









“สิ่งที่ถูกต้องคือถูกต้องแม้ไม่มีใครทำสิ่งนั้น สิ่งที่ไม่ดีคือผิดแม้ทุกคนทำสิ่งนั้น”

ศาสตราจารย์สังเวียน อินทรวิชัย อดีตประธานกรรมการตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย และคณบดีคณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

“ชัยชนะไม่ได้ถูกวัดในรูปตัวเงินเสมอไป มีบางครั้งที่คนเราเป็นผู้ชนะก็เพราะยอมเสียสละทรัพย์สินจำนวนมากไม่น้อยด้วยซ้ำไป ทั้งนี้ ความมั่งคั่งที่แท้จริงเกิดจากการมีหลักการค่านิยมคุณธรรม มีสุขภาพพลานามัยที่แข็งแรง มีครอบครัวและมิตรสหายที่ดี เพราะแม้จะมีเงินทองมากเพียงใด เมื่อตายไปก็ไม่สามารถทำอะไรติดตัวไปได้ คงเหลือไว้แต่ความดีให้ผู้คนทั้งหลายจดจำ” - Jon M. Huntsman Sr., *Winners Never Cheat: Even in Difficult Times*

“พฤษภาทศกร อิกกุญชรอันปลดปลง  
โทหนต์เสนงคง สำคัญหลายในกายมี  
นรชาติวางวาย มลายสิ้นทั้งอินทรีย์  
สถิตทั่วแต่ชั่วดี ประดับไว้ในโลกา”

สมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระพรหมานุชิตชิโนรส : กฤษณาสอนน้องคำฉันท์

**4.1 หลักแห่งความคุ้มค่าและความเสี่ยงต่อการสูญเสีย (Cost and Risk of being caught)** สืบเนื่องมาจากการทดลองของ Hugh Hartshorne และ M. A. May (1928) เกี่ยวกับคุณลักษณะของเด็กที่โกหก ในบางจุดของการทดลองพบว่า เด็กเลือกที่จะโกหกพ่อแม่มากกว่าเพื่อนสนิท ทำให้นำไปสู่ข้อสรุปว่าพฤติกรรมทางจริยธรรมขึ้นอยู่กับปัจจัยสถานการณ์ และการรับรู้ความเสี่ยง 2 ประการคือ เสี่ยงต่อการถูกจับได้ (Risk of Being Caught) และความเสี่ยงต่อการสูญเสีย (Risk of Lost) หรืออีกนัยหนึ่งคือ “เสียมากกว่าได้รับ” นอกจากนี้ การทดลองของ Ekman (1989) ยังพบว่าเด็กฉลาดจะโกหกน้อยกว่าเด็กทั่วไป เพราะพวกเขามีความสามารถในการประเมินความเสี่ยงว่าจะถูกจับได้หรือไม่ และหากความเสี่ยงนั้นๆ อยู่ในระดับต่ำ เด็กทุกคน (ไม่ว่าจะฉลาดน้อยหรือมาก) ก็จะโกหกมากขึ้น ที่น่าสนใจอีกประการคือเป้าหมายของการโกหก ซึ่งพบว่าเด็กเลือกที่จะโกหกกับบุคคลที่พวกเขาไม่ชอบมากกว่าคนที่เขารู้สึกดีด้วย (Ceci, Leichtman, Putnick, 1992)

แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับข้อสังเกตของนักเศรษฐศาสตร์รางวัลโนเบลที่ชื่อว่า Gary Becker ซึ่งใช้ประสบการณ์ของตัวเองที่เกิดขึ้นในวันหนึ่ง ซึ่งเขาต้องรีบเข้าประชุม แต่พบว่าไม่มีที่จอดรถ เขาต้องประเมินว่าจะจอดรถในที่ห้ามจอดหรือไม่ ทำให้เขาเกิดแนวคิดว่าพฤติกรรมเชิงจริยธรรมนั้นเป็นผลมาจากการประเมินทางเลือก 3 ประการ ได้แก่

1. สิ่งที่จะได้รับ (Gains) ในที่นี้คือ การได้จอดรถและเข้าประชุมได้ทันเวลา
2. โอกาสที่จะถูกจับได้ (Risk of being Caught) คือ โอกาสที่ รปภ. จะมาพบว่ารถของเขาจอดอยู่ในที่หวงห้ามและดำเนินการลงโทษ เช่น เขียนใบสั่ง ล็อกล้อ หรือลากรถไปไว้ที่อื่น



