

## 9 : เกมสองคน (Two-person games)

ในสภาพสังคมปัจจุบัน จะพบว่าบุคคลมักจะพยายามมีอิทธิพลเหนือบุคคลอื่น ๆ เสมอ การมีอิทธิพลเหนือบุคคลอื่นนั้นคือ การที่บุคคลมีอิทธิพลต่อพัฒนาระบบสนองของบุคคลอื่นนั่นเอง

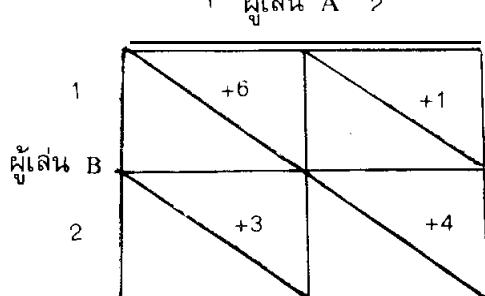
ในทฤษฎีการให้แรงเสริมนั้นจะกล่าวถึงการให้รางวัลหรือลงโทษผู้รับการทดลอง หรือคือการที่ผู้ทดลองมีอำนาจในการควบคุมผู้รับการทดลอง แต่ผู้รับการทดลองแทบจะไม่มีอำนาจเหนือผู้ทดลองเลย ถ้าประยุกต์ทฤษฎีนี้ใช้ในเหตุการณ์ทางสังคมจะพบว่าไม่มีใครเป็นผู้ทดลองซึ่งมีอำนาจเหนือผู้รับการทดลองทุกอย่าง เช่น ในทฤษฎีการเสริมแรง แต่จะพบว่าความสัมพันธ์ระหว่างผู้ทดลองและผู้รับการทดลองจะเป็นไปในลักษณะสัมพันธ์ร่วมกัน เช่น เจ้าของร้านเมสิที่จะตัดหรือเพิ่มเงินเดือนให้สมียนในร้านเป็นการให้รางวัลหรือลงโทษได้ ในขณะเดียวกันสมียนอาจจะให้รางวัลหรือลงโทษเจ้าของร้านได้โดย การตั้งใจทำงานหรือการพักหยุดงาน เช่นเดียวกับการเล่นโป๊กเกอร์ซึ่งผู้ใดจะชนะโป๊กเกอร์นั้นต้องขึ้นอยู่กับการเล่นของทั้ง 2 ฝ่าย

ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลนี้เริ่มขึ้นในทฤษฎีเกม ซึ่งเป็นการศึกษาถึงความร่วมมือ หรือแข่งขันกันระหว่างบุคคล ในแต่ละครั้งที่มีความสัมพันธ์กันนั้นผู้เล่นแต่ละคนจะต้องเลือกกลวิธี (strategy) ของตน และต้องคำนึงถึงผลได้เสียของตนเองและของผู้ร่วมเล่นด้วยก่อนที่จะตัดสินใจ สิ่งเดิมไป กลเม็ดที่เลือกแต่ละครั้งต้องเป็นกลเม็ดที่ดีที่สุด ที่จะนำผลได้มาให้มากและมีผลเสียน้อยที่สุด

ในการศึกษาครั้งนี้ มีผู้เล่น 2 คน คือ A และ B และมีกรรมการอีก 1 คน ผู้เล่น A และ B แต่ละคนสามารถเลือกตอบได้ 2 คำตอบ คือ “1” และ “2” กฎของเกมจะเป็นเครื่องตัดสินใจแบบแนบท้ายที่ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับ

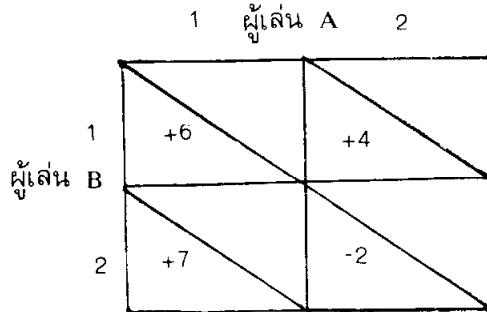
วิธีการทั่วไปคือผู้เล่นแต่ละคนจะต้องเลือกคำตอบในเวลาเดียวกัน โดยไม่ให้อ่านหนังสือรับว่าตานแลือกอะไร คำตอบที่เลือกนี้จะเป็นเครื่องตัดสินผลได้-เสียของแต่ละฝ่าย จากนั้นกรรมการจะเป็นผู้ประกาศคะแนนที่ผู้เล่นแต่ละคนได้รับ

ตัวอย่าง เช่น



ตารางที่ 9.1 ผลได้-เสียของ A

PC 313 (H)



