

วิจารณ์ ลักษณะอาถรรพ์

Ph.D. Candidate สาขาวิชาเศรษฐศาสตร์ สถาบันบัณฑิตบริหารศาสตร์ (NIDA)

ส นึกคิดกับทฤษฎีเกม

ตอนที่ 1 เชื่อไหมว่าทุกวันนี้ เราเล่นเกมกันอยู่ทุกวันนี้ล่ะ

กองจินตนาการดูนะครับว่า วันๆ หนึ่งในการดำรงชีวิตของเรานั้น เหมือนกับว่าเราต้องคอยคิดคอยตัดสินใจเหมือนกันว่าเราต้องเล่นเกมอยู่ตลอดเวลา เรื่องต่างๆ เลยนะครับ อย่างเวลาไปกินข้าวกลางวันกับเพื่อนที่ออฟฟิศ พอเพื่อนถามว่า “จะกินอะไรดี” เรายังต้องคิดเลยครีบบว่า จะกินอะไรดี เพื่อนๆ เขาจะกินอะไรเพราะไต่กัน ถ้าเราไปสั่งอะไรแปลกๆ ไม่เหมือนคนอื่นก็อาจจะได้ซ้ำกว่าเพื่อน แต่ถ้าเราจะโหนกระเส่งตามเพื่อน บางครั้งเราก็ไม่อยากกิน คิดหนักเลยนะครับ ไม่ต้องคิดถึงเวลาไปเดินเลือกซื้ออาหารตามฟู้ดเซ็นเตอร์เลยนะครับ บางครั้งเดินไปเดินมาหลายๆ รอบก็ยังคิดไม่ออกว่าจะกินอะไร หรือในกรณีที่เราต้องขับรถไปตามท้องถนน อยู่ๆ มีรถเก๋งคันหนึ่งขับปาดหน้ารถเราๆ ยังต้องคิดเลยครีบบว่าจะยอมให้ทางเขา หรือจะไม่ยอมดี ถ้ายอมก็อาจจะเสียอารมณ์นิดหน่อย แต่ไม่ต้องเสียงวารถจะชนกัน ถ้าไม่ยอมก็เสี่ยงว่าจะไปเฉี่ยวกันวุ่นวายเรียกประกันอีก แม้เวลาเลี้ยวเล็กๆ บนท้องถนนเรายังต้องคิดต้องตัดสินใจโดยไม่รู้ตัวเลยนะครับ ยิ่งเวลางานสุดเต็มโต๊ะก็จะต้องคอยนั่งกลุ่มมือก่ายหน้าผากว่า “เราจะทำงานอันไหนก่อนดีนะ?” ถ้าทำงานนี้ทีหลังก็โดนเจ้านายคนนั้นบ่น ถ้าจะทำงานนี้ก่อนอันอื่นก็อาจจะโดนแผนกอื่นโทรมาต่อว่า หรือแม้กระทั่งเรื่องผิวเมื่อยละเหยียใจก็ยิ่งต้องมีการตัดสินใจเลยครีบบอย่างในกรณีที่คุณสามีแอบไปสังสรรค์กับเพื่อนกลับบ้านเที่ยงคืน ดีหนึ่ง



เวลากลับบ้านดึกๆ คุณภรรยาขึ้นจ้งก้ารออยู่แล้วถามเสียงแบบจะเอาเรื่องว่า “ทำไมกลับดึก” คุณสามีก็ยิ่งต้องจุกคิดว่า จะบอกความจริงดี หรือว่าจะโกหก เปลอๆ คิดต่อไปว่า ถ้าโกหกแล้วถูกจับได้จะทำยังไงดี โอ้ว!!! คิดหนักเชียวนะกรณีนี้ เพราะถ้าตัดสินใจผิดนี้ถึงชีวิตแน่ๆ ครับ

พูดง่ายๆ เลยนะครับว่าในทุกๆ วันที่เรากำลังใช้ชีวิตอยู่เหมือนกันกับการเล่น เกม เราต้องเจอกับสถานการณ์ที่คาดไม่ถึง ต้องมีการตัดสินใจอยู่ตลอดเวลาโดยที่เราอาจจะไม่รู้ตัว เมื่อเราเจอกับสถานการณ์ส่วนใหญ่ เรามักจะเริ่มคิดจาก