3. ระดับการสูญเสีย (Risk of Lost) ในที่นี้คือ อัตราค่าปรับบนใบสั่ง หรือความไม่ต้องการเห็นรถถูกล็อกล้อหรือรถถูกลากไปจอดที่อื่น โดยหาก Gains สูง ขณะที่ Risks ต่ำ ก็มีความเป็นไปได้ว่าคนจะทำผิดมากขึ้น และในทางตรงข้ามคนจะทำผิ دنน้อยลงหาก Gains ต่ำ และ Risks สูง โดยแนวคิดนี้คล้ายคลึงกับแนวคิดของ Simple Model of Rational Crime (SMORC) ที่อธิบายจุดตัดสินใจของอาชญากรว่าจะกระทำความผิดหรือไม่ โดยพิจารณาเปรียบเทียบต้นทุนที่เขาต้องสูญเสียกับประโยชน์ที่ได้รับ โดยไม่ใส่ใจในหลักแห่งศีลธรรมแต่อย่างใด กล่าวคือพวกเขาจะทำผิดเมื่อมีความคุ้มค่าที่จะทำผิด

**4.2 หลักแห่งข้อจำกัดในการโกง** Dan Ariely นักเศรษฐศาสตร์ต้องการทดสอบข้อสังเกต 3 ประการข้างต้น โดยออกแบบการทดลองให้นักศึกษาทำแบบทดสอบทางคณิตศาสตร์ที่ไม่ยากจนเกินไปจำนวน 20 ข้อ โดยแต่ละข้อกำหนดให้หาชุดตัวเลขทศนิยมสองหลัก 12 ชุด ว่าชุดตัวเลขคู่ใดรวมกันได้ = 10 แต่ให้เวลาตอบเพียง 5 นาที ทำให้ไม่สามารถตอบข้อสอบได้ครบ และเมื่อหมดเวลา ก็ให้ผู้ทำข้อสอบตรวจคำตอบเอง และรายงานจำนวนข้อที่ทำได้ถูกต้องให้กับกรรมการ

**สถานการณ์ที่ 1** กำหนดให้ผู้ตอบนำชุดข้อสอบไปย่อยด้วยเครื่องทำลายเอกสารก่อน จากนั้นจึงเดินมาบอกคะแนนที่ได้ก็ข้อจาก 20 ข้อ ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้นักศึกษาสามารถโกหกจำนวนข้อสอบที่ตอบถูกต้อง เช่น ทำถูกต้องจริงได้ 4 ข้อ แต่สามารถรายงานว่าทำถูกมากกว่า 4 ข้อ เป็นต้น อย่างไรก็ตามการทดลองนี้ได้ซ่อนความจริงที่ว่าเครื่องทำลายกระดาษนั้น แท้ที่จริงไม่ได้ทำลายข้อสอบ ทำให้ผู้ศึกษาวิจัยสามารถนำข้อสอบออกมาตรวจทานได้ว่ามีโกหกหรือไม่/เท่าใดต่อจำนวนข้อที่ทำได้ถูกต้อง

**สถานการณ์ที่ 2** เพื่อพิสูจน์ว่าเมื่อผลตอบแทน (Gains) เพิ่มขึ้น คนเราจะทำผิดมากขึ้นจริงหรือไม่ การทดลองได้แบ่งนักศึกษาออกเป็นกลุ่มหลายๆ กลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มมีการเสนอเงินรางวัลให้กับข้อที่ตอบถูกต้องแตกต่างกันไปในแต่ละกลุ่ม ตั้งแต่ข้อละ 1\$ จนถึงข้อละ 10\$ ในบางกลุ่ม ซึ่งผลการทดลองพบว่า อัตราการโกง (บอกข้อตอบถูกต้องเกินจริง) ของทุกกลุ่มไม่แตกต่างกัน กล่าวคือ ทุกกลุ่มมีการโกงจำนวน (ไม่ว่าจะได้เงินน้อยหรือมาก) แต่การได้เงินมากไม่ได้ทำให้จำนวนข้อของการโกงว่าตอบถูกต้องเพิ่มมากขึ้นอย่างที่เราอาจจะเข้าใจตามหลักคิดที่ว่า ผลตอบแทนมากจะทำให้คนโกงมากขึ้น และที่สำคัญในกลุ่มที่มีการจ่ายเงินต่อข้อถึง \$10 กลับมีแนวโน้มการโกงน้อยลง

