

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์

การเปรียบเทียบภาวะการแข่งขันทางวิชาการในสังคมที่มี
แรงจูงใจที่ต่างกัน โดยใช้ทฤษฎีเกมส์

ผู้เขียน

นางสาวสุทธิณี เอกฉันท

ปริญญา

เศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ผศ.ดร.คมสัน สุริยะ

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

อ.ดร.รสริน โอสถำนันต์กุล

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเลือกลดจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมส์แล้วนำเวลาเหล่านั้นมาอ่านหนังสือในการพัฒนาตนเองภายใต้เงื่อนไขแรงกดดันและผลตอบแทนที่แตกต่างกัน โดยผู้เล่นทั้งสองฝ่ายเผชิญการแข่งขันทางวิชาการ ซึ่งผู้เล่นทั้งคู่ไม่สามารถที่จะนำเวลาที่สามารถลดการเล่นเกมส์ได้แล้วนำไปพัฒนาตนเองทางการเรียนและนำไปพักผ่อนได้ในเวลาเดียวกัน ในการศึกษาจะมุ่งไปที่ผลจากการที่สังคมไม่มีแรงกระตุ้นดึงดูดใจในการให้รางวัลหรือผลตอบแทนแก่ผู้ชนะและมีความละหวมในการดำเนินการลงโทษแก่ผู้แพ้และสังคมที่มีการส่งเสริมและสนับสนุนบุคคลที่ประสบความสำเร็จด้วยรางวัลและให้การลงโทษอย่างหนักเมื่อบุคคลกระทำผิด

ในการจำลองเกมส์การทดลองถูกแบ่งออกเป็น 2 เงื่อนไขคือกลุ่มผู้ทดลองภายใต้เงื่อนไขแรงกดดันทางสังคมต่ำและแรงกดดันทางสังคมสูง ซึ่งในแต่ละกลุ่มการทดลองผู้เล่นได้รับการจับคู่เพื่อทำการแข่งขันกันในการลดจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมส์แล้วนำเวลาอ่านหนังสือโดยอาศัยตารางผลตอบแทน (Payoff table) ช่วยในการตัดสินใจ และจะทำการทดลองเล่นทั้งหมด 10 รอบเพื่อสังเกตพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไป

จากผลการศึกษาในการวิเคราะห์ด้วยเครื่องมือทางสถิติแบบไม่อิงพารามิเตอร์โดยใช้เครื่องมือทดสอบวิลคอกซัน (Wilcoxon Matched-Pair Sign Rank Test และ Wilcoxon-Mann Whitney Test) พบว่าในสังคมที่มีแรงกดดันสูงนั้นจะส่งผลต่อการลดจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมส์

แล้วนำเวลาเหล่านั้นมาพัฒนาตนเองทางวิชาการโดยการอ่านหนังสือที่มากกว่าในสังคมที่แรงกดดันต่ำ นอกจากนี้การวิเคราะห์ข้อมูลทางเศรษฐมิติเพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลดจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมส์ของแต่ละบุคคลโดยใช้ข้อมูลแบบพานเนล ซึ่งใช้ตัวแบบอิทธิพลคงที่ (Fixed Effect Model) และตัวแบบอิทธิพลสุ่ม (Random Effect Model) และใช้แบบทดสอบฮอสแมน (Hausman Test) ในการเลือกแบบจำลองที่มีความเหมาะสม ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าตัวแบบอิทธิพลคงที่มีประสิทธิภาพมากกว่าตัวแบบอิทธิพลสุ่ม ดังนั้นตัวแปรจำนวนชั่วโมงที่สามารถลดการเล่นเกมส์ได้ในรอบที่ผ่านมา ค่าความแตกต่างระหว่างผลตอบแทนของตนและคู่แข่งขึ้นเป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการลดจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมส์ในรอบถัดไปอย่างมีนัยสำคัญ แต่ในรูปแบบจำลองนี้ไม่สามารถอธิบายผลจากแรงกดดันทางสังคมได้ ซึ่งในกรณีสามารถอธิบายได้จากกรทดสอบจากสถิติแบบไมอิงพารามิเตอร์จึงกล่าวได้ว่าแรงกดดันทางสังคมมีผลต่อการตัดสินใจลดจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์

Thesis Title Comparison of Academic Competition in Societies with
Different Social Incentives Using Behavioral Game Theory

Author Miss Sutthinee Egachun

Degree Master of Economics

Thesis Advisory Committee

Asst.Prof.Dr.Komsan Suriya

Advisor

Lect.Dr.Rossarin Osathanukul

Co-advisor

ABSTRACT

The objective of this study examines the comparison of personal decisions in choosing the number of hours of playing game for reading books in order to develop themselves under different social pressure and payoffs. Two players faced an academic competition which may end with cooperation. Both of them can not choose to study hard and enjoy leisure together. The study pointed out that the resulted from society with unattractive rewards for winners and comfortable punishment for losers and society attractive rewards for successful persons and strong punishment for losers.

In experimental game simulation was divided into 2 conditions which are experimental group under low social pressure condition and experimental group under high social pressure condition. In each group, each player was matched in order to compete in reducing the number of hours for playing game and take to reading books by using payoff table for helping personal decision. Moreover, we drove to play in experimental game overall 10 rounds in order to observed changing behavior.

From the result of this study, in Non-parametric statistical analysis by using Wilcoxon test referred to in high social pressure situation effected to decreasing in number of hours for playing game more than the number of hours which player can reduced for playing game in low

social pressure. Moreover, Econometrical data analysis in order to analyst the factors that effect to the decision of decreasing number of hours of each person by using Panel data which is Fixed effect model and Random effect model. In additional, Hausman test was used in order to select model appropriately. The result of study illustrated that Fixed effect model is more efficient and reliability than Random effect model then the factor of reducing number of hours in playing game in the previous round and differentiation between player's and rival's payoff influenced to decreasing in number of hours for playing game in the next round. In contrast, social pressure factor cannot be explained in this model but in the previous analysis by using Non-parametric statistic referred to social pressure factor affected to player's decision of reduce in number of hours for playing game computer.