ คือ สิ่งที่ส่งผ่านผลนี้ได้มิได้จำกัดอยู่เพียงการนึกถึงภาพภายในใจเท่านั้น แต่ไม่ว่าจะเป็นคำคุณศัพท์ (Bargh และคณะ, 1996) ภาพของชายผิวดำ (Chen & Bargh, 1997) อารูธ (Berkowitz & LePage, 1967) ภาพของอารูธ (LeYens & Park, 1975; อ้างถึงใน Berkowitz, 1984) หรือภาพทางโทรทัศน์ (Berkowitz, 1984) ก็ส่งผลกระทบกระตุ้นพฤติกรรมได้เช่นกัน หรือแม้กระทั่งการปรากฏของตัวแบบ (model) ที่ให้การช่วยเหลือ ดังในงานวิจัยของ Bryan และ Test (1967) ก็กระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมความช่วยเหลือได้เช่นเดียวกัน โดยในงานดังกล่าวศึกษาการให้การช่วยเหลือของผู้คนที่สัญจรผ่านทาง ซึ่งเป็นการทดลองนอกห้องทดลอง โดยให้นำน้ำหมึกสีแดงทำเป็นประสมปัญหาทรดเสีย และรอความช่วยเหลือ จากนั้นเปรียบเทียบความช่วยเหลือที่ได้รับระหว่างเงื่อนไข 2 เงื่อนไข คือ เงื่อนไขหนึ่งนั้น มีหน้าม้า 3 คน โดยคนหนึ่งแสดงบทบาททรดเสีย ในขณะที่คนที่สองแสดงบทบาทเป็นผู้ให้การช่วยเหลือ อยู่ก่อนตำแหน่งหน้าคนที่ 3 แสดงบทบาททรดเสีย และรอการช่วยเหลืออยู่ กับเงื่อนไขที่

ให้นำน้ำมายื่นรอการช่วยเหลืออยู่ โดยที่ไม่มีหน้าม้าสองคนแรก ซึ่งพบว่า ในเงื่อนไขที่มีตัวแบบแสดงอยู่ นั้น หน้าม้าที่รอรับการช่วยเหลือ ได้รับการช่วยเหลือมากกว่า

Bargh (1997) ให้ความคิดเห็นโดยรวบรวมข้อสรุปของงานวิจัยในอดีตจนถึงปัจจุบัน และเสนอว่าพฤติกรรมสังคมหลายๆ อย่างน่าจะเกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ และกล่าวว่าแม้ในอดีตจะอธิบายสาเหตุการเกิดพฤติกรรมดังกล่าวว่าเกิดจากการที่บุคคลคิดโดยจิตสำนึก แต่การศึกษาในช่วงหลังๆ กลับบ่งชี้ว่าพฤติกรรมเหล่านั้นสามารถเกิดขึ้นได้ โดยไม่ต้องผ่านความรู้ตัว (consciousness) หากแต่เกิดขึ้นอย่างเป็นอัตโนมัติ ตามสิ่งกระตุ้นจากสภาพแวดล้อม สิ่งเหล่านี้ทำให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจที่จะศึกษาในประเด็นของผลกระทบอันเป็นอัตโนมัตินี้ดังกล่าวกว่า ทั้งนี้เพราะหากเราสามารถที่จะทำความเข้าใจต่อลักษณะต่างๆ และขอบเขตของการได้รับผลจากการเหนี่ยวนำได้ดีเพียงพอก็จะเป็นพื้นฐานที่จะนำไปสู่ความเข้าใจต่อพฤติกรรมของบุคคล โดยเฉพาะอย่างยิ่งพฤติกรรมทางสังคม

ประเด็นที่ผู้วิจัยสนใจก็คือการกระตุ้นที่ทำให้เกิดพฤติกรรม อันเกิดจากสิ่งที่ไม่มีความสามารถที่จะก่อให้เกิดการกระตุ้นได้ด้วยตัวของตัวเอง อาทิเช่น ภาพชายผิวดำ อาวุธ และภาพของอาวุธ ทั้งนี้เพราะหากบุคคลคนหนึ่งไม่เคยเห็นชายผิวดำ หรือไม่รู้จักอาวุธปืนเลย และได้เห็นอาวุธปืน หรือได้รับการเหนี่ยวนำด้วยภาพของชายผิวดำ ก็สมเหตุสมผลที่จะตั้งข้อสันนิษฐานว่าชายผู้นั้นจะไม่มี ความก้าวร้าวเพิ่มขึ้นจากการถูกเหนี่ยวนำด้วยสิ่งดังกล่าว ซึ่งการสรุปเชิงเหตุผลดังนี้แสดงให้เห็นว่า มีบางสิ่งที่ไม่ได้มีอำนาจในการกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมในตัวเอง ซึ่งชี้ให้เห็นว่าความสามารถในการกระตุ้นของบางสิ่งมีอยู่ในลักษณะทุติยภูมิ ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการจะศึกษาถึงความเป็นทุติยภูมิดังกล่าว จึงได้สร้างการศึกษาเพื่อจำลองสภาพการเชื่อมโยงกันระหว่างรูปอิสระที่ไม่มีความหมายในตัวเอง กับภาวะสันนิษฐานที่สามารถส่งผลเหนี่ยวนำต่อบุคคลเข้าด้วยกัน เพื่อศึกษาผลจากการเหนี่ยวนำอันจะเกิดจากการเหนี่ยวนำด้วยรูปอิสระที่ผ่านการเชื่อมโยงดังกล่าว โดยหวังว่าการศึกษาที่จัดทำขึ้นโดยตัดปัจจัยในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคลในเรื่องการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่ใช้ในการเหนี่ยวนำ กับภาวะสันนิษฐาน จะสามารถทำให้เข้าใจการเกิดผลจากการเหนี่ยวนำได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการนำองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นไปใช้อธิบายพฤติกรรมอัตโนมัติของบุคคลได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้นด้วย

อีกประเด็นหนึ่งที่มีการศึกษาครั้งนี้ให้ความสนใจคือการคงอยู่ของผลจากการเหนี่ยวนำว่ามีความถาวรเพียงใด ซึ่งโดยทั่วไปแล้วผลนี้จะเกิดขึ้น และหายไปจากบุคคลเมื่อมีเจตนาอื่นๆเข้ามาแทรกแซง เช่น การเดินที่ช้าลงในบุคคลที่ได้รับรู้ศัพท์ซึ่งแฝงลักษณะการ (trait) ที่เชื่อมโยงกับคนชรา ก็จะมีผลลดลงไปเมื่อมีเจตนาที่ต้องการจะทำการสิ่งอื่นๆที่อาศัยความเร็ว และจากการศึกษาในอดีตได้ข้อสรุปเพียงว่าในช่วงระยะเวลา 15 นาทีของการทดลองนั้นไม่พบว่าการเสื่อมถอยเกิดขึ้น (Dijksterhuis & van Knippenberg, 1998) ดังนั้นผู้วิจัยจึงจัดการทดลองครั้งนี้เพื่อศึกษาในประเด็นนี้ด้วย โดยใช้พฤติกรรมการทำแบบทดสอบความรู้ทั่วไปเช่นเดียวกับงานดังกล่าว ทั้งนี้เพราะพิจารณาเห็นข้อดีอยู่สองประการ กล่าวคือ ประการแรก มีความสะดวกและชัดเจนในการแบ่งช่วงวัดคะแนน เพื่อเตรียมการเปรียบเทียบคะแนนในช่วงต่างๆ ทั้งนี้เนื่องจากใช้จำนวนข้อเป็นตัวบ่งชี้ และประการที่สอง ผลคะแนนที่ได้มาสามารถตีความได้อย่างเป็นปรนัย โดยการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เพิ่มระยะเวลาที่ผู้ร่วมการทดลองจะต้องทำงานที่เอื้อต่อการวัดผลจากการเหนี่ยวนำดังกล่าว โดยใช้ทำแบบทดสอบความรู้ทั่วไป จำนวน 100 ข้อ ซึ่งคาดหวังว่าความยาวนานของระยะเวลาทำแบบทดสอบที่เพิ่มขึ้น จะทำให้พบการเสื่อมถอยของผลจากการเหนี่ยวนำนี้ได้

และเนื่องด้วยการศึกษาที่ทำขึ้นนี้เกี่ยวข้องกับใกล้ชิดกับกระบวนการรับรู้ ดังนั้นประเด็นของการแผ่ขยาย (generalization) ของการรับรู้ จึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจ ว่ากระบวนการดังกล่าวจะส่งผลให้การรับรู้รูปอิสระอื่นที่มีความคล้ายคลึงกับรูปอิสระที่เป็นตัวเหนี่ยวนำทุกขณานั้น จะก่อให้เกิดผลจากการเหนี่ยวนำได้หรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้จัดเงื่อนไขซึ่งผู้ร่วมการทดลองนั้นจะได้รับการเหนี่ยวนำโดยรูปอิสระ ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับรูปอิสระในขั้นของการเชื่อมโยง

การศึกษาที่จัดทำขึ้นนี้มีได้มุ่งหวังข้อสรุปซึ่งจะชี้ว่า ทำอย่างไรบุคคลจึงจะมีผลคะแนนจากการทำแบบทดสอบความรู้ทั่วไปได้ดีขึ้น หากแต่มุ่งที่จะศึกษาหาข้อสรุปที่ชัดเจน เกี่ยวกับกระบวนการการเกิดผลจากการเหนี่ยวนำ ด้วยเหตุนี้การทดลองที่จัดทำขึ้นจึงได้ควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนอันอาจเกิดจากการรับรู้เดิมของผู้ร่วมการทดลอง เช่น หากใช้ภาพภายในใจที่มีต่อศาสตราจารย์เพื่อเหนี่ยวนำพฤติกรรมฉลาด หรือใช้ภาพภายในใจต่ออัมรินทร์ฟุตบอลเพื่อเหนี่ยวนำพฤติกรรมโง่เขลา ก็จะพบกับข้อกังขาที่ว่า ผู้เข้าร่วมทดลองแต่ละคนมีพื้นฐานการรับรู้ต่อภาพภายในใจดังกล่าว ว่ามีความเชื่อมโยงกับลักษณะการที่สนใจจะศึกษาอย่างเอกฉันท์หรือไม่ ซึ่งแม้การทดลองในอดีตถือว่าคะแนนที่ได้รับการประเมินจากตัวอย่างในขั้นนำร่องเป็นดัชนีชี้วัด แต่ผู้วิจัยในครั้งนี้นี้มีความเห็นว่าหากจัดการกับการเชื่อมโยงดังกล่าว ให้เป็นเสมือนหนึ่งตัวแปร-

ควบคุม น่าจะเป็นวิธีที่ทำให้ผลการทดลองที่ได้ ตลอดจนการสรุปสาเหตุนั้น สามารถทำได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

แนวคิดและทฤษฎี

การศึกษาเรื่องของผลจากการเหนี่ยวนำในรูปของพฤติกรรมนั้น ล้วนตั้งอยู่บนข้อข้อสมมุติที่ว่า พฤติกรรมเป็นผลพวงมาจากกระบวนการภายในจิตใจ ดังนั้นการทำความเข้าใจต่อผลกระทบเชิงพฤติกรรมเหล่านั้น จึงเริ่มต้นที่การอธิบายว่ามีสิ่งใดเกิดขึ้นภายในจิตใจ

ทฤษฎีการแผ่ขยายการกระตุ้น (spreading-activation theory)