1) เรามีทางเลือกอะไรบ้างนะ??? ซึ่งขั้นตอนนี้ถูกเรียกว่า **“การสร้างทางเลือก”**

2) ต่อมาเราก็ต้องคาดการณ์ถึงผลลัพธ์ข้อดี ข้อเสีย ของแต่ละทางเลือก ว่าทางเลือกทางนี้เราอาจจะต้องเจอกับอะไรบ้าง ถ้าเลือกอีกทางหนึ่งจะเป็นอย่างไร ซึ่งขั้นตอนนี้คือ **“การคาดการณ์ผลลัพธ์ที่อาจจะเกิดขึ้นจากทางเลือกที่มี”**

3) ขั้นตอนที่สุดท้าย คือ **“การตัดสินใจ”** ครับ ซึ่งทุกๆ ครั้งที่เรตัดสินใจ เรามักจะคิดเสมอว่า “เราจะตัดสินใจถูกหรือไม่?” มาถึงขั้นนี้แล้ว **ทฤษฎีเกม (Game Theory)** จะช่วยเราได้มากทีเดียวครับ เพราะทฤษฎีเกมเป็นทฤษฎีที่ทำให้เราสามารถตัดสินใจได้อย่างถูกต้อง

มาถึงตรงนี้ทุกๆ คนคงจะเชื่อผมแล้วนะครับว่า ทุกๆ สิ่งที่เราเจอในชีวิตประจำวันล้วนเป็น “เกม” ที่เราต้องเล่น ต้อง “ตัดสินใจ” ซึ่งเมื่อพูดถึงคำว่า “เกม” แล้ว เกมมันก็มีหลายประเภทนะครับ เกมที่เล่นกันตัดสินใจ (Sequential Game) อย่างหมากรุก หมาขอส หรือตัดสินใจพร้อมๆ กัน (Simultaneous Move Game) แบบ “เป่ายิ้งฉุบ” แต่เกมส่วนใหญ่ที่เรามักจะพบเห็นในโลกแห่งความเป็นจริงก็คือ เกม Zero Sum Game คือ เกมที่ผลลัพธ์สุทธิของทุกๆ คน ที่เล่นเกมจะมี

ค่าคงที่ อธิบายง่ายๆ อย่างเช่น การเล่นเกมไพ่ ถ้าเล่นไพ่บอกกันตลอดคืน เมื่อเลิกเล่นตอนตี 5 ปรากฏว่าเจ้ามือได้มา 200 บาท ขาที่หนึ่งได้มา 100 บาท ขาที่สองเสีย 250 บาท ขาสุดท้ายต้องเสีย 50 บาท แน่ๆ เพราะถ้ามีคนที่ได้ (Gainer) ก็ย่อมต้องมีคนที่เสีย (Loser) โลกแห่งความเป็นจริงนั้นโหดร้ายเสมอครับ สำหรับเกมที่สามสามารถทำให้ผู้เล่นสมประโยชน์ร่วมกันสามารถหาทางออกแบบ Win-Win ได้ นั่นก็คือมีอยู่ครับ แต่มีอยู่น้อยมาก ยิ่งในการเจรจาทางการค้า หรือการทำสัญญาทางธุรกิจ ลึกๆ แล้วมีการหักเหลี่ยมโหดด้วยกันทั้งนั้นครับ