ตารางที่ 9.2 ผลได้-เสียของ B

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

ถ้ามองในส่วนของผู้เล่น A จะเห็นว่าถ้าขาดตอบว่า “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” เพื่อที่จะได้ 7 คะแนน ขณะที่ A จะได้เพียง 3 คะแนน แน่นอน A ยอมไม่ต้องการเพียง 3 คะแนน ดังนั้น A ยอมเปลี่ยนคำตอบเป็น “2” เพื่อที่จะได้รับ 4 คะแนน และ B จะได้รับ -2 คะแนน ซึ่งในกรณีนี้ B ยอมเปลี่ยนคำตอบจาก “2” เป็น “1” และจะทำให้ A ได้เพียง 1 คะแนน ยอมมีผลให้ A เปลี่ยนคำตอบเป็น “1” เพื่อจะได้รับ 6 คะแนน

จะเห็นได้ว่าไม่มีกลวิธีใดที่เป็นกฎตายตัว ดังนั้นจึงแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลได้เป็นอย่างดี

### วัตถุประสงค์

- เพื่อให้เข้าใจสภาพการณ์เกมสองคน
- เพื่อให้ผู้เรียนศึกษาการตัดสินใจของบุคคลในสภาพผลได้-เสียต่าง ๆ กัน

### อุปกรณ์

- ตารางแสดงผลได้-เสีย
- บัตร 1-2
- ดินสอ
- ตารางคะแนนสำหรับกรรมการ
- ตารางบันทึกข้อมูล

### วิธีการ

- ให้นักศึกษาแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3 คน ได้แก่ผู้เล่น 2 คน A และ B ซึ่งจะต้องเป็นเพื่อนเดียวกัน และกรรมการอีก 1 คน ผู้เล่นหั่ง 2 นั่งหน้าหลังให้กัน โดยที่แต่ละคนเม้มัต “1-2” ถืออยู่ในมือและให้อ่านคำสั่งสำหรับผู้เล่นโดยลำเอียง
- ให้กรรมการหยิบเกมให้ผู้เล่นคนละชุดโดยเริ่มจากเกมที่ 1 ผู้เล่นแต่ละคนจะได้ตารางแสดงผลได้-เสียของตนท่านนั้น และกรรมการจะต้องนั่งในตำแหน่งที่สามารถมองเห็นคำตอบของผู้เล่นหั่งสองได้อย่างชัดเจน

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

4. จะยุติการเล่นต่อเมื่อมีการเลือกคำตอบ 30 หน หรือเมื่อผู้เล่นทั้งสองพ้อใจหยุด การเล่น

5. ให้นักศึกษาจับกลุ่มใหม่ ให้ผู้ที่เคยเป็นกรรมการได้ทำหน้าที่เป็นผู้เล่นบ้าง โดยเล่นในเกมที่ 2 และเริ่มวิธีการตั้งแต่ข้อ 1 ถึง 4

6. ให้นักศึกษาจับกลุ่มใหม่ โดยเล่นในเกมที่ 3 และเริ่มวิธีการตั้งแต่ข้อ 1 ถึง 4

### คำสั่งสำหรับผู้เล่น

ในการเล่นครั้งนี้ คุณจะต้องพยายามทำคะแนนให้ได้มากที่สุด เพราะจะต้องนำคะแนนไปเปรียบเทียบกับผู้เล่นในกลุ่มเดียวกัน เช่น ถ้าคุณเป็นผู้เล่น A ก็จะเปรียบเทียบในกลุ่ม A เป็นต้น คะแนนที่คุณจะได้รับขึ้นอยู่กับคำตอบของคุณเล่นของคุณ แต่คะแนนของคุณจะไม่ขึ้นอยู่กับการชนะหรือแพ้ของคุณ คะแนนที่คุณได้นั้นแสดงอยู่ในตารางผลได้-เสีย ทันทีที่คุณเลือกคำตอบกรรมการจะประกาศให้ทราบคะแนนที่คุณได้รับ

คุณจะต้องเป็นพคเดียวกับคุณ คุณมีบัตรคำตอบ “1” และ “2” อญี่ป็อกกรรมการบอก “เริ่มได้” ให้คุณซึ่งคำตอบให้กรรมการทราบ แต่ทั้งนี้ต้องไม่ให้คุณของคุณเห็นคำตอบนั้น คุณจะต้องนั่งหันหลังชนกันกับคุณแล้วห้ามพูดตลอดเวลาของการเล่น

คุณจะได้รับตารางแสดงผลได้-เสียก่อนการเล่นแต่ละครั้งจะเริ่มขึ้น และหลังจากได้รับตารางผลได้-เสียแล้ว ห้ามพูดโดยเด็ดขาด ในแต่ละเกมคุณจะต้องเล่น 30 ครั้ง

### สรุป

1. สิ่งสำคัญในการเล่นเกมสองคนผู้เล่นแต่ละคนคืออะไร?