แนวคิดการแผ่ขยายการกระตุ้น พัฒนาขึ้นเพื่ออธิบายการเกิดปรากฏการณ์ที่สิ่งทีรับรู้ในเบื้องต้นมีผลทำให้การรับรู้สิ่งเร้าในลำดับต่อมาสามารถทำได้อย่างรวดเร็วขึ้น ทฤษฎีนี้กล่าววามโนทัศน์ของมนุษย์เรานั้นมีข้อมูลอยู่เป็นจำนวนมาก และมีการเชื่อมโยงกันของจุด (node) ต่างๆ เช่นหากให้บุคคลบอกสิ่งที่ตนรู้ทุกเรื่องเกี่ยวกับมโนทัศน์ของเครื่องยนต์ บุคคลจะเริ่มบอกจากลักษณะที่ชัดเจน อาทิ ทำขึ้นโดยมนุษย์ มีส่วนเคลื่อนที่ได้ จวบจนลักษณะเหล่านั้นหมดลง บุคคลก็จะเริ่มนำลักษณะที่มีความเกี่ยวข้องกับมโนทัศน์นั้นในระดับต่ำมารายงาน จึงราวกับว่าการเชื่อมโยงนั้นสามารถสร้างได้อย่างไร้ขีดจำกัด (Collins & Loftus, 1975)

การคิดถึงมโนทัศน์หนึ่งๆ จึงเป็นเหมือนการคิดถึงจุดหนึ่งๆ ที่ตั้งอยู่บนเครือข่าย (network) คือมีการเชื่อมต่อกันระหว่างตำแหน่งนั้น กับมโนทัศน์ตำแหน่งอื่นๆ ที่ตั้งอยู่บนเครือข่าย และถือว่าความหมายอันสมบูรณ์ของมโนทัศน์หนึ่งๆ นั้นคือเครือข่ายทั้งหมด ตัวอย่างของการเชื่อมโยงของมโนทัศน์ต่างๆ ได้แสดงไว้ในภาพที่ 1-1

การคิดถึงพฤติกรรมใดๆ เพิ่มแนวโน้มในการเกิดพฤติกรรมนั้นๆ

Bargh, 1997 เขียนถึงแนวคิด ไอดีโอมอเตอร์ แอคชั่น (ideomotor-action) ของ William James (1890) ไว้ดังนี้ว่า เพียงแค่การคิดถึงพฤติกรรมใดๆ (โดยรู้สึกตัว) นั้นก็เพิ่มแนวโน้มที่จะกระทำพฤติกรรมนั้นๆ แนวคิดดังกล่าว ตั้งอยู่บนพื้นฐานเรื่องความสามารถของมนุษย์ และสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม ในการเลียนแบบพฤติกรรม ทั้งนี้เพราะการปรากฏขึ้นในเชิงการรับรู้ของพฤติกรรมใดๆ มีความเชื่อมโยงกันในระดับที่สูง กับการปรากฏขึ้นเชิงพฤติกรรมนั้นๆ และในการบันทึกของ Piaget ได้เขียนถึงการเชื่อมโยงดังกล่าวว่าเป็นสิ่งที่มีอยู่แต่กำเนิด อาทิ ความสามารถในการเลียนแบบในวัยเด็ก

แนวคิดของ James ในเรื่องการสร้างมโนภาพ หรือการคิดถึงการตอบสนองเชิงพฤติกรรม จัดว่าเป็นประเภทเดียวกันกับการเกิดผลจากการเหนี่ยวนำ ในแง่ที่ว่าสร้างความเป็นไปได้ของการตอบสนองเชิงพฤติกรรม (Bargh และคณะ 1996)

ในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน Wegner (1994) เสนอแนวคิดเรื่อง ไอโรนิก โพรเซส (ironic process) หรืออาจจะพอเทียบเคียงกับสำนวนไทยว่า “ยิ่งห้าม เหมือนยิ่งยุ” เพื่ออธิบายผลกระทบบันเกิดขึ้นเพราะบุคคลพยายามที่จะควบคุมสภาวะจิตใจ (mental control) ซึ่งผลกระทบนั้นมีทั้งที่เป็นไปตามความตั้งใจ และเป็นไปในทางที่ตรงกันข้ามกับความตั้งใจ โดยทฤษฎีนี้กล่าวไว้ว่า ในกระบวนการที่ควบคุมสภาวะจิตนั้น นำไปสู่กระบวนการ 2 อย่าง คือ (1) กระบวนการทำงาน (operating process) และ (2) กระบวนการเฝ้าติดตาม (monitoring process) โดยให้รายละเอียดของกระบวนการทั้งสองไว้ดังนี้

1. กระบวนการทำงาน ในระหว่างที่พยายามควบคุมสภาวะจิต กระบวนการนี้จะพยายามสร้างสภาวะจิต ซึ่งเป็นที่ต้องการ โดยจะพยายามค้นหา (ค้นหาโดยรู้สึกตัว-conscious) ความรู้สึก และความจำ ที่สอดคล้องกับสภาวะจิตซึ่งเป็นที่ต้องการนั้นๆ และจะดำเนินต่อเนื่องดังนี้ไป จนกระทั่งความพยายามข้างต้นถูกรบกวน กระบวนการทำงานคือสิ่งที่เกิดขึ้นโดยรู้สึกตัว อีกนัยหนึ่งก็คือ สิ่งใดๆ ก็ตาม ที่บุคคลกล่าวได้ว่าตน “กำลังทำ” ตามที่ตนเองควบคุมสภาวะจิต

2. กระบวนการเฝ้าติดตาม ในระหว่างที่พยายามควบคุมสภาวะจิต กระบวนการนี้จะค้นหาความคิด ความรู้สึกใดๆ ที่ไม่สอดคล้องกับเป้าหมาย (คือ ความสำเร็จในการควบคุมสภาวะจิต) การค้นหาของกระบวนการเฝ้าติดตามนั้น มิได้ดำเนินอยู่ในความรู้สึกตัว และใช้ความพยายามเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

ทฤษฎีนี้ตั้งอยู่บนองค์ประกอบพื้นฐาน 4 ประการ คือ

1. เจตนาในการควบคุม (intention to control) กล่าวคือ บุคคลจะต้องพยายามที่จะควบคุมสภาวะจิต คือมิใช่เพียงมีความต้องการที่จะควบคุมเท่านั้น แต่จะต้องกระทำตามความต้องการนั้นด้วย ซึ่งเมื่อบุคคลได้เริ่มกระทำความพยายามเพื่อควบคุมแล้ว ผลกระทบตามการคาดการณ์ของทฤษฎีจึงจะเริ่มปรากฏขึ้น

2. ต้องอยู่ในความควบคุมของจิต คือ ผลกระทบที่เกิดขึ้น จะเกิดขึ้นกับสิ่งที่อยู่ภายใต้ความควบคุมของจิตใจเท่านั้น

3. ดุลยภาพระหว่างกระบวนการทั้งสองอย่าง กล่าวคือ ทั้งกระบวนการทำงานและกระบวนการเฝ้าติดตาม ต่างเกิดขึ้นในจิตใจของบุคคลๆ หนึ่ง ดังนั้นกระบวนการทั้งสองนี้จึงมีความจำเป็นจะต้องแข่งขันกัน เพื่อเข้าควบคุมสภาวะจิต และเนื่องจากกระบวนการทำงานนั้นต้องการความพยายามมากกว่า และยาวนานกว่ากระบวนการเฝ้าติดตาม ดังนั้นจึงทำให้การรบกวนจากภายนอก อาทิ การทำงานอื่นในขณะเดียวกัน ความกดดันในเวลาที่มีอยู่จำกัด ฤทธิ์สุรา และยาเสพติด ฯลฯ จึงมีแนวโน้มจะบั่นทอนกระบวนการทำงาน มากกว่ากระบวนการเฝ้าดู สภาพดังกล่าวก่อให้เกิดสภาวะยิ่งห้าม เหมือนยิ่งยุขึ้น

4. ขอบเขตของการค้นหา กล่าวคือ สิ่งใดก็ตามที่ไม่ใช่เป้าหมายของกระบวนการทำงาน ซึ่งจะเป็นเหตุให้เกิดความผิดพลาดของกระบวนการทำงาน สิ่งเหล่านั้นจะอยู่ภายใต้กระบวนการเฝ้าติดตาม ณ จุดนี้กระบวนการทั้งสองจึงมีหน้าที่แตกต่างกัน ในขณะที่กระบวนการหนึ่งค้นหาในทางบวก อีกกระบวนการหนึ่งจะค้นหาในทางลบ ตัวอย่างเช่น ในกรณีที่บุคคลจดจ่ออยู่กับ "ก." กระบวนการทำงานก็จะค้นหาการปรากฏอยู่ของ ก. ในขณะเดียวกัน กระบวนการเฝ้าติดตามก็จะค้นหาสิ่งที่ไม่ใช่ ก. แต่ในกรณีที่มีเจตนาจะระงับ ก. กระบวนการทำงานจะค้นหาสิ่งที่ไม่ใช่ ก. โดยกระบวนการเฝ้าติดตามจะค้นหา ก.

หากลองพิจารณาตัวอย่างซึ่ง บุคคลสมมุติ ก. กำลังมีเจตนาที่จะ “มีความสุข” ในขณะที่ บุคคลสมมุติ ข. มีเจตนาที่จะ “ไม่เศร้าโศก” ตามพื้นฐานของทฤษฎี ย่อมชี้ว่า

บุคคล ก. ซึ่งพยายามที่จะมีความสุขย่อมจะก่อกระบวนการทำงานซึ่งหาความคิดที่ “มีความสุข” ในขณะที่กระบวนการเฝ้าติดตามจะเฝ้าดูความคิดที่ “ไม่ใช่การมีความสุข” ดังนั้นหาก ก. เกิดได้รับการสั่งการจากกระบวนการเฝ้าติดตาม ความเป็นไปได้ที่จะเกิดขึ้นกับ ก. ก็คือความรู้สึกโศกเศร้า หรือความรู้สึกที่เป็นกลาง

ในขณะที่ ข. ซึ่งพยายามที่จะไม่เศร้าโศกนั้น กระบวนการทำงานจะค้นหาความคิดที่ “ไม่ใช่ความโศกเศร้า” ในขณะที่กระบวนการเฝ้าติดตาม จะมุ่งอยู่ที่ความโศกเศร้า ดังนั้นเมื่อใดก็ตามที่กระบวนการควบคุมเกิดอิสระที่จะส่งผลมาสู่จิตสำนึกได้ ผลกระทบของ “ยิ่งห้าม เหมือนยิ่งยุ” ย่อมจะเกิดขึ้นในรูปของความโศกเศร้า

สรุปได้ดังนี้ว่า ในขณะที่บุคคลพยายามควบคุมสภาวะจิต จะเกิดกระบวนการขึ้นสองอย่าง คือ กระบวนการทำงาน กับกระบวนการควบคุม และเนื่องจากสองสิ่งนี้เกิดในบุคคลเดียวกัน สองกระบวนการจึงต้องแข่งกันเพื่อจะเข้าคุมสภาวะจิต แต่เพราะเหตุที่กระบวนการทำงานนั้นต้องอาศัยความพยายามมากกว่า และยาวนานกว่า ดังนั้นในเงื่อนไขที่ความสามารถทางปัญญาบุคคลถูกรบกวน การสั่งการจากกระบวนการทำงานนั้นจะถดถอยไป และการสั่งการจากกระบวนการเฝ้าติดตามจะเข้ามาแทนที่

