

## 9 : เกมสองคน (Two-person games)

ในสภาพสังคมปัจจุบัน จะพบว่าบุคคลมักจะพยายามมีอิทธิพลเหนือบุคคลอื่น ๆ เสมอ การมีอิทธิพลเหนือบุคคลอื่นนั้นคือ การที่บุคคลมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการตอบสนองของบุคคลอื่นนั่นเอง

ในทฤษฎีการให้แรงเสริมนั้นจะกล่าวถึงการให้รางวัลหรือลงโทษผู้รับการทดลอง หรือคือการทำผู้ทดลองมีอำนาจในการควบคุมผู้รับการทดลอง แต่ผู้รับการทดลองแทบจะไม่มีอำนาจเหนือผู้ทดลองเลย ถ้าประยุกต์ทฤษฎีนี้ใช้ในเหตุการณ์ทางสังคมจะพบว่าไม่มีใครเป็นผู้ทดลองซึ่งมีอำนาจเหนือผู้รับการทดลองทุกอย่าง เช่น ในทฤษฎีการเสริมแรง แต่จะพบว่าความสัมพันธ์ระหว่างผู้ทดลองและผู้รับการทดลองจะเป็นไปในลักษณะสัมพันธ์ร่วมกัน เช่น เจ้าของร้านมีสิทธิจะตัดหรือเพิ่มเงินเดือนให้เสมียนในร้านเป็นการให้รางวัลหรือลงโทษได้ ในขณะเดียวกันเสมียนอาจจะให้รางวัลหรือลงโทษเจ้าของร้านได้โดย การตั้งใจทำงานหรือการพักหยุดงาน เช่นเดียวกับการเล่นโป๊กเกอร์ซึ่งผู้ใดจะชนะโป๊กเกอร์นั้นต้องขึ้นอยู่กับการเล่นของทั้ง 2 ฝ่าย

ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลนี้เริ่มขึ้นในทฤษฎีเกม ซึ่งเป็นการศึกษาถึงความร่วมมือหรือแข่งขันกันระหว่างบุคคล ในแต่ละครั้งที่มีความสัมพันธ์กันนั้นผู้เล่นแต่ละคนจะต้องเลือกกลยุทธ์ (strategy) ของตน และต้องคำนึงถึงผลได้เสียของตนเองและของผู้ร่วมเล่นด้วยก่อนที่จะตัดสินใจสิ่งใดลงไป กลเม็ดที่เลือกแต่ละครั้งต้องเป็นกลเม็ดที่ดีที่สุด ที่จะนำผลได้มาให้มากและมีผลเสียให้น้อยที่สุด

ในการศึกษาครั้งนี้ มีผู้เล่น 2 คน คือ A และ B และมีกรรมการอีก 1 คน ผู้เล่น A และ B แต่ละคนสามารถเลือกตอบได้ 2 คำตอบ คือ "1" และ "2" กฎของเกมจะเป็นเครื่องตัดสินคะแนนที่ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับ

วิธีการทั่วไปคือผู้เล่นแต่ละคนจะต้องเลือกคำตอบในเวลาเดียวกัน โดยไม่ให้อีกฝ่ายหนึ่งทราบว่าตนเลือกอะไร คำตอบที่เลือกนั้นจะเป็นเครื่องตัดสินผลได้-เสียของแต่ละฝ่าย จากนั้นกรรมการจะเป็นผู้ประกาศคะแนนที่ผู้เล่นแต่ละคนได้รับ

ตัวอย่าง เช่น

		1 ผู้เล่น A 2	
ผู้เล่น B	1	+6	+1
	2	+3	+4

ตารางที่ 9.1 ผลได้-เสียของ A

		1 ผู้เล่น A 2	
ผู้เล่น B	1	+6	+4
	2	+7	-2

ตารางที่ 9.2 ผลได้-เสียของ B

คะแนนในช่องต่าง ๆ นั้นคือผลได้-เสียที่ผู้เล่นได้รับ เช่น ถ้าทั้งผู้เล่น A+B ตอบว่า “1” ผู้เล่น A จะได้ 6 คะแนน (จากตารางที่ 9.1) และผู้เล่น B จะได้ 6 คะแนนเช่นกัน (จากตารางที่ 9.2)