.....

.....

2. กลวิธีการเลือกคำตอบของผู้เล่นขึ้นอยู่กับปัจจัยอะไรบ้าง?

.....

.....

3. เมื่อได้คำสั่งของผู้เล่นจึงปอกกว่า “คะแนนของคุณไม่ขึ้นอยู่กับการแพ้ชนะของคุณ”?

.....

.....

## อภิปราย

ให้นักศึกษาร่วมกันอภิปรายค่าถ้ามต่อไปนี้

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?

.....  
.....

ນັກສາ

1

---

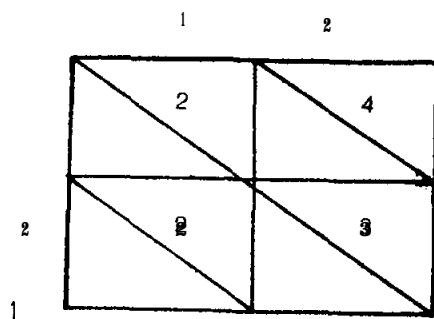
2

## ตารางผลได้-เสีย

เกมที่ 1

คำตอบของผู้เล่น A

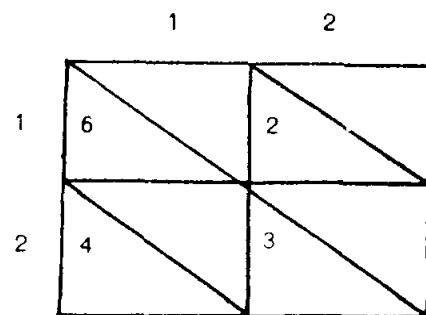
คำตอบของผู้เล่น B



ตารางผลได้-เสียของ A

คำตอบผู้เล่น A

คำตอบของผู้เล่น B



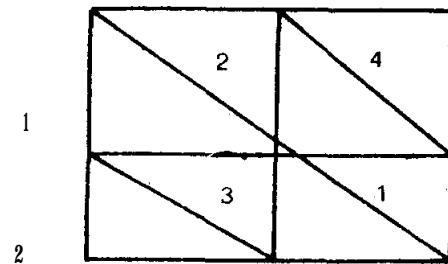
ตารางผลได้-เสียของ B

ตารางผลได้-เสียของ

เกณฑ์ 2

คำตอบของผู้เล่น B

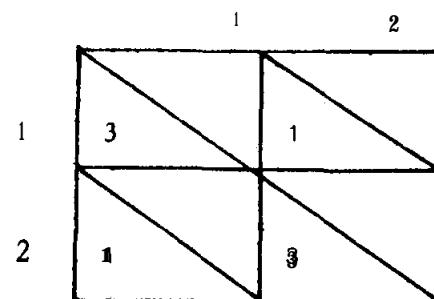
คำตอบของผู้เล่น A



ตารางผลได้-เสียของ A

คำตอบของผู้เล่น B

คำตอบของผู้เล่น A

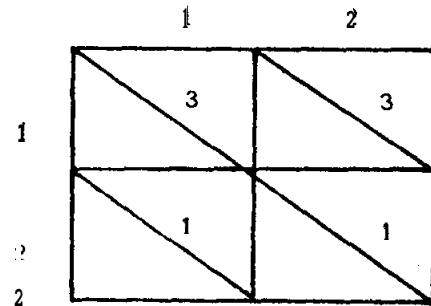


ตารางผลได้-เสีย B

ตารางผลได้-เสีย

เกมที่ 3

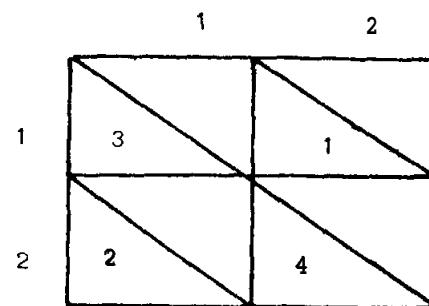
ค่าตอบผู้เล่น A



ค่าตอบของผู้เล่น B

ตารางผลได้-เสียของ A

ค่าตอบของผู้เล่น A



ค่าตอบของผู้เล่น B

ตารางผลได้-เสียของ B

ตารางคะแนนสำหรับกรรมการ

คำตอบของผู้เล่น A

	1	2
1	ช่อง 1	ช่อง 2
2	ช่อง 3	ช่อง 4

คำตอบของผู้เล่น B

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

## การรวมข้อมูลและคำสั่งสำหรับกรรมการ

คุณต้องแน่ใจว่าไม่มีการสื่อสารกันระหว่างผู้เล่นทั้งสอง หรือระหว่างคุณกับผู้เล่นทั้งสอง นอกจากการให้คำตอบและการประกาศผลได้-เสีย เท่านั