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Berkowitz และ LePage (1967) ศึกษาอิทธิพลของวัตถุที่เป็นสิ่งชี้แนะความก้าวร้าวที่มีต่อพฤติกรรมของมนุษย์ การศึกษานี้ได้แสดงให้เห็นว่าสิ่งชี้แนะความก้าวร้าว เช่น อาวุธปืนซึ่งปรากฏอยู่ในสถานการณ์สามารถเพิ่มพฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลได้โดยอัตโนมัติ โดย Berkowitz และ LePage (1967) ได้จัดการทดลองให้ผู้ร่วมการทดลองซึ่งเป็นเพศชายจากมหาวิทยาลัยวิสคอนซิน จำนวน 100 คนได้ทำงาน คือให้คิดแนวทางที่จะเพิ่มยอดขายแผ่นเสียงและภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่เครื่อง โดยผู้ร่วมการทดลองแต่ละคนจะได้รับการบอกว่าตนมีคู่ปฏิสัมพันธ์อีกคนหนึ่ง (หน้าม้า) ที่จะเป็นผู้ประเมินผลงานของตน และคู่ปฏิสัมพันธ์นี้ก็จะต้องทำงานคล้ายกันอีกขึ้น

หนึ่งและให้ผู้ร่วมการทดลองประเมินกลับเช่นกัน การประเมินนี้จะทำโดยการให้การช็อคด้วยกระแสไฟฟ้า ยิ่งช็อคด้วยจำนวนครั้งยิ่งมาก ยิ่งแสดงการประเมินว่างานที่ผู้ร่วมการทดลองทำแย่มาก ผู้ร่วมการทดลองแต่ละคนกับหน้าม้าซึ่งเป็นคู่ปฏิสัมพันธ์ของตนจะอยู่คนละห้องกัน และผู้ร่วมการทดลองจะเป็นผู้ถูกหน้าม้าประเมินผลงานที่ผู้ทดลองเป็นผู้นำไปให้หน้าม้าพิจารณา ก่อน โดย Berkowitz และ LePage (1967) ได้สุ่มผู้ร่วมการทดลอง 100 คน เข้าสู่สภาพการณ์ 7 เงื่อนไข ดังนี้

เงื่อนไขที่หนึ่ง ผู้ร่วมการทดลองถูกหน้าม้าช็อคด้วยไฟฟ้าถึง 7 ครั้ง เป็นการประเมินว่างานที่ทำนั้นแย่มาก สร้างเงื่อนไขให้ผู้ร่วมการทดลองในกลุ่มนี้รู้สึกโกรธ แล้วจึงมีโอกาสช็อคหน้าม้ากลับในการประเมินงานของหน้าม้า โดยในสถานการณ์การช็อคกลับ ใกล้เคียงๆ เครื่องช็อคไฟฟ้าจะมีอาวุธปืนวางอยู่บนโต๊ะ และผู้ร่วมการทดลองจะได้รับการบอกว่าเป็นปืนของคู่ปฏิสัมพันธ์ในการช็อคไฟฟ้าของผู้ร่วมการทดลองเอง

เงื่อนไขที่สอง สภาพการณ์เป็นเช่นเดียวกับเงื่อนไขที่หนึ่ง แต่ในเงื่อนไขนี้ผู้ร่วมการทดลองได้รับการบอกว่าเป็นดังกล่าวเป็นของการทดลองอื่น ซึ่งลืมเอาไว้

เงื่อนไขที่สาม สภาพการณ์เช่นเดียวกับในเงื่อนไขที่หนึ่งและสอง แต่ไม่มีอาวุธใดๆ วางอยู่ใกล้เครื่องช็อคไฟฟ้าของผู้ร่วมการทดลอง

เงื่อนไขที่สี่ ผู้ร่วมการทดลองถูกหน้าม้าช็อคด้วยไฟฟ้าเพียง 1 ครั้ง เพื่อให้ผู้ร่วมการทดลองไม่รู้สึกโกรธ แล้วจึงมีโอกาสช็อคหน้าม้ากลับในสถานการณ์ที่มีปืนอยู่บนโต๊ะ และได้รับการบอกว่าเป็นปืนของหน้าม้าคู่ปฏิสัมพันธ์ของผู้ร่วมการทดลองเอง

เงื่อนไขที่ห้า สถานการณ์ เช่นเดียวกับเงื่อนไขที่สี่ แต่ผู้ร่วมการทดลองจะได้รับการบอกว่าเป็นที่วางอยู่นั้นเป็นของการทดลองอื่นลืมไว้

เงื่อนไขที่หก สภาพการณ์เช่นเดียวกับเงื่อนไขที่สี่และห้า แต่ไม่มีอาวุธปืนวางอยู่ใกล้เครื่องช็อคไฟฟ้า

เงื่อนไขที่เจ็ด เป็นการทดสอบอิทธิพลจากสิ่งชี้แนะซึ่งเป็นวัตถุที่ไม่เกี่ยวข้องต่อความก้าวร้าวของผู้ร่วมการทดลอง โดยผู้ร่วมการทดลองจะถูกช็อคไฟฟ้าถึง 7 ครั้งให้รู้สึกโกรธและจะมีไม้แบดมินตัน 2 อันและลูกขนไก่ 2 อันวางอยู่ข้างเครื่องช็อคไฟฟ้า

จากรูปแบบการทดลอง จึงเห็นว่า Berkowitz และ LePage (1967) สร้างสถานการณ์ที่มีสิ่งชี้แนะความก้าวร้าวคือปืนที่วางอยู่ให้มี 2 เงื่อนไข คือ เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้องกับคู่ปฏิสัมพันธ์ ในการช็อคไฟฟ้าของผู้ร่วมการทดลอง

ผลการวิจัยพบว่า การปรากฏอยู่ของอาวุธปืนมีผลต่อจำนวนครั้งของการช็อคไฟฟ้าที่ผู้ร่วมการทดลองช็อคหน้าม้ากลับ เฉพาะในเงื่อนไขที่ผู้ร่วมการทดลองถูกทำให้โกรธด้วยการช็อคไฟฟ้า 7 ครั้งจากหน้าม้า โดยผู้ร่วมการทดลองในเงื่อนไขนี้จะช็อคหน้าม้ากลับด้วยจำนวนครั้งมากที่สุด ในสถานการณ์ที่มีปืนปรากฏอยู่และรับรู้ว่าเป็นปืนของคู่ปฏิสัมพันธ์อีกฝ่ายหนึ่ง ส่วนในสถานการณ์ที่ปืนนี้ไม่เกี่ยวข้องกับคู่ปฏิสัมพันธ์อีกฝ่ายหนึ่ง ก็พบว่าผู้ร่วมการทดลองช็อคหน้าม้าด้วยจำนวนครั้งไม่ต่างจากเงื่อนไขที่รับรู้ว่าเป็นปืนของคู่ปฏิสัมพันธ์ของตน และผู้ร่วมการทดลองใน 2 เงื่อนไขนี้ก็แสดงความก้าวร้าวออกมามากกว่าผู้ร่วมการทดลองในเงื่อนไขสิ่งชี้แนะไม่ได้บ่งชี้ความก้าวร้าว (ไม้แบดมินตันและลูกขนไก่) และกลุ่มที่ไม่มีปืนวางอยู่ โดยสรุปแล้วในสถานการณ์ที่มีปืนปรากฏอยู่ ไม่ว่าจะเกี่ยวข้องหรือไม่กับคู่ปฏิสัมพันธ์ ผู้ร่วมการทดลองที่รู้สึกโกรธจะแสดงความก้าวร้าวออกมามาก ดังนั้น การปรากฏอยู่ของอาวุธจึงอาจมีผลด้านการกระตุ้นการตอบสนองในทางก้าวร้าวโดยที่บุคคลไม่รู้สึกรังเกียจ การวิจัยนี้จึงชี้ให้เห็นถึงความเป็นไปได้ที่สิ่งชี้แนะบางอย่างที่มีความหมายในตัวเอง สามารถที่จะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคลไปในแนวทางนั้น โดยที่บุคคลไม่รู้สึกรังเกียจ

Herr (1986) ศึกษาผลซึ่งเกิดจากการเหนี่ยวนำต่อการตัดสินใจ และต่อพฤติกรรม โดยจัดทำกรทดลอง 2 การทดลอง คือ

การทดลองที่ 1 ผู้ร่วมการทดลองจะได้รับการเหนี่ยวนำ ผ่านการเล่นเกมนิทรรศการตัวละครในภาพยนตร์ หรือในการ์ตูน (อาทิ Peter Pan, Danial Boone, Dracula เป็นต้น) ซึ่งซ่อนอยู่ในกลุ่มตัวอักษร โดยชื่อดังกล่าวนั้นแบ่งเป็นชื่อตัวละคร 4 จำพวก คือ ไม่เป็นปรปักษ์อย่างสุดซึ้ง ไม่เป็นปรปักษ์ปานกลาง เป็นปรปักษ์ปานกลาง และเป็นปรปักษ์อย่างสุดซึ้ง ภายหลังจากการเหนี่ยวนำดังกล่าว ผู้เข้าร่วมจะได้ประเมินพฤติกรรมที่ก้าวร้าวของบุคคลสมมุติคนหนึ่ง โดยการประเมินในลำดับนี้ถือเป็นตัวชี้วัดผลอันเกิดขึ้นจากการเหนี่ยวนำ ซึ่งผลที่ได้ พบว่า ในกลุ่มที่ได้รับการเหนี่ยวนำด้วยชื่อที่ไม่เป็นปรปักษ์ปานกลาง และ ชื่อที่เป็นปรปักษ์ปานกลาง ตัดสินบุคคลสมมุติว่ามีระดับความเป็นปรปักษ์ไปในทิศทางเดียวกับทิศทางที่ตนถูกเหนี่ยวนำ ในขณะที่กลุ่มที่

ถูกเหนี่ยวนำด้วยชื่อในจำพวกสุดชั่ว ไม่ว่าจะ เป็นไม่ เป็นปรปักษ์อย่างสุดชั่ว หรือเป็นปรปักษ์อย่างสุดชั่วมิใช่ตาม นั้นกลับพบว่าประเมินบุคคลสมมุติในทิศทางที่ตรงข้ามกับทิศทางที่เหนี่ยวนำ

การทดลองที่ 2 ในแต่ละครั้งจะจัดผู้ร่วมการทดลองเป็นคู่แต่มีให้เห็นกัน โดยให้ทั้งสองคนนั่งอยู่คนละห้อง ทั้งนี้ผู้วิจัยให้คนหนึ่งเป็นบุคคลรับรู้ อีกหนึ่งเป็นบุคคลเป้าหมายโดยการสุ่ม แล้วจึงเหนี่ยวนำบุคคลรับรู้ด้วยวิธีเดียวกับที่ใช้ในการทดลองแรก เสร็จแล้วจึงบอกว่าจะต้องไปเล่นเกมกับอีกคนหนึ่ง (บุคคลเป้าหมาย) และจะได้อ่านคำบรรยายเกี่ยวกับบุคคลนั้น ในขั้นนี้ผู้วิจัยจะให้อ่านคำบรรยายลักษณะ อันเดียวกันกับที่บรรยายบุคคลสมมุติในการทดลองที่ 1 ซึ่งหลังจากอ่านเสร็จ บุคคลรับรู้จะต้องประเมินบุคคลเป้าหมายจากคำบรรยายข้างต้น เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการเหนี่ยวนำต่อฝ่ายบุคคลรับรู้ และได้ประเมินเสร็จตามข้างต้นแล้ว ทั้งฝ่ายบุคคลเป้าหมาย และบุคคลรับรู้จะได้เล่นเกม prisoners' dilemma เมื่อสิ้นสุดแล้วทั้งสองฝ่ายจะได้ประเมินความเป็นปรปักษ์ของฝ่ายตรงข้าม