ถ้ามองในส่วนของผู้เล่น A จะเห็นว่าถ้าเขาตอบว่า “1” จะได้ 6 หรือ 3 คะแนน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับคำตอบของ B และ B จะได้รับ 6 หรือ 7 คะแนน ถ้าตอบว่า “1” แต่ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับคำตอบของ A เช่นกัน จะเห็นได้ว่าถ้า A ตอบ “1” B ควรตอบ “2” เพื่อที่เขาจะได้ 7 คะแนน ขณะที่ A จะได้เพียง 3 คะแนน แนนอน A ย่อมไม่ต้องการเพียง 3 คะแนน ดังนั้น A ย่อมเปลี่ยนคำตอบเป็น “2” เพื่อที่จะได้รับ 4 คะแนน และ B จะได้รับ -2 คะแนน ซึ่งในกรณีนี้ B ย่อมเปลี่ยนคำตอบจาก “2” เป็น “1” และจะทำให้ A ได้เพียง 1 คะแนน ย่อมมีผลให้ A เปลี่ยนคำตอบเป็น “1” เพื่อจะได้รับ 6 คะแนน

จะเห็นได้ว่าไม่มีกลยุทธ์ที่เป็นกฎตายตัว ดังนั้นจึงแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลได้เป็นอย่างดี

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้เข้าใจสภาพการณ์เกมสองคน
2. เพื่อให้ผู้เรียนศึกษาการตัดสินใจของบุคคลในสภาพผลได้-เสียต่าง ๆ กัน

### อุปกรณ์

1. ตารางแสดงผลได้-เสีย
2. บัตร 1-2
3. ดินสอ
4. ตารางคะแนนสำหรับกรรมการ
5. ตารางบันทึกข้อมูล

### วิธีการ

1. ให้นักศึกษาแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3 คน ได้แก่ผู้เล่น 2 คน A และ B ซึ่งจะต้องเป็นเพศเดียวกัน และกรรมการอีก 1 คน ผู้เล่นทั้ง 2 นั่งหันหลังให้กัน โดยที่แต่ละคนมีบัตร “1-2” ถืออยู่ในมือและให้อ่านคำสั่งสำหรับผู้เล่นโดยละเอียด

2. ให้กรรมการหยิบเกมให้ผู้เล่นคนละชุดโดยเริ่มจากเกมที่ 1 ผู้เล่นแต่ละคนจะได้ตารางแสดงผลได้-เสียของตนทำนั้น และกรรมการจะต้องนั่งในตำแหน่งที่สามารถมองเห็นคำตอบของผู้เล่นทั้งสองได้อย่างชัดเจน

3. เมื่อเริ่มลงมือเล่น ให้ผู้เล่นทั้งสองแสดงบัตรคำตอบของตนให้กรรมการดู ทั้งนี้ต้องไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามเห็นคำตอบของตน กรรมการจะจดคำตอบของผู้เล่นทั้งสองลงในกระดาษบันทึกข้อมูลจากนั้นจะประกาศให้ผู้เล่นทราบว่าแต่ละคนได้คะแนนเท่าใด เช่น A ได้ 4 คะแนน B ได้ 2 คะแนน

4. จะยุติการเล่นต่อเมื่อมีการเลือกคำตอบ 30 หน หรือเมื่อผู้เล่นทั้งสองพอใจจะยุติการเล่น

5. ให้นักศึกษาจับกลุ่มใหม่ ให้ผู้ที่เคยเป็นกรรมการได้ทำหน้าที่เป็นผู้เล่นบ้าง โดยเล่นในเกมที่ 2 และเริ่มวิธีการตั้งแต่ข้อ 1 ถึง 4

6. ให้นักศึกษาจับกลุ่มใหม่ โดยเล่นในเกมที่ 3 และเริ่มวิธีการตั้งแต่ข้อ 1 ถึง 4

### คำสั่งสำหรับผู้เล่น

ในการเล่นครั้งนี้ คุณจะต้องพยายามทำคะแนนให้ได้มากที่สุด เพราะจะต้องนำคะแนนไปเปรียบเทียบกับผู้เล่นในกลุ่มเดียวกัน เช่น ถ้าคุณเป็นผู้เล่น A ก็จะเปรียบเทียบกับในกลุ่ม A เป็นต้น คะแนนที่คุณจะได้รับขึ้นอยู่กับคำตอบของคุณ แต่คะแนนของคุณจะไม่ขึ้นอยู่กับภาระหรือแพ้ของคุณ คะแนนที่คุณได้นั้นแสดงอยู่ในตารางผลได้-เสีย ทั้งนี้ที่คุณเลือกคำตอบกรรมการจะประกาศให้ทราบคะแนนที่คุณได้รับ