เกมประเภทหนึ่งที่ถูกพูดถึงกันมากในทฤษฎีเกม ก็คือ เกมการตัดสินใจของผู้ต้องหา (Prisoner's Dilemma) เอาว่าผมขอเล่าเรื่องประกอบความเข้าใจก็แล้วกันนะครับ สมมติว่า นายวิจิตและนายวิชัย ได้ร่วมกันฆ่าก้านั้นเปี้ยก ในเวลาต่อมา นายวิจิตและนายวิชัย ก็ถูกตำรวจจับในข้อหาร่วมกันฆ่าผู้อื่นโดยไตร่ตรองไว้ก่อน กรณีนี้ใช้คร้ายหน่อยครับ เพราะตำรวจไม่มีประจักษ์พยานที่เห็นว่าผู้ต้องหา 2 คนนี้เป็นคนฆ่าก้านั้นเปี้ยกและก็ไม่มียุทธหลักฐานใดๆ ที่ยืนยันชัดเจนว่าทั้งสองคนเป็นคนฆ่าด้วยครับ เพียงแต่รู้ว่าทั้งคู่ครอบครองอาวุธปืนโดยไม่ถูกกฎหมาย ซึ่งโทษก็เบาๆ แค่จำคุก 1 ปีเท่านั้นครับ ซึ่งทั้งวิจิตและวิชัย มีทางเลือกในการให้การกับตำรวจได้ 2 ทาง คือ รับสารภาพ หรือปฏิเสธข้อกล่าวหา ถ้าผู้ต้องหารายหนึ่งรับสารภาพ ตำรวจก็จะกันตัวไว้เป็นพยาน ไม่ต้องรับโทษจำคุกและส่งฟ้องอีกคนหนึ่งซึ่งทำให้ได้รับโทษจำคุกถึง 30 ปี ในกรณีที่ทั้งคู่รับสารภาพก็จะได้รับการลดโทษลงกึ่งหนึ่ง คือ จำคุกคนละ 15 ปี แต่ถ้าในกรณีที่ทั้งคู่ต่างปฏิเสธ ตำรวจก็คงจะทำอะไรไม่ได้ นอกจากการดำเนินคดีกับทั้งคู่ฐานครอบครองอาวุธปืนโดยไม่ถูกกฎหมาย ซึ่งทำให้ทั้งคู่ถูกจำคุกแค่คนละ 1 ปี เท่านั้น ทั้งคู่ต่างรับทราบผลที่จะตาม



มาทั้งหมดนี้ดีครับ

จากนั้นตำรวจก็จะแยกสอบสวนนายวิจิตและนายวิชัย เพื่อป้องกันไม่ให้อีกฝ่ายให้อีกฝ่ายให้การอย่างไรกับตำรวจครับ ถ้านายวิจิตและนายวิชัย ได้เรียนทฤษฎีเกม (Game Theory) มา เขาต้องเข้าใจว่าเกมๆ นี้เขาทั้งสองคน คือ ผู้เล่น แต่ละคนมีทางเลือก หรือกลยุทธ์ (Strategy) อยู่ 2 ทาง คือ “จะสารภาพ หรือปฏิเสธ” จากนั้นทั้งนายวิจิตและนายวิชัยก็จะสามารถสร้างตารางผลลัพธ์ (Payoff Matrix) ได้ดังรูปที่ 1.1

		นายวิชัย	
		สารภาพ	ปฏิเสธ
นายวิจิต	สารภาพ	A: (-15, -15)	B: (0, -30)
	ปฏิเสธ	C: (-30, 0)	D: (-1, -1)

รูปที่ 1.1 Payoff Matrix ของ Prisoner's Dilemma

จากรูปที่ 1.1 ในช่อง (-15, -15) หมายความว่า กรณีที่นายวิจิตและนายวิชัยสารภาพทั้งคู่ ทั้งนายวิจิตและนายวิชัยจะได้รับโทษจำคุกคนละ 15 ปี ในช่อง (0, -30) หมายความว่า กรณีที่นายวิจิตรับสารภาพและนายวิชัยปฏิเสธกรณีนี้นายวิจิตจะถูกกันเป็นพยาน ซึ่งสุดท้ายแล้วนายวิชัยเท่านั้นที่จะได้รับโทษจำคุก 30 ปี ช่อง (-30, 0) หมายถึง กรณีที่นายวิจิตปฏิเสธ แต่นายวิชัยยอมรับสารภาพ นายวิจิตเท่านั้นที่จะได้รับโทษจำคุก 30 ปี ส่วนนายวิชัยจะถูกกันไว้เป็นพยานและกรณีสุดท้ายคือ ช่อง (-1, -1) คือ กรณีที่นายวิจิตและนายวิชัยทั้งคู่ให้การปฏิเสธ ตำรวจก็ไม่มีหลักฐานอะไรที่จะดำเนินคดีในข้อหาฆ่าผู้อื่นกับทั้งนายวิจิตและนายวิชัยได้ ทั้งคู่จะได้รับโทษเพียงมีอาวุธไว้ครอบครองโดยผิดกฎหมาย ซึ่งได้รับโทษจำคุกคนละ 1 ปี เท่านั้น [TPA](#)