จากการทดลองนี้ ในส่วนของบุคคลรับรู้ได้ข้อค้นพบที่สอดคล้องกับการทดลองที่แรก และได้ข้อค้นพบเพิ่มเติมคือ ผู้ร่วมการทดลองซึ่งเป็นบุคคลรับรู้ในเงื่อนไขที่ได้รับการเหนี่ยวนำด้วยชื่อของตัวเองละครจำพวก เป็นปรปักษ์ปานกลาง และไม่เป็นปรปักษ์อย่างสุดชั่ว เลือกทางเลือกที่เป็นการแข่งขัน สูงกว่ากลุ่มที่เหนี่ยวนำด้วยชื่อในจำพวกไม่เป็นปรปักษ์ปานกลาง และเป็นปรปักษ์อย่างสุดชั่ว สำหรับการประเมินความเป็นปรปักษ์จากบุคคลเป้าหมาย ต่อความเป็นปรปักษ์ของบุคคลรับรู้ก็มีทิศทางที่สอดคล้อง กับการแสดงออกถึงความเป็นปรปักษ์ข้างต้น

Bargh และคณะ (1996) ศึกษาเรื่องการกระตุ้นจากภาพภายในใจที่มีผลต่อพฤติกรรม โดยแบ่งการศึกษาออกเป็น 3 การทดลอง ซึ่งแต่ละการทดลอง Bargh และคณะ (1996) ก็ได้นำวิธีการเหนี่ยวนำมาใช้แตกต่างกันออกไป ดังนี้

การทดลองที่หนึ่ง ประกอบด้วยผู้ร่วมการทดลองจำนวน 34 คน ได้รับการเหนี่ยวนำโดยการให้เล่นเกมเกี่ยวกับการเรียงลำดับคำศัพท์ โดยผู้ทำการทดลองได้ให้ศัพท์ทั้งสิ้น 5 คำ ซึ่งผู้ร่วมการทดลองจะต้องตัดศัพท์ดังกล่าวทิ้ง 1 คำ แล้วนำ 4 คำที่เหลือมาสร้างเป็นประโยค และประโยคที่จะสร้างออกมาได้นั้นก็จะแตกต่างกันออกไปในแต่ละเงื่อนไขการทดลอง โดยเงื่อนไขแรกคือการเหนี่ยวนำด้วยลักษณะก้าวร้าว กลุ่มนี้จะได้รับคำศัพท์ (คำคุณศัพท์ หรือ

คำกริยา) ที่จะนำไปสร้างประโยคในแต่ละข้อที่สื่อไปในทางกำวร้าย ในขณะที่กลุ่มในเงื่อนไขต่อมาได้รับการเหนี่ยวนำด้วยลักษณะสุภาพ และผู้ร่วมการทดลองกลุ่มสุดท้ายได้รับการเหนี่ยวนำด้วยลักษณะอันเป็นกลางด้วยวิธีเดียวกัน จากนั้นผู้ร่วมการทดลองจะต้องไปอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องอดทนรอผู้ทดลองเพื่อเข้าสู่การเข้าร่วมการทดลองขั้นต่อไป โดยผู้ทดลองแสวงหาคู่อยู่กับหน้าม้า ซึ่งการวัดผลกระทำโดยดูว่าในระยะเวลา 10 นาที จะมีผู้เข้าร่วมทดลองร้อยละเท่าไรในแต่ละเงื่อนไขที่ขัดจังหวะการคุยระหว่างหน้าม้า กับผู้ทดลอง

การทดลองที่สอง ซึ่งใช้ผู้ร่วมการทดลองจำนวน 30 คน ก็ใช้วิธีการเหนี่ยวนำแบบเดียวกันกับในการทดลองแรก หากแต่เปลี่ยนจากคำศัพท์ที่มีลักษณะกำวร้ายหรือสุภาพมาเป็นคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับภาพภายในใจที่มีต่อผู้สูงอายุ และวัดผลโดยดูที่ความเร็วจากการเดินของผู้ร่วมการทดลองในเงื่อนไขต่างๆ จากหน้าห้องที่ทำการเหนี่ยวนำ ไปจนถึงระยะที่กำหนดไว้ (9.5 เมตร)

การทดลองที่สาม ได้ใช้วิธีฉายภาพให้กลุ่มตัวอย่างดูในระดับต่ำกว่าผัดสะ ผ่านจอคอมพิวเตอร์ ภาพดังกล่าวคือภาพวัยรุ่นอเมริกันผิวดำหรือผิวขาว ซึ่งหลังจากเหนี่ยวนำแล้วผู้ร่วมการทดลองก็จะเข้าสู่ช่วงของการวัดผล โดยผู้ทดลองสร้างสถานการณ์ให้คอมพิวเตอร์ของผู้ร่วมการทดลองเกิดขัดข้อง และสังเกตปฏิกิริยาตอบสนองของผู้ร่วมการทดลองซึ่งได้รับการฉายภาพที่ระดับต่ำกว่าผัดสะทั้งสองเงื่อนไขนี้ โดยจะวัดผลจากคะแนนความกำวร้าย จากการประเมินของผู้วิจัย และคะแนนจากการประเมินของบุคคลภายนอกต่อผู้ร่วมการทดลอง

เงื่อนไขการทดลองข้างต้นได้ส่งผลต่อผู้ร่วมการทดลองดังนี้

1. ในการทดลองที่หนึ่งพบว่า ภายหลังจากเสร็จสิ้นการเล่นเก็มเรียงประโยค แล้วให้ผู้เข้าร่วมทดลองรอเพื่อเข้าร่วมการทดลองในส่วนที่ 2 โดยต้องรอการสนทนาระหว่างหน้าม้าซึ่งแสดงบทบาทผู้วิจัย กับหน้าม้าซึ่งแสดงบทบาทผู้เข้ามาสนทนา ผลที่พบก็คือภายในเวลา 10 นาที จำนวนร้อยละของผู้ร่วมการทดลองที่อยู่ในเงื่อนไขที่ให้อัดเรียงประโยคซึ่งแฝงไว้ด้วยความกำวร้ายที่ขัดขวางการสนทนาระหว่างหน้าม้าทั้งสองคน นั้นมีจำนวนมากกว่าเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม ในขณะที่จำนวนร้อยละของผู้ร่วมการทดลองที่จัดเรียงประโยคซึ่งแฝงความสุภาพนั้นแสดงความไม่พอใจต่อสภาพการณ์ข้างต้นน้อยกว่ากลุ่มควบคุม

2. ในการทดลองที่สอง พบว่ากลุ่มผู้ร่วมการทดลองที่จัดเรียงประโยคซึ่งแฝงศัพท์ที่บรรยายลักษณะของคนชรา ใช้เวลาในการเดินจากบริเวณทดลองไปถึงระยะที่กำหนดสูงกว่ากลุ่มควบคุม

3. ในการทดลองที่สาม พบว่าผู้ร่วมการทดลองที่ได้รับการฉายภาพด้วยความเร็วในระดับต่ำกว่าฝึสสะ ด้วยภาพของวัยรุ่นอเมริกันผิวดำได้รับการประเมินจากทั้งผู้ทดลอง และบุคคลภายนอกว่าแสดงอาการก้าวร้าวออกมา ในขณะที่เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานผิดพลาด และได้รับคำสั่งให้ทำงานที่ตนได้ทำกับคอมพิวเตอร์ก่อนเกิดการผิดพลาดนั้นอีกครั้งหนึ่ง สูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการฉายด้วยภาพของวัยรุ่นผิวขาว

Chen และ Bargh (1997) สร้างการวิจัยเพื่อนำเอาปรากฏการณ์ที่บุคคลได้รับผลจากการเห็นวนำไปผนวกเข้ากับเกิดปรากฏการณ์ที่ความคาดหวัง นำสู่การแสดงพฤติกรรมที่ทำให้ความคาดหวังเป็นจริง (self-fulfilling prophecy) โดยออกแบบการวิจัยในลักษณะที่ไม่ให้ผู้ร่วมการทดลองเกิดความคาดหวังใดๆ ต่อบุคคลเป้าหมาย (ซึ่งแตกต่างจากงานวิจัยชิ้นอื่นๆ ที่จะสร้างให้ผู้ร่วมการทดลองเกิดความคาดหวังต่อบุคคลเป้าหมายหรือหน้าม้าก่อนที่จะมีปฏิสัมพันธ์จริง เช่นการให้ข้อมูลเกี่ยวกับหน้าม้าก่อน) ทั้งนี้ในเบื้องต้น ผู้ทดลองได้จับคู่ผู้ร่วมการทดลองเพศเดียวกันเข้าด้วยกันเพื่อป้องกันผลกระทบอื่นๆ อันอาจเกิดในกระบวนการทดลอง จากนั้นให้ผู้ร่วมการทดลอง แต่ละคู่แยกห้องทำงาน และทำงานที่ผู้วิจัยจัดขึ้นด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ และที่หน้าจอคอมพิวเตอร์ จากนั้นผู้วิจัยก็ฉายภาพในระดับต่ำกว่าการฝึสสะ ให้แก่ผู้ร่วมการทดลองหนึ่งในสองคนนั้น โดยคนหนึ่ง (ในการทดลองเรียกว่า “ผู้รับรู้”) จะได้รับการฉายด้วยภาพใบหน้าวัยรุ่นอเมริกันผิวดำ หรือภาพใบหน้าวัยรุ่นอเมริกันผิวขาว จากนั้นผู้ทดลองจะนำให้ผู้ร่วมการทดลองทั้งสองสร้างปฏิสัมพันธ์กันผ่านไมโครโฟนและหูฟัง โดยผู้ทดลองจะบันทึกการสนทนาไว้โดยการแยกเสียงฝ่ายหนึ่งออกจากอีกฝ่าย ซึ่งจะช่วยให้สามารถนำเสียงพูดนั้นมาวิเคราะห์ความก้าวร้าวแยกเป็นรายบุคคลได้ในภายหลัง

จากผลการทดลองพบว่า ผู้ร่วมการทดลองที่ได้รับการฉายภาพในระดับต่ำกว่าฝึสสะ ด้วยภาพใบหน้าวัยรุ่นอเมริกันผิวดำ แสดงความก้าวร้าวออกมาในการปฏิสัมพันธ์กับอีกฝ่ายหนึ่งมากกว่ากลุ่มที่ใช้ภาพวัยรุ่นผิวขาว ซึ่งผลที่ตามมาคือคู่ปฏิสัมพันธ์ที่ได้รับการเสนอความก้าวร้าวก็จะตอบสนองต่อความก้าวร้าวนั้นด้วยการแสดงออกที่ก้าวร้าวเช่นกัน โดยสังเกตได้จากความก้าวร้าวของผู้ที่ปฏิสัมพันธ์กับผู้ได้รับการฉายภาพใบหน้าวัยรุ่นผิวดำ จะสูงกว่าความก้าวร้าวของผู้ที่มี

ปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มที่ได้รับการฉายภาพใบหน้าวัยรุ่นผิวขาว และทำยที่สุดตัวผู้ถูกเสนอภาพวัยรุ่นผิวดำ ก็ประเมินพฤติกรรมของคู่ปฏิสัมพันธ์ของตนว่ามีความเป็นปรปักษ์สูงกว่าการประเมินของกลุ่มผู้ร่วมการทดลองที่ได้รับการเสนอภาพวัยรุ่นผิวขาว