**สถานการณ์ที่ 3** เพื่อพิสูจน์ว่าคนเราจะโกงมากขึ้นหากโอกาสที่จะถูกจับได้มีน้อยจริงหรือไม่ (Risk of being caught) การทดลองได้แบ่งนักศึกษาออกเป็น 3 กลุ่ม โดยกลุ่มแรกให้นักศึกษาทำลายข้อสอบเพียงครึ่งแผ่น และนำส่วนครึ่งแผ่นที่เหลือมาส่ง พร้อมกับแจ้งจำนวนข้อที่ตอบถูกต้อง กลุ่มที่สองให้นักศึกษาทำลายข้อสอบทั้งหมด แล้วเดินมาแจ้งจำนวนที่ตอบถูกต้อง และกลุ่มที่สามให้นักศึกษาทำลายข้อสอบทั้งหมด และแถมได้เงินรางวัลจากการทำลายข้อสอบ แล้วจึงเดินมาแจ้งจำนวนที่ตอบถูกต้อง ซึ่งผลการทดลองพบว่าอัตราการโกง (บอกข้อตอบถูกต้องเกินจริง) ของทุกกลุ่มไม่แตกต่างกัน กล่าวคือทุกกลุ่มมีการโกงจำนวน (ไม่ว่าจะส่งกระดาษครึ่งแผ่น หรือไม่ต้องส่งกระดาษ) แต่ไม่ได้ทำให้จำนวนข้อของการโกงว่าตอบถูกต้องเพิ่มมากขึ้น อย่างที่เราอาจจะเข้าใจตามหลักคิดที่ว่า โอกาสที่จะถูกจับน้อยลงจะทำให้คนโกงมากขึ้น ซึ่งเท่ากับเป็นการปฏิเสธความเห็นในข้อ 4.2 ข้างต้น





ทั้งนี้ Dan Ariely มีคำอธิบายว่า การโกงของมนุษย์นั้นมีขอบเขตจำกัด กล่าวคือมนุษย์จะไม่กล้าโกงอย่างมากมาย โดยเขาเรียกปรากฏการณ์นี้ว่า Fudge Factor คือการโกงบนเงื่อนไขที่จะได้รับสิ่งตอบแทน (Gains) และโอกาสที่จะไม่ถูกจับได้ (Low risk of being caught) และสรุปว่ามนุษย์มีแนวโน้มจะโกงแงๆ แต่จะไม่สุดโต่ง เพราะเชื่อว่ามนุษย์ยังอยากมองเห็นตัวเองว่าเป็นคนดีหรือยังมีความดีหลงเหลืออยู่บ้าง

การทดลองเกี่ยวกับระดับ Fudge Factor ในประเทศไทย ปรากฏในกิจกรรมหนึ่งของ “งานวัดลอยฟ้า ญาณสังวร 101” และ “จิตตนคร The Hidden Capital” ซึ่งจัดขึ้นที่ชั้น 5 พารากอนฮอลล์ ในปี 2557 โดยในโซนกิจกรรมหนึ่งมีชื่อว่า “ธนาคารออมศีล” จัดเป็นทางเดินคล้ายเขาวงกตและมีการจ่ายเงินให้แก่ผู้ที่เข้ามาเดินชมในรูปแบบตัวที่เป็น “ธนบัตรเงินสด” ตั้งแต่ใบละ 1000, 500, 100, 50, 20 บาท โดยให้เลือกตามชอบ เพื่อเป็นการทดสอบจิตใจว่าบุคคลจะมี “หิริโอตตปัปะ” หรือไม่ เมื่อผู้เข้าชมงานได้รับเงินแล้ว ก็จะต้องเดินไปตามทางแคบๆ ที่มีข้อความขยุงต่างๆ อาทิ “เก็บไปเลย”, “คนอื่นก็ไม่เอาคืนเหมือนกัน” หรือ “ถ้ากลัวตั้งค้หายแต่แรกก็คงไม่เอามาแจก” หรือ “ด้านได้ อาย...อด” ฯลฯ จัดว่าเป็นข้อความชวนเชิญให้ทำผิดอยู่ตลอดโดยไม่มีเจ้าหน้าที่คอยเดินตามและเมื่อสิ้นสุดทางเดินก็มีโต๊ะรับเงินคืน ซึ่งผู้ชมจะคืนหรือไม่คืนก็ได้ เพราะไม่มีใครรู้