คู่เล่นของคุณต้องเป็นเพศเดียวกับคุณ คุณมีบัตรคำตอบ “1” และ “2” อยู่เมื่อกรรมการบอก “เริ่มได้” ให้คุณชี้คำตอบให้กรรมการทราบ แต่ทั้งนี้ต้องไม่ให้คู่เล่นของคุณเห็นคำตอบนั้น คุณจะต้องนั่งหันหลังชนกันกับคู่เล่นและห้ามพูดตลอดเวลาของการเล่น

คุณจะได้รับตารางแสดงผลได้-เสียก่อนการเล่นแต่ละครั้งจะเริ่มขึ้น และหลังจากได้รับตารางผลได้-เสียแล้ว ห้ามพูดโดยเด็ดขาด ในแต่ละเกมคุณจะต้องเล่น 30 ครั้ง

### สรุป

1. สิ่งสำคัญในการเล่นเกมนสองคนผู้เล่นแต่ละคนคืออะไร?

.....  
.....

2. กลวิธีการเลือกคำตอบของผู้เล่นขึ้นอยู่กับปัจจัยอะไรบ้าง?

.....  
.....

3. เหตุใดในคำสั่งของผู้เล่นจึงบอกว่า “คะแนนของคุณไม่ขึ้นอยู่กับภาระ-ชนะของคุณ”?

.....  
.....

## อภิปราย

ให้นักศึกษาร่วมกันอภิปรายคำถามต่อไปนี้

1. ในเกมที่ 1 ผู้เล่น A จะเลือกคำตอบใดมากที่สุด เพราะเหตุใด?

.....  
.....

2. ในเกมที่ 1 ผู้เล่น B เลือกคำตอบใดมากที่สุด เพราะเหตุใด?

.....  
.....

3. ในเกมที่ 2 ผู้เล่น A เลือกคำตอบใดมากที่สุด เพราะเหตุใด?

.....  
.....

4. ในเกมที่ 2 ผู้เล่น B เลือกคำตอบใดมากที่สุด เพราะเหตุใด?

.....  
.....

5. ในเกมที่ 3 ผู้เล่น A เลือกคำตอบใดมากที่สุด เพราะเหตุใด?

.....  
.....

6. ในเกมที่ 3 ผู้เล่น B เลือกคำตอบใดมากที่สุด เพราะเหตุใด?

.....  
.....

7. การเลือกคำตอบของผู้เล่นชายและหญิงต่างกันหรือไม่อย่างไรและเพราะเหตุใด?

.....  
.....

บัตรคำตอบ

$$\frac{1}{2}$$

ตารางผลได้-เสีย

เกมที่ 1

คำตอบของผู้เล่น A

คำตอบของผู้เล่น B

	1	2
2	2	4
1	2	3

ตารางผลได้-เสียของ A

คำตอบของผู้เล่น A

คำตอบของผู้เล่น B

	1	2
1	6	2
2	4	3

ตารางผลได้-เสียของ B

ตารางผลได้-เสียของ

เกมที่ 2

คำตอบของผู้เล่น B

คำตอบของผู้เล่น A

	1	2
1	2	4
2	3	1

ตารางผลได้-เสียของ A

---

คำตอบของผู้เล่น B

คำตอบของผู้เล่น A

	1	2
1	3	1
2	1	3

ตารางผลได้-เสีย B

ตารางผลได้-เสีย

เกมที่ 3

คำตอบของผู้เล่น B

คำตอบผู้เล่น A

		1	2
1	3	3	
2	1	1	

ตารางผลได้-เสียของ A

คำตอบของผู้เล่น B

คำตอบของผู้เล่น A

		1	2
1	3	1	
2	2	4	

ตารางผลได้-เสียของ B



ตารางคะแนนสำหรับการ

คำตอบของผู้เล่น A

		1	2
คำตอบของผู้เล่น B	1	ช่อง 1	ช่อง 2
	2	ช่อง 3	ช่อง 4

คะแนน ผู้เล่น A ผู้เล่น B				คะแนน ผู้เล่น A ผู้เล่น B			
เกมที่ 1				เกมที่ 3			
	ช่อง 1	2	6		ช่อง 1	3	3
	ช่อง 2	4	2		ช่อง 2	3	1
	ช่อง 3	2	4		ช่อง 3	1	2
	ช่อง 4	3	3		ช่อง 4	1	4
เกมที่ 2							
	ช่อง 1	2	3				
	ช่อง 2	4	1				
	ช่อง 3	3	1				
	ช่อง 4	1	3				