ด้วยข้อมูลจากการวิจัยดังกล่าว Chen และ Bargh (1997) จึงได้สรุปแบบแผนการเกิดปรากฏการณ์ที่การแสดงพฤติกรรมที่ทำให้ความคาดหวังเป็นจริง ดังนี้

1. บุคคลผู้ได้รับการกระตุ้นจากลักษณะอันก้าวร้าวได้รับผลจากการเหนี่ยวนำในสองลักษณะ คือแสดงพฤติกรรมอันก้าวร้าว และมีความโน้มเอียงที่จะตีความคู่ปฏิสัมพันธ์ของตนว่ามีความเป็นปรปักษ์
2. เมื่อบุคคลผู้ได้รับการกระตุ้นดังกล่าวแสดงพฤติกรรมอันก้าวร้าวไปสู่คู่ปฏิสัมพันธ์ ก็จะทำให้คู่ปฏิสัมพันธ์นั้นรับรู้ได้ถึงความเป็นปรปักษ์ และตอบสนองด้วยความเป็นปรปักษ์กลับไปเช่นเดียวกัน
3. สุดท้ายแล้วตัวผู้ได้รับการกระตุ้นก็จะเพ่งความสนใจไปที่พฤติกรรมก้าวร้าวและความเป็นปรปักษ์ที่คู่ปฏิสัมพันธ์แสดงออกมา

Dijksterhuis และ van Knippenberg (1998) ตีพิมพ์งานวิจัยในหัวข้อ “ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้และพฤติกรรม” ซึ่งศึกษาถึงพฤติกรรมทางปัญญา หรือที่การศึกษาดังกล่าวเรียกว่าพฤติกรรมอันซับซ้อน (complex behavior) อันสามารถที่จะถูกกระตุ้นให้ดีขึ้น หรือแย่ลงจากปกติได้ โดยผ่านการเหนี่ยวนำด้วยการรับรู้ภาพภายในใจ ซึ่งในงานดังกล่าวผู้ทดลองได้นำภาพภายในใจที่มีต่อศาสตราจารย์ และภาพภายในใจที่มีต่ออันธพาลฟุตบอลมาใช้เหนี่ยวนำ โดยแบ่งการศึกษาเป็นการทดลองย่อยทั้งสิ้น 4 การทดลอง

การทดลองที่หนึ่ง จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาว่าการเหนี่ยวนำด้วยการนึกถึงภาพภายในใจต่อศาสตราจารย์นั้นจะทำให้ผู้ได้รับการเหนี่ยวนำมีผลคะแนนจากการทำแบบทดสอบความรู้ทั่วไป จำนวน 40 ข้อ ที่สูงขึ้นหรือไม่ โดยผู้ทดลองใช้วิธีเหนี่ยวนำด้วยการให้ผู้ร่วมการทดลองเขียนลักษณะต่างๆ ตนนี้ก็ได้เกี่ยวกับศาสตราจารย์ลงบนกระดาษ ในขณะที่กลุ่มควบคุมจะต้องเขียนลักษณะต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเลขานุการ หรือไม่เขียนลักษณะใดๆ เลย

การทดลองที่สอง ผู้ร่วมการทดลองจะได้รับการเหนี่ยวนำด้วยการนึกถึงภาพภายในใจต่อศาสตราจารย์เช่นกัน แต่จะแบ่งความนานของเวลาในการให้นึกถึงและเขียนลักษณะดังกล่าวออกเป็น 2 เงื่อนไข คือให้เวลา 9 นาทีและ 2 นาที แล้วจึงให้ผู้ร่วมการทดลองทำแบบทดสอบความรู้ทั่วไป จำนวน 60 ข้อ แล้วจึงนำคะแนนที่ได้มาเปรียบเทียบกับรวมทั้งเปรียบเทียบกับกลุ่ม ควบคุม โดยในการทดลองที่สองนี้ ผู้ทดลองมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาว่าความยาวนานของการเหนี่ยวนำนั้นจะส่งผลอย่างไรต่อพฤติกรรมที่เกิดขึ้น

การทดลองที่สาม ผู้ทดลองได้จัดขึ้นในลักษณะเดียวกันกับการทดลองที่สอง หากแต่เปลี่ยนจากการนึกภาพภายในใจที่มีต่อศาสตราจารย์เป็นการนึกถึงภาพภายในใจของบุคคลที่มีต่ออันธพาลฟุตบอลแทน และให้ผู้ร่วมการทดลองทำแบบทดสอบความรู้ทั่วไปจำนวน 60 ข้อ

การทดลองที่สี่ ผู้ทดลองได้เปรียบเทียบระหว่างการเหนี่ยวนำด้วยการใช้ภาพภายในใจ กับการเหนี่ยวนำด้วยการใช้คำคุณศัพท์ที่สื่อถึงลักษณะการโดยตรง โดยแบ่งประเภทของลักษณะการออกเป็นลักษณะการของความฉลาดและลักษณะการของความโง่เขลา เพื่อศึกษาผลที่จะเกิดขึ้นว่ามีความเหมือนหรือแตกต่างจากการเหนี่ยวนำด้วยการนึกถึงภาพภายในใจหรือไม่ ผู้ทดลองเหนี่ยวนำด้วยการกระตุ้นจากลักษณะการ โดยให้ผู้ร่วมการทดลองนึกถึงคำศัพท์ที่แสดงถึงลักษณะของความฉลาดและความโง่เขลา แล้วเขียนลงบนกระดาษ ส่วนใน เงื่อนไขเหนี่ยวนำด้วยการใช้ภาพภายในใจ ผู้ทดลองให้ผู้ร่วมการทดลองนึกถึงลักษณะต่างๆ ของศาสตราจารย์และอันธพาลฟุตบอล แล้วจึงเขียนลงบนกระดาษเช่นกัน จากนั้นผู้ร่วมการทดลองทั้งสองกลุ่มจะต้องทำแบบทดสอบความรู้ทั่วไปจำนวน 20 ข้อเพื่อวัดผลของการเหนี่ยวนำทั้งสองแบบ

ผลของการวิจัยข้างต้นพบว่า

1. พฤติกรรมที่ซับซ้อน สามารถได้รับการกระตุ้นจากการรับรู้กลุ่มคนที่มีภาพลักษณ์เชื่อมโยงกับพฤติกรรมนั้น ดังเช่นในการทดลองที่หนึ่ง พบว่ากลุ่มผู้ร่วมการทดลองที่ได้รับการเหนี่ยวนำด้วยการนึกถึงภาพภายในใจที่มีต่อศาสตราจารย์สามารถทำคะแนนจากแบบทดสอบความรู้ทั่วไปได้สูงกว่ากลุ่มควบคุม และกลุ่มที่ถูกเหนี่ยวนำด้วยการนึกถึงภาพภายในใจต่อเลขานุการ
2. เวลาที่ใช้ในการเหนี่ยวนำที่นานขึ้น นำมาซึ่งผลอันอยู่ในรูปของพฤติกรรมที่สอดคล้องและไปในทิศทางเดียวกันกับสิ่งที่รับรู้ ที่มีความเข้มสูงขึ้น โดยสรุปจากผลการทดลอง

ที่สองและสาม โดยกลุ่มผู้ได้รับการเหนี่ยวนำที่นานกว่าจะแสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องกับสิ่งที่ตนรับรู้ในระดับที่สูงกว่ากลุ่มที่ได้รับรู้ด้วยเวลาน้อย กล่าวคือ กลุ่มที่ได้คิดถึงลักษณะต่างๆ ของศาสตราจารย์เป็นเวลา 2 นาทีจะได้คะแนนจากการทำแบบทดสอบสูงกว่ากลุ่มควบคุม ในขณะที่กลุ่มที่คิดถึงลักษณะต่างๆ ของศาสตราจารย์เป็นเวลา 9 นาทีสามารถทำคะแนนได้สูงกว่ากลุ่ม 2 นาที และกลุ่มควบคุม ซึ่งผลในลักษณะนี้ก็พบเช่นเดียวกันในเงื่อนไขที่ให้ผู้ร่วมการทดลองนึกถึงลักษณะของอัมรพาลฟุตบอล นั่นคือ กลุ่มที่นึกถึงด้วยเวลา 2 นาที ทำคะแนนได้สูงกว่ากลุ่มควบคุม และกลุ่มที่นึกถึงด้วยเวลา 9 นาที สามารถทำคะแนนได้สูงกว่าทั้งกลุ่ม 2 นาที และกลุ่มควบคุม

3. การเหนี่ยวนำด้วยการนึกถึงภาพภายในใจ หรือการใช้ลักษณะการนั้น ส่งผลต่อพฤติกรรมไม่แตกต่างกัน โดยในการทดลองที่ดี ผู้ทดลองพบว่าไม่ว่าจะใช้ภาพภายในใจที่มีต่อศาสตราจารย์หรือใช้ลักษณะการของความฉลาด ต่างก็ทำให้ผู้ร่วมการทดลองที่ได้รับรู้ภาวะสันนิษฐานอันใดอันหนึ่งทำคะแนนจากแบบทดสอบความรู้ทั่วไปได้สูงกว่าเกณฑ์ปกติในระดับที่ไม่แตกต่างกัน หรือภาพภายในใจที่มีต่ออัมรพาลฟุตบอลหรือการใช้ลักษณะการของความโง่เขลาต่างก็ทำให้ผู้ร่วมการทดลองที่ได้รับรู้ ทำคะแนนได้ต่ำกว่าเกณฑ์ปกติได้เช่นเดียวกัน

4. ข้อสรุปที่ได้จากการวิจัยนี้คือ ผลจากการเหนี่ยวนำที่ผู้ร่วมการทดลองได้รับนั้น คงอยู่ตลอดช่วงเวลาของการทำแบบทดสอบ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ในช่วงเวลา 15 นาทีของการทำแบบทดสอบผู้วิจัยในครั้งนั้นไม่พบการเสื่อมถอยของผลดังกล่าว

จากงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยจึงนำมาสร้างเป็นสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 และ 3 คือผลจากการเหนี่ยวนำในทิศทางที่เหนี่ยวนำจะเกิดขึ้น และจะคงอยู่อย่างสม่ำเสมอตลอดช่วงระยะเวลาของการทดลอง

Dijksterhuis และคณะ (1998) ศึกษาผลจากการเหนี่ยวนำ ซึ่งแสดงออกมาในทิศทางที่ตรงกันข้ามกับทิศทางที่เหนี่ยวนำ ได้แก่ การเหนี่ยวนำด้วย Einstein ที่ยังผลให้ผู้ร่วมการทดลองได้รับคะแนนซึ่งน้อยกว่ากลุ่มควบคุม ในขณะที่การเหนี่ยวนำด้วยบุคคลตัวอย่างที่โง่เขลาอย่างสุดขีด กลับทำให้ผลคะแนนของผู้ร่วมการทดลองได้สูงกว่ากลุ่มควบคุม อีกส่วนหนึ่งของการวิจัยนี้ได้แก่ ข้อสรุปที่แสดงให้เห็นว่า ผู้ร่วมการทดลองใช้เวลาในการเดินไปจนถึงระยะที่กำหนดน้อยกว่ากลุ่มควบคุม ภายหลังจากถูกเหนี่ยวนำด้วยเจ้าหญิง Juliana (เจ้าหญิงชาวดัตช์ มีพระชนมายุ 89 พรรษา)