ผลปรากฏว่า จากเงินประเดิม 200,000.- บาท ในแต่ละวันมียอดเงินคงเหลือและบริจาคสมทบ ดังนี้

- วันแรก ยอดคงเหลือ 199,000 // หาย 1,000 ยอดบริจาค 500
- วันที่ 2 ยอดคงเหลือ 195,700 // หาย 3,300 ยอดบริจาค 484
- วันที่ 3 ยอดคงเหลือ 157,200 // หาย 38,500 ยอดบริจาค 2,037
- วันที่ 4 ยอดคงเหลือ 152,500 // หาย 4,700 ยอดบริจาค 2,648
- วันที่ 5 ยอดคงเหลือ 160,667 // หาย 0 บาท ยอดบริจาค 8,167

ยอดสุดท้ายคงเหลือ 160,667 บาท ซึ่งยอดที่คงเหลือนี้อาจสะท้อนปัจจัยว่าผู้เข้าชมงานมีปฏิริยา Fudge Factor คือมีโกงบ้างแต่ไม่มาก เพราะชื่องานเป็นข้อเตือนใจทางศีลธรรม ทำให้การโกงเงินในงานวัดงานบุญเป็นเรื่องที่ไม่สมควรทำ แม้จะมีข่าวให้เห็นอยู่บ้างกรณีหัวขโมยลักลอบไปยกตู้บริจาคออกจากวัด เป็นต้น

**4.3 แนวคิดเกี่ยวกับหลักการให้เหตุผลทางจริยธรรม (Moral Reasoning) ของ Lawrence Kohlberg** โดยที่คอร์รัปชันเป็นเพราะศีลธรรมกร่อน ตามแนวคิดของ Kohlberg มองว่าการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมเป็นพื้นฐานการแสดงออกทางจริยธรรม โดยมีลำดับขั้นการพัฒนาเป็น 6 ระดับ ดังกรณีสมมุติให้ตัดสินใจว่า หากท่านมีโอกาส ท่านจะขโมยยาซึ่งเป็นวิธีเดียวที่จะช่วยชีวิตภรรยา/สามี หรือไม่

**ระดับที่ 1: การเชื่อฟังเพราะเกรงถูกทำโทษ (Punishment & Obedient)**

**ทำ :** เพราะถ้าภรรยา/สามี เสียชีวิต อาจถูกตั้งข้อหาละเลย

**ไม่ทำ :** เพราะจะถูกตำรวจจับติดคุก หรือถ้าหนีไปได้ก็จะต้องเป็นนักโทษหนักดี











5.1 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

ตัวแปร		Frequency	Percent
เพศ	ชาย	151	36
	หญิง	268	64
อายุ	20 ปี และต่ำกว่า	3	0.7
	21-25 ปี	51	12.2
	26-30 ปี	173	41.3
	31-35 ปี	62	14.8
	36-40 ปี	34	8.1
	41 ปี และมากกว่า	96	22.9
ระดับการศึกษา	ต่ำกว่าปริญญาตรี	18	4.3
	ปริญญาตรี	115	27.4
	กำลังศึกษาปริญญาโท	198	47.3
	ปริญญาโทและสูงกว่า	88	21
ระดับความซื่อสัตย์ของตัวเอง	น้อย	1	0.2
	ค่อนข้างน้อย	2	0.5
	ไม่แน่ใจ	40	9.5
	ค่อนข้างมาก	277	66.1
	มาก	99	23.6
ระดับความซื่อสัตย์เมื่อเปรียบเทียบกับคนอื่น	อาจจะน้อยกว่าคนอื่น	7	1.7
	น่าจะเท่าๆ กับคนอื่น	163	38.9
	อาจจะมากกว่าคนอื่น	249	59.4