จากการศึกษานี้ กลุ่มผู้วิจัยในครั้งนั้นเสนอคำอธิบายว่า สาเหตุเกิดจากการเหนี่ยวนำด้วยตัวบุคคลตัวอย่างนั้น ไม่ว่าจะเป็นผู้ฉลาดอย่างสุดขีด ไร้เงลาอย่างสุดขีด หรือเซื่องช้าอย่างสุดขีด นั้นกระตุ้นให้ผู้รับรู้เกิดการเปรียบเทียบตนกับบุคคลตัวอย่างโดยอัตโนมัติ และเกิดผลขึ้นภายในจิตใจ เช่น การรับรู้ Einstein ผู้รับรู้จะเปรียบเทียบโดยอัตโนมัติ ซึ่งจะพบข้อสรุปว่า “ฉันไร้เงลา” หรือการเปรียบเทียบตนกับเจ้าหญิง Juliana ผู้นั้นก็พบว่า “ฉันรวดเร็ว”

ในงานดังกล่าว กลุ่มผู้วิจัยได้จัดการทดลองขึ้นอีกหนึ่งการทดลอง โดยหมายจะยืนยันว่าการรับรู้ Einstein นั้นทำให้เกิดการเปรียบเทียบขึ้นจริง โดยในขั้นแรกเหนี่ยวนำด้วย Einstein แล้วในขั้นที่สองจึง แสดงคำศัพท์เหนี่ยวนำ ซึ่งเกี่ยวข้องกับตน หรือไม่เกี่ยวข้องกับตน จากนั้นตรวจวัดการตอบสนองต่อคำศัพท์เป้าหมายซึ่งแสดงถึงความไร้เงลา หรือความฉลาด ในขั้นตอนสุดท้ายซึ่งกลุ่มผู้วิจัยพบว่าการตอบสนองต่อคำศัพท์ที่แสดงถึงความไร้เงลา ในกลุ่มที่ได้รับการเหนี่ยวนำด้วย Einstein และได้รับการแสดงคำศัพท์เหนี่ยวนำอันเกี่ยวข้องกับตน ใช้เวลาในการตอบสนองต่อศัพท์ไร้เงลา น้อยกว่ากลุ่มควบคุม ดังนั้นกลุ่มผู้วิจัยจึงสรุปว่า การได้รับการเหนี่ยวนำด้วยบุคคลตัวอย่างซึ่งเชื่อมโยงกับคุณลักษณะใดๆ อย่างสุดขีด จะก่อให้เกิดการเปรียบเทียบความแตกต่างโดยอัตโนมัติ และส่งผลให้เกิดพฤติกรรมซึ่งตรงกันข้ามกับทิศทางของบุคคลตัวอย่างที่ใช้ในการเหนี่ยวนำ

Mussweiler และ Förster (2000) ทำการวิจัยโดยอยู่บนแนวคิดที่ว่า บุคคลทั้งเพศชายและเพศหญิง นั้นมีแนวโน้มเข้าไปข้องเกี่ยวกับความรุนแรงในบริบททางเพศ โดยเห็นได้ชัดว่าเพศชายเป็นผู้ก่อความก้าวร้าวดังกล่าว ในขณะที่ฝ่ายหญิงจะตกเป็นเหยื่อ โดยอ้างสถิติจากการวิจัยในอดีตซึ่งระบุว่า ผู้ใหญ่เพศหญิงในจำนวนระหว่าง 14 ถึง 25 เปอร์เซ็นต์นั้น รายงานว่าตนถูกข่มขืนในช่วงใดช่วงหนึ่งของชีวิต อีกทั้งกว่า 50 เปอร์เซ็นต์ของสตรีที่เป็นนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา นั้นมีประสบการณ์กับการก้าวร้าวทางเพศ (sexual aggression) อาทิ การข่มขืน ความพยายามในการข่มขืน การบีบบังคับทางเพศ ฯลฯ

แม้ว่าผู้ชาย และผู้หญิงส่วนใหญ่จะไม่ได้มีประสบการณ์ ในกรณีของความรุนแรงทางเพศ ในลักษณะที่รุนแรงดังข้างต้น แต่ก็มีข้อมูลซึ่งบ่งว่า ชาย และหญิง มักจะมีกระทำได้คล้อยกับภาพของพฤติกรรมทางเพศ ที่ได้รับการถ่ายทอดทางบรรทัดฐานของสังคม และจากการนำเสนอ

ผ่านสื่อ จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยในครั้งนั้นจึงจัดทำกรทดลองขึ้น 4 การทดลอง โดยมีรายละเอียด ดังนี้

การทดลองที่ 1 ศึกษาความเร็ว ช้า ของการตัดสินใจคำศัพท์เป้าหมาย ว่าเป็น คำศัพท์ หรือมิใช่คำศัพท์ โดยเหนี่ยวนำผู้ร่วมการทดลองด้วยวิธีการเสนอคำศัพท์ในระดับต่ำกว่า ผู้สละ ทั้งนี้ในกลุ่มควบคุมถูกเสนอคำศัพท์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับเพศ ในขณะที่กลุ่มทดลองนั้น เป็น คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับเพศ จากนั้นจึงแสดงคำศัพท์ซึ่งเป็นคำเป้าหมาย ซึ่งผลที่ได้พบว่า ในกลุ่ม ทดลองของทั้งสองเพศ ต่างตอบสนองต่อคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับความก้าวร้าวได้รวดเร็วกว่า กลุ่มควบคุม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงระหว่างเพศ กับความก้าวร้าวนั้นมีอยู่เหมือนกัน ทั้งใน เพศชาย และเพศหญิง

การทดลองที่ 2 ดำเนินการทดลองโดยให้ผู้เข้าร่วมทดลองเล่นเกมหาคำศัพท์ ที่ซ่อนอยู่ในชุดตัวอักษร โดยกลุ่มควบคุมมีคำศัพท์ที่เป็นคำกลางๆ ในขณะที่กลุ่มทดลอง ได้เกม ชุดที่มีคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับเพศซ่อนอยู่ ซึ่งภายหลังจากการเล่นเกมผู้ร่วมการทดลองทุกคนจึงเข้าสู่ ส่วนที่วัดความก้าวร้าว โดยใช้การปาลูกดอกเข้าสู่เป้าหมายซึ่งเป็นรูปใบหน้าบุคคล เป็นตัวชี้วัด สภาวะดังกล่าว ทั้งนี้พบว่า กลุ่มผู้ร่วมการทดลองที่เป็นชายในกลุ่มทดลอง มีคะแนนความ ก้าวร้าวสูงกว่า กลุ่มผู้ร่วมการทดลองที่เป็นชายในกลุ่มควบคุม ในขณะที่เงื่อนไขดังกล่าวมิได้ทำ ให้กลุ่มผู้ร่วมการทดลองที่เป็นหญิงในกลุ่มทดลอง ได้คะแนนความก้าวร้าวสูงกว่าผู้ร่วมการ- ทดลองที่เป็นหญิงในกลุ่มควบคุม ซึ่งสรุปว่าการเหนี่ยวนำดังกล่าวเป็นเหตุให้เพศชายเกิด พฤติกรรมก้าวร้าวเพิ่มขึ้น ในขณะที่เดียวกันกลับไม่ส่งผลต่อเพศหญิง

การทดลองที่ 3 การทดลองนี้ใช้วิธีการเหนี่ยวนำผู้ร่วมการทดลองเช่นเดียวกับการ ทดลองที่ผ่านมา แต่การวัดผลกระทำโดยให้ผู้เข้าร่วมเลือกรูป ให้แก่บุคคลเป้าหมาย ซึ่งเป็น บุคคลสมมุติ เพศชาย (Martin) หรือเพศหญิง (Martina) ทั้งนี้รูปที่ให้เลือกจะมีทั้งสิ้น 30 รูป โดย 10 รูปในจำนวนดังกล่าวนั้น เป็นรูปซึ่งมีลักษณะไปในทางลบ (เช่น รูปที่แสดงซากศพของสัตว์) ซึ่ง ผู้วิจัยในครั้งนั้นใช้จำนวนรูป ทางลบที่ได้รับการเลือกให้กับบุคคลสมมุติ เป็นดัชนีชี้วัดความ ก้าวร้าว ดังนี้จึงพบว่า ภายหลังจากการเหนี่ยวนำด้วยเกม หาคำศัพท์ ผู้ร่วมการทดลองเพศชาย ในเงื่อนไขเหนี่ยวนำ ได้รับคะแนนความก้าวร้าวสูงกว่าผู้ร่วมการทดลองเพศชายกลุ่มควบคุม ในขณะที่กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมของเพศหญิงนั้นมีคะแนนไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้สำหรับกลุ่ม ของเพศชาย ความแตกต่างระหว่างกลุ่มควบคุม กับกลุ่มทดลองเกิดขึ้นเมื่อบุคคลสมมุติเป็นเพศ- หญิง แต่ทั้งสองกลุ่มไม่เกิดความแตกต่างเมื่อบุคคลสมมุติดังกล่าวเป็นเพศชาย ข้อมูลนี้บ่งชี้ไปใน ทิศทางเดียวกันกับการทดลองที่ 2

การทดลองที่ 4 จัดทำขึ้นเพื่อดูการประเมินพฤติกรรมที่ก้าวร้าวของชาย และหญิง ภายหลังจากได้รับการเหนี่ยวนำด้วยคำศัพท์ที่เกี่ยวกับเพศ โดยกระบวนการที่ใช้เหนี่ยวนำ นั้น เหมือนดังการทดลองที่ 2 และ 3 โดยภายหลังจากเหนี่ยวนำแล้ว ผู้ร่วมการทดลองจะต้องประเมิน พฤติกรรมของบุคคลสมมุติซึ่งเป็นเพศชาย (Martin) หรือเพศหญิง (Martina) ผลการทดลองพบว่า ผู้ร่วมการทดลองเพศหญิง กลุ่มทดลองประเมินบุคคลสมมุติเพศชาย ว่ามีความก้าวร้าวสูงกว่าการ ประเมินจากผู้ร่วมการทดลองเพศหญิง กลุ่มควบคุม ในขณะที่คะแนนการประเมินความก้าวร้าวของ ผู้ร่วมการทดลองเพศชาย กลุ่มที่ได้รับการเหนี่ยวนำ กับกลุ่มควบคุม นั้นไม่มีความแตกต่างกัน

การวิจัยต่างๆ ดังข้างต้น ได้ให้ข้อค้นพบที่บ่งว่าบุคคลสามารถได้รับผลกระทบจากสิ่ง ที่ตนรับรู้ได้ แม้การรับรู้จะอยู่ภายใต้ระดับผัสสะก็ตาม โดยผลกระทบนั้นจะแสดงออกในรูปของ พฤติกรรมที่สอดคล้องกับลักษณะใดๆ ที่บุคคลรับรู้ ข้อคำถามที่น่าสนใจก็คือตั้งแต่ขั้นของการรับรู้ จนกระทั่งถึงการแสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องต่อการรับรู้ นั้น มีสิ่งใดเกิดขึ้นในกระบวนการนี้บ้าง

Bargh และคณะ (1996) ได้เสนอว่า คำอธิบายหนึ่งที่อาจเป็นไปได้ก็คือ เรื่องของ การเชื่อมโยงระหว่างพฤติกรรมกับสถานการณ์ กล่าวคือ บุคคลมีการตอบสนองเชิงพฤติกรรมที่มี ความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับสถานการณ์เฉพาะอย่าง เช่น พฤติกรรมการโกรธหรือพฤติกรรม หงุดหงิดซึ่งเชื่อมโยงกับสถานการณ์ที่ถูกทำให้ต้องรอคอย หรือสถานการณ์ที่งานในความรับ- ผิดชอบของตนเกิดความเสียหายอันเนื่องมาจากความผิดพลาดของบุคคลอื่น เป็นต้น นอกจากนี้ Bargh และคณะ (1996) ยังได้อ้างแนวคิดของ Carver และคณะ (1983) ในเรื่องเค้าโครงความ คิดของพฤติกรรม (behavioral schema) มาอธิบายผลการวิจัยที่เกิดขึ้น โดยกล่าวว่าการที่บุคคล หนึ่งจะรู้ว่าผู้อื่นกระทำในสิ่งที่เป็นความสุภาพหรือ ความก้าวร้าว บุคคลผู้นั้นก็จะได้รับ การกระตุ้นจากเค้าโครงความคิดในทางนั้นๆ และส่งผลใน รูปของการแสดงออกซึ่งพฤติกรรม เหล่านั้นในสถานการณ์ที่พึงจะเกิดการตอบสนองดังกล่าวได้ โดย Carver และคณะ (1983) ได้ทำ การวิจัยเพื่อศึกษาแนวคิดเรื่องตัวแบบ (modeling) ไว้ดังนี้

ในปี 1983 Carver และคณะ ได้เสนอแนวคิดที่ว่า คำอธิบายที่ว่าด้วยการแสดงออกตามตัว แบบที่ตั้งอยู่บนรากฐานของการเสริมแรงนั้น อาจจะไม่ใช่ว่าคำอธิบายที่ครอบคลุมเพียงพอสำหรับ การเกิดพฤติกรรมตามตัวแบบทั้งหมด จึงได้จัดการทดลองขึ้น ดังต่อไปนี้

การทดลองที่หนึ่ง ผู้ทดลองได้ให้ผู้ร่วมการทดลองกลุ่มแรกชมภาพโทรทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิสัมพันธ์ในเชิงก้าวร้าวของเจ้านายกับเลขานุการ ในขณะที่กลุ่มที่สองได้ชมภาพโทรทัศน์เกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์เช่นเดียวกันแต่อยู่ในสภาพการทำงานที่ผ่อนคลายและปราศจากความก้าวร้าว จากนั้นผู้ทดลองให้ผู้ร่วมการทดลองทั้งสองกลุ่มประเมินบุคคลที่อยู่ในสถานการณ์ที่กำลังก้าวร้าว ซึ่งผลปรากฏว่าผู้ร่วมการทดลองในเงื่อนไขได้ชมภาพการปฏิสัมพันธ์แนวก้าวร้าว ประเมินบุคคลที่อยู่ในสถานการณ์ก้าวร้าวขึ้นไปในแนวทางที่ก้าวร้าวและไม่เป็นมิตรมากกว่ากลุ่มที่ได้ชมภาพการปฏิสัมพันธ์ในแนวผ่อนคลาย

การทดลองที่สอง คณะผู้ทดลองได้แบ่งผู้ร่วมการทดลองออกเป็น 2 กลุ่ม โดยในกลุ่มแรกผู้ทดลองได้สร้างเค้าโครงความคิดในเรื่องความก้าวร้าวด้วยวิธีการให้ผู้ร่วมการทดลองกลุ่มที่หนึ่งเรียงคำศัพท์ที่กำหนดไว้ให้เป็นประโยค ซึ่งประโยคที่เรียงได้เหล่านั้น ผู้ทดลองได้เตรียมคำศัพท์ไว้เพื่อให้จัดเรียงได้เป็นประโยคที่แสดงความก้าวร้าวและความเป็นปรปักษ์ ในขณะที่กลุ่มควบคุมอีกกลุ่มหนึ่งจะได้เรียงประโยคที่ไม่สื่อถึงความก้าวร้าวใดๆ จากนั้นจึงให้ผู้ร่วมการทดลองทั้ง 2 กลุ่มไปสู่สถานการณ์ที่ต้องเป็นผู้ตัดสินและช็อคผู้อื่น(หน้าม้า) ด้วยกระแสไฟฟ้า ซึ่งผลการวิจัยพบว่า กลุ่มที่ได้รับการสร้างเค้าโครงความคิดที่ก้าวร้าวจะช็อคหน้าม้าในการวิจัยด้วยระดับที่รุนแรงกว่ากลุ่มควบคุม

Carver และคณะ (1983) จึงสรุปว่าการที่บุคคลนั้นพบเห็นตัวแบบที่แสดงความก้าวร้าว จะทำให้เกิดเค้าโครงความคิดขึ้น ซึ่งการได้รับการกระตุ้นดังกล่าวทำให้การที่จะใช้เค้าโครงความคิดนั้นๆ ในการตีความทำได้ง่ายขึ้น โครงสร้างของความรู้ (knowledge structure) ซึ่งนามธรรม มักจะมีความเชื่อมโยงใกล้ชิดกับข้อมูลของพฤติกรรมในลักษณะนั้นๆ และเมื่อโครงสร้างทางความรู้ได้รับการกระตุ้น ก็จะทำให้พฤติกรรมเฉพาะบางอย่างสามารถที่จะเข้าถึงได้ง่ายภายใต้องค์ประกอบของสภาพแวดล้อมนั้นๆ และทำให้มีโอกาสที่จะสะท้อนออกมาเป็นพฤติกรรมภายนอกได้มากขึ้น

Dijksterhuis และ van Knippenberg (1998) ได้ตั้งคำถามเพื่อเป็นแนวทางในการอธิบายถึงการที่ภาวะสันนิษฐาน สามารถส่งผลให้เกิดพฤติกรรมได้ ไว้ 2 ข้อคือ เพราะเหตุใดภาวะสันนิษฐานที่มีความหมายใดๆ (semantic construct) จึงสามารถทำให้บุคคลทำพฤติกรรมได้ และพฤติกรรมที่อยู่ในระดับนามธรรม เช่นคำว่า “พฤติกรรมก้าวร้าว” ซึ่งนับว่าเป็นคำกว้างๆ ที่ไม่ได้เฉพาะเจาะจงไปสู่พฤติกรรมใดๆ นั้นกลับสามารถส่งผลให้เกิดเป็นการกระทำพฤติกรรม

บางอย่างได้อย่างไร โดย Dijksterhuis และ van Knippenberg (1998) ได้อ้างถึงแนวคิดของ Vallacher (1993) ซึ่งมีสมมติฐานว่าพฤติกรรมอันซับซ้อนของบุคคลในเบื้องต้นจะก่อกำเนิดขึ้นเป็นคำพูดภายในจิตใจ เพื่อจะนำไปปฏิบัติ ดังตัวอย่างบุคคลที่ต้องการรับประทานส้ม บุคคลนั้นจะต้องสร้างการกระทำที่เป็นลำดับขั้น อาทิ 1. ปอกเปลือก 2. กัด ซึ่งแท้ที่จริงแล้วกระบวนการเหล่านี้มีความซับซ้อน ท้ายที่สุดจึงแสดงเหตุผลขัดแย้งว่า แท้จริงแล้วพฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นก่อนภาษา ซึ่งหากภาษาที่เกิดขึ้นภายในใจเป็นต้นตอแห่งพฤติกรรมจริงแล้ว ภาษาย่อมจะต้องเกิดขึ้นมาก่อนพฤติกรรม

อีกแนวคิดหนึ่งที่ Dijksterhuis และ van Knippenberg (1998) นำมาอธิบายปรากฏการณ์นี้ คือแนวคิดของการเลียนแบบ โดยเสนอว่ามนุษย์ก็มีความสามารถในการเลียนแบบเหมือนสัตว์ ทั้งนี้เพราะกระบวนการดังกล่าวมีประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต แต่ด้วยความที่มนุษย์มีภูมิปัญญาที่ซับซ้อนกว่าสัตว์อื่น การเลียนแบบเหล่านั้นจึงไม่จำกัดอยู่แต่จากการเห็นด้วยตาเท่านั้น หากแต่รวมไปถึงการเลียนแบบลักษณะที่ซับซ้อนที่รับรู้ได้ด้วยความคิด อาทิเช่น ภาพภายในใจ รวมทั้งลักษณะการด้วย

และสำหรับการอธิบายว่าเหตุใดพฤติกรรมอันซับซ้อนและเป็นนามธรรมนั้น กลายมาเป็นพฤติกรรมธรรมดาได้อย่างไร Dijksterhuis และ van Knippenberg (1998) จึงอาศัยแนวคิดที่ว่า ลักษณะการนั้นมี การเชื่อมโยงอยู่กับพฤติกรรมเฉพาะใด ๆ ของลักษณะการนั้น ดังนั้นการที่บุคคลรับรู้ภาพภายในใจซึ่งโดยปกติแล้วก็จะเชื่อมโยงกับลักษณะการบางประการ ก็จะทำให้บุคคลรับรู้และได้รับการกระตุ้นจากลักษณะการที่เชื่อมโยงอยู่นั้น และเมื่อลักษณะการดังกล่าวในตัวบุคคลได้รับการกระตุ้น ก็จะนำมาสู่การกระตุ้นการระลึกถึงกลุ่มพฤติกรรมบางประการ ซึ่งจากกระบวนการข้างต้น พวกเขาได้กล่าวว่า การที่บุคคลได้รับการกระตุ้นที่แฝงมากับการรับรู้ลักษณะการนั้น ทำให้พฤติกรรมบางประการของบุคคลได้รับการกระตุ้น และพฤติกรรมเหล่านั้นเป็นเหตุให้ผู้ร่วมการทดลองสามารถทำคะแนนแบบทดสอบได้ดีขึ้น Dijksterhuis และ van Knippenberg (1998) ยังได้อ้างข้อสันนิษฐานไว้ 3 ข้อคือ

ประการแรก การเหนี่ยวนำด้วยการนึกถึงศาสตราจารย์อาจจะมีผลทำให้ผู้ร่วมการทดลองให้สมมติกับงานที่ทำ (การตอบแบบทดสอบ) และใช้ความคิดอย่างหนักเพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบ

ประการที่สอง อาจเป็นไปได้ที่การเหนี่ยวนำด้วยการนึกถึงศาสตราจารย์ จะทำให้ผู้ร่วมการทดลองให้ใช้กลยุทธ์ที่มีคุณภาพและมีความหลากหลายในการแก้ปัญหา เช่นพิจารณาถึงข้อเลือกอันพึงจะเป็นไปได้ และตัดข้อที่เป็นไปไม่ได้อย่างแน่นอนทิ้งก่อนจะตอบหรือเดา

ประการสุดท้าย คือผู้ร่วมการทดลองอาจจะเกิดความรู้สึกมั่นใจในความรู้ หรือ "ความรู้สึกว่าตนมีความรู้" และทำให้เกิดความมั่นใจในข้อคำตอบแรกที่ตนคิดได้