กลุ่มตัวอย่างได้พิจารณากรณีสถานการณ์ที่นาย ก. เข้าไปขโมยยาจากร้านขายยา เพื่อนำไปรักษาภรรยา เนื่องจากไม่มีเงินค่ายา พบว่าเหตุผลที่ไม่ควรทำ 3 อันดับแรก คือ ร้อยละ 41.5 เห็นว่าผิดหลักศีลธรรม ร้อยละ 28.9 เห็นว่าเป็นสิ่งผิดกฎหมาย และร้อยละ 21.7 เห็นว่าอาจถูกจับและไม่คุ้ม แต่เมื่อกรณีเปลี่ยนไป โดยกำหนดให้ผู้ต้องตอกอยู่ในสถานการณ์เดียวกับนาย ก. คือมีความจำเป็นต้องได้ยาเพื่อนำไปรักษาคนอันเป็นที่รักในครอบครัว ร้อยละ 7.4 คิดว่าจะทำการขโมย ขณะที่ส่วนใหญ่คิดว่าจะไม่ทำเพราะผิดหลักศีลธรรมผิดกฎหมายและอาจถูกจับได้

นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างยังต้องตัดสินใจเชิงจริยธรรมว่าจะโกหกหรือไม่ในกรณีที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน เช่น กรณีที่บิดาที่มีนิสัยประหยัดถามเรื่องราคาชุดลำลองที่บุตรซื้อมาให้รับประทาน พบว่าร้อยละ 62.5 ของกลุ่มตัวอย่างเลือกที่จะพูดปด โดยบอกราคาที่ต่ำกว่าความเป็นจริงเพื่อให้บิดาสบายใจ ขณะที่ร้อยละ 37.5 เลือกที่จะพูดความจริงแม้จะทำให้บิดาโกรธ และเมื่อต้องตัดสินใจในกรณีไม่มีที่จอดรถในวันสอบ กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 51.8 เลือกที่จะทำผิดโดยจอดในที่ห้ามจอด และอีกประมาณร้อยละ 48.2 จะขับวนหาที่จอดรถต่อไป (ไม่จอดในที่ห้ามจอด) แม้จะต้องเข้าห้องสอบซ้ำ

### 5.3 พฤติกรรมการตัดสินใจตามแนวคิดของ Dan Ariely

ตัวแปร		Frequency	Percent
ทำลายกระดาษ คำตอบแทน 1 บาท	แจ้งว่าทำถูก 4 ข้อ	365	87.1
	แจ้งว่าทำถูก 5-8 ข้อ	24	5.7
	แจ้งว่าทำถูก 9-12 ข้อ	17	4.1
	แจ้งว่าทำถูก 13-16 ข้อ	10	2.4
	แจ้งว่าทำถูก 17-20 ข้อ	3	0.7
ทำลายกระดาษ คำตอบแทน 10 บาท	แจ้งว่าทำถูก 4 ข้อ	347	82.8
	แจ้งว่าทำถูก 5-8 ข้อ	31	7.4
	แจ้งว่าทำถูก 9-12 ข้อ	23	5.5
	แจ้งว่าทำถูก 13-16 ข้อ	16	3.8
	แจ้งว่าทำถูก 17-20 ข้อ	2	0.5



เรื่อง Fudge Factor ของ Dan Ariely ที่ว่าคนเราจะโกงเมื่อมีโอกาส แต่จะไม่โกงอย่างสุดโต่ง อย่างไรก็ตาม เมื่อมีความเสี่ยงที่จะถูกจับได้น้อยลงขณะที่ค่าตอบแทนเพิ่มขึ้น (Low Risk, High Gains) คือ สามารถทำลายกระดาษคำตอบและคำตอบแทนต่อข้อจากเดิม 1 บาท เพิ่มเป็น 10 บาท และ 100 บาท กลุ่มตัวอย่างจะมีการตอบเกินจริงมากขึ้น คือมีการตอบเกิน 4 ข้อ จากเดิมร้อยละ 13 (ข้อละ 1 บาท) กลายเป็นร้อยละ 18 (ข้อละ 10 บาท) และร้อยละ 22 (ข้อละ 100 บาท) ขณะที่เมื่อความเสี่ยงเพิ่มขึ้น (High Risk) คือต้องส่งกระดาษคำตอบ พบว่าค่าตอบแทนที่มากขึ้น (จากข้อละ 1 บาท เป็น 10 หรือ 100 บาท) ไม่ได้ทำให้กลุ่มตัวอย่างเพิ่มจำนวนคำตอบเกินจริงอีกต่อไป คือการตอบเกิน 4 ข้อ จะอยู่ที่ประมาณร้อยละ 8