งานวิจัยที่เสนอมานี้ข้างต้นได้แสดงให้เห็นถึงรูปแบบร่วมกันของข้อค้นพบต่างๆ นั่นคือ พฤติกรรมในสภาพนามธรรมนั้นแฝงอยู่กับสิ่งที่คุณรับรู้ และส่งผลกระทบต่อคุณในการแสดง พฤติกรรมภายนอกที่สอดคล้องกับพฤติกรรมระดับนามธรรมที่แฝงอยู่เหล่านั้น สิ่งนี้ได้ชี้ให้เห็นว่าปรากฏการณ์นี้เกิดขึ้นโดยจำเป็นจะต้องมีสิ่งใดๆ หรือวัตถุใดๆ เพื่อส่งผ่านพฤติกรรมอันเป็นนามธรรมเหล่านี้ให้เข้ามาปรากฏอยู่ในการรับรู้ของคุณ (พฤติกรรมอันเป็นนามธรรม เช่น "ความก้าวร้าว" "ความฉลาด" เป็นต้น) ซึ่งสิ่งที่ส่งผ่านเหล่านี้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่ภาพภายในใจของคุณหรือลักษณะการเท่านั้น ยังรวมไปถึงวัตถุเช่นอาวุธปืน หรือแม้เป็นเพียงแค่ภาพของอาวุธก็ตาม การที่ตัวกลางหรือตัวส่งผ่านนั้นได้รับการเชื่อมโยงเข้ากับพฤติกรรมในระดับนามธรรมนั้น เป็นสิ่งที่ชี้ว่ารากฐานของกระบวนการนี้ต้องมีความเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ในระดับใดระดับหนึ่ง ทั้งนี้เพราะหากว่าคุณคนหนึ่งไม่เคยเห็นอาวุธปืนหรือภาพของคุณที่ใช้ปืนเป็นอุปกรณ์ในการสร้างพฤติกรรมก้าวร้าวแล้ว ก็สมเหตุสมผลที่จะอนุมานว่าการรับรู้อาวุธปืนก็ย่อมไม่ทำให้พฤติกรรมก้าวร้าวของคุณนั้นได้รับการกระตุ้นหรือเพิ่มโอกาสเกิดขึ้นได้ ดังนั้นย่อมนำความได้ว่าปืนหรือภาพของอาวุธปืนไม่ได้เป็นสิ่งที่มีความหมายไปสู่อารมณ์ก้าวร้าวด้วยตัวของมันเอง สิ่งนี้สอดคล้องกับความเป็นตัวเหนี่ยวนำทฤษฎี ที่จะส่งผลกระทบต่อเมื่อมีรากฐานของการเรียนรู้เกี่ยวข้องอยู่ด้วย

ตั้งการวิจัยที่กล่าวไว้ในตอนต้นและแนวคิดในเรื่องการเชื่อมโยงระหว่างอาวุธปืนและความก้าวร้าว จึงเป็นที่มาของสมมุติฐานการวิจัยข้อที่ 1 และจากปรากฏการณ์เกิดการแผ่ขยาย (generalization) ของการรับรู้ กล่าวคือ การตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่ต่างกันด้วยการตอบสนองเดียวกัน จึงทำให้ผู้วิจัยคาดว่า หากบุคคลรับรู้สิ่งหนึ่งที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับสิ่งที่ได้เรียนรู้มาในอดีต และเกิดการแผ่ขยาย อีกทั้งตอบสนองต่อสิ่งเร้าใหม่ด้วยการตอบสนองเดียวกันกับที่เกิดกับสิ่งเร้าเดิมแล้ว ผลจากการเหนี่ยวนำก็น่าที่จะสร้างให้เกิดขึ้นได้โดยอาศัยหลักการพื้นฐานเดียวกัน ดังนี้

จึงเป็นที่มาของสมมุติฐานของการวิจัยข้อที่ 2 ที่ว่า การรับรู้สิ่งที่คล้ายคลึงกับสิ่งที่เป็นตัวเหนี่ยวนำ ทฤษฎีปฏิบัติจะทำให้บุคคลได้รับการกระตุ้นเช่นเดียวกันกับการรับรู้ตัวเหนี่ยวนำทฤษฎีปฏิบัตินั้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาการเกิดขึ้น การคงอยู่ และการเสื่อมถอยของผลจากการเหนี่ยวนำ ที่ถูกสร้างขึ้น โดยการเหนี่ยวนำจากตัวเหนี่ยวนำทฤษฎีปฏิบัติ และตัวเหนี่ยวนำแผ่ขยาย

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

เนื่องด้วยศัพท์บางคำนั้นแปลมาจากภาษาต่างประเทศ อาจจะทำให้เกิดความเย็นเยื่อซึ่งยากต่อการทำความเข้าใจ ผู้วิจัยจึงได้จำกัดความคำศัพท์ที่จำเป็นจะต้องใช้ เพื่อความสะดวกต่อการศึกษาดังนี้

1. การเหนี่ยวนำ หมายถึง การนำเสนอวัตถุ ให้เข้าสู่การรับรู้ของบุคคล โดยผ่านจิตสำนึก หรือไม่ผ่านจิตสำนึก
2. ผลจากการเหนี่ยวนำ หมายถึง การที่การรับรู้ในเบื้องต้นส่งผลต่อการรับรู้ทางสังคม การประเมิน แรงจูงใจและพฤติกรรมของบุคคล ที่เกิดขึ้นตามมา
3. ตัวเหนี่ยวนำทฤษฎีปฏิบัติ หมายถึง วัตถุที่ไม่มีอำนาจในการสร้างผลจากการเหนี่ยวนำได้ด้วยตัวเอง แต่เกิดจากการที่วัตถุนั้นๆ ได้รับการเชื่อมโยงเข้ากับสิ่งที่เหนี่ยวนำได้

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ใช้ผู้ร่วมการทดลองทั้งสิ้น 476 คน โดยในเบื้องต้นจะนำรูปอิสระซึ่งไม่มีความหมายในตนเองไปเชื่อมโยงกับคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับภาวะสันนิษฐานฉลาด หรือโง่ แล้วจึงนำภาพดังกล่าวไปใช้เหนี่ยวนำ ในท้ายสุดจึงวัดผลจากการเหนี่ยวนำโดยใช้คะแนนจากการทำแบบทดสอบความรู้ทั่วไปเป็นดัชนีชี้วัด

สมมุติฐานการวิจัย

1. การเหนี่ยวนำด้วยตัวเหนี่ยวนำทุติยภูมิ สามารถก่อให้เกิดผลจากการเหนี่ยวนำได้
 - 1.1 คะแนนจากการทดสอบความรู้ทั่วไป จะเรียงลำดับจากน้อยไปมาก ดังนี้ กลุ่มเหนี่ยวนำให้โง่ กลุ่มควบคุม กลุ่มเหนี่ยวนำให้ฉลาด
 - 1.2 คะแนนจากการทดสอบความรู้ทั่วไป จะเรียงลำดับจากน้อยไปมาก ดังนี้ กลุ่มเหนี่ยวนำให้โง่เวลานาน กลุ่มเหนี่ยวนำให้โง่เวลาสั้น กลุ่มควบคุม กลุ่มเหนี่ยวนำให้ฉลาดเวลาสั้น กลุ่มเหนี่ยวนำให้ฉลาดเวลานาน (ดังภาพที่ 1-2)



ภาพที่ 1-2 แสดงการทำนายผลเชิงทฤษฎี ของคะแนนการทำให้แบบทดสอบของผู้ร่วมการทดลองในเงื่อนไขต่างๆ เรียงลำดับน้อย ไปมาก จากทางซ้าย ไปทางขวา

2. การเหนี่ยวนำด้วยรูปที่คล้ายคลึงกับรูปซึ่งเป็นตัวเหนี่ยวนำทุติยภูมิ จะทำให้คะแนนจากการทำให้แบบทดสอบของเงื่อนไขต่างๆ เรียงลำดับจากน้อยไปมากดังนี้ เงื่อนไขแผ่ขยายโง่ กลุ่มควบคุม เงื่อนไขแผ่ขยายฉลาด
3. ผลจากการเหนี่ยวนำจะคงอยู่เสมอ ตลอดระยะเวลาการทดลอง

ตัวแปรที่ศึกษาในการวิจัย

1. ตามสมมุติฐานข้อที่ 1
 - 1.1. ตัวแปรอิสระ คือ ทิศทางในการเหนี่ยวนำ มี 2 ทิศทาง คือ
 - 1.1.1. เหนี่ยวนำด้วยรูปที่เชื่อมโยงกับความโง่เขลา
 - 1.1.2. เหนี่ยวนำด้วยรูปที่เชื่อมโยงกับความฉลาด
 - 1.2. ตัวแปรตาม คือ คะแนนจากการทำให้แบบทดสอบความรู้ทั่วไป

2. ตามสมมติฐานข้อที่ 2
 - 2.1. ตัวแปรอิสระ คือ ทิศทางในการเหนี่ยวนำ มี 2 ทิศทางคือ
 - 2.1.1. เหนี่ยวนำด้วยรูปที่คล้ายคลึงกับรูปที่เชื่อมโยงกับความถี่เวลา
 - 2.1.2. เหนี่ยวนำด้วยรูปที่คล้ายคลึงกับรูปที่เชื่อมโยงกับความฉลาด
 - 2.2. ตัวแปรตาม คือ คะแนนจากการทำแบบทดสอบความรู้ทั่วไป
3. ตามสมมติฐานข้อที่ 3
 - 3.1. ตัวแปรอิสระ คือ เวลาภายหลังการเหนี่ยวนำ แบ่งตามลำดับที่ของข้อในแบบทดสอบ
 - 3.2. ตัวแปรตาม คือ คะแนนในแต่ละช่วง ช่วงละ 25 ข้อ ทั้งหมด 4 ช่วง รวม 100 ข้อ

ข้อตกลงเบื้องต้น

1. คะแนนจากการทำแบบทดสอบความรู้ทั่วไป ไม่ว่าจะเกิดจากการรู้คำตอบ หรือจากการเดาของผู้ร่วมการทดลอง ถือเป็นดัชนีชี้วัดการเกิดผลจากการเหนี่ยวนำทั้งสิ้น
2. ผู้ร่วมการทดลองส่วนใหญ่ ทำข้อสอบเรียงลำดับตั้งแต่ข้อที่ 1 ไปจนถึงข้อที่ 100

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เนื่องจากการศึกษานี้ทำขึ้นโดยตัดปัจจัยในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เรื่องพื้นฐานความรู้ ความเชื่อ ที่มีต่อวัตถุที่ใช้เหนี่ยวนำ จึงคาดว่าจะได้องค์ความรู้อันเกี่ยวกับการที่บุคคลได้รับผลจากการเหนี่ยวนำเชิงเหตุ และผลโดยชัดเจน และจะเป็นพื้นฐานที่ทำให้สามารถเข้าใจต่อพฤติกรรมทางสังคมที่ได้รับผลจากปรากฏการณ์นี้ได้ดียิ่งขึ้น
2. ได้คำอธิบาย หรือคำบรรยายที่ง่าย ๆ และชัดเจน ถึงลักษณะพื้นฐาน และองค์ประกอบพื้นฐานของการเกิดผลจากการเหนี่ยวนำ ซึ่งจะครอบคลุมทั้งปรากฏการณ์ที่เกิดจากตัวเหนี่ยวนำปกติ และตัวเหนี่ยวนำทฤษฎี เพื่อขยายขอบเขตความเข้าใจในปรากฏการณ์ต่างๆ ในสาขาจิตวิทยาสังคมให้กว้างขวางยิ่งขึ้น
3. เข้าใจถึงการเกิดขึ้น การเปลี่ยนแปลง และการเสื่อมถอย ของผลจากการเหนี่ยวนำ

4. ได้เทคนิค และเครื่องมือ อีกทั้งวิธีการใหม่ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิธีการที่จะควบคุมตัวแปรในเรื่องความแตกต่างของพื้นฐานการเรียนรู้ ที่ผู้ร่วมการทดลองมีต่อสิ่งที่ใช้เหนี่ยวนำ เพื่อนำไปพัฒนาเป็นการทดลองเพื่อศึกษาถึงผลจากการเหนี่ยวนำในอนาคต