ตัวแปรต้น	ค่าเฉลี่ย ระดับความ ซื่อสัตย์ ของตัวเอง	ค่าเฉลี่ย ระดับความ ซื่อสัตย์เมื่อ เปรียบเทียบกับ คนอื่น	นาย ก. ต้องการยา					
			ไม่ทำ เพราะ ถูกจับ/ ไม่คุ้ม	ไม่ทำ เพราะ อาย	ไม่ทำ เพราะผิด กฎหมาย	ไม่ทำ เพราะผิด กฎสังคม	ไม่ทำ เพราะ ผิดหลัก ศีลธรรม	
เพศ	ชาย	4.0728	2.5497	26	1	38	18	68
	หญิง	4.153	2.5933	65	1	83	13	106
อายุ	20 ปี และต่ำกว่า	3.3333	2.3333	0	0	1	1	1
	21-25 ปี	3.8824	2.3333	12	1	20	1	17
	26-30 ปี	4.0462	2.5318	42	1	49	14	67
	31-35 ปี	4.1935	2.6774	11	0	20	7	24
	36-40 ปี	4.2941	2.7353	4	0	8	3	19
	41 ปี และ มากกว่า	4.3125	2.6771	22	0	23	5	46
ระดับการศึกษา	ต่ำกว่า ปริญญาตรี	3.5	2.5	7	0	3	2	6
	ปริญญาตรี	4.1913	2.6174	30	1	30	3	51
	กำลังศึกษา ปริญญาโท	4.0859	2.5303	36	1	65	21	75
	ปริญญาโท และสูงกว่า	4.25	2.6477	18	0	23	5	42
ระดับความ ซื่อสัตย์ของ ตัวเอง	น้อย			1	0	0	0	0
	ค่อนข้างน้อย			0	0	1	0	1
	ไม่แน่ใจ			11	0	14	6	9
	ค่อนข้างมาก			61	1	78	20	117
	มาก			18	1	28	5	47









ตัวแปรต้น		ทำลายกระดาษ คำตอบแทน 1 บาท		ทำลายกระดาษ คำตอบแทน 10 บาท		ทำลายกระดาษ คำตอบแทน 100 บาท	
		แจ้งว่า ทำถูก 4 ข้อ	แจ้งว่า ทำถูก เกิน 4 ข้อ	แจ้งว่า ทำถูก 4 ข้อ	แจ้งว่า ทำถูก เกิน 4 ข้อ	แจ้งว่า ทำถูก 4 ข้อ	แจ้งว่า ทำถูก เกิน 4 ข้อ
เพศ	ชาย	134	17	124	27	117	34
	หญิง	231	37	223	45	210	58
อายุ	20 ปี และ ต่ำกว่า	1	2	1	2	1	2
	21-25 ปี	42	9	39	12	35	16
	26-30 ปี	143	30	133	40	120	53
	31-35 ปี	58	4	55	7	53	9
	36-40 ปี	30	4	30	4	30	4
	41 ปี และ มากกว่า	91	5	89	7	88	8
ระดับการศึกษา	ต่ำกว่า ปริญญาตรี	13	5	13	5	13	5
	ปริญญาตรี	98	17	93	22	90	25
	กำลังศึกษา ปริญญาโท	173	25	164	34	148	50
	ปริญญาโท และสูงกว่า	81	7	77	11	76	12
ระดับความ ซื่อสัตย์ ของตัวเอง	น้อย	1	0	1	0	1	0
	ค่อนข้างน้อย	2	0	2	0	2	0
	ไม่แน่ใจ	32	8	27	13	22	18
	ค่อนข้างมาก	239	38	228	49	216	61
	มาก	91	8	89	10	86	13
ระดับความ ซื่อสัตย์ เมื่อ เปรียบเทียบกับ คนอื่น	อาจจะน้อย กว่าคนอื่น	7	0	7	0	4	3
	น่าจะเท่าๆ กับ คนอื่น	137	26	127	36	119	44
	อาจจะมากกว่า คนอื่น	221	28	213	36	204	45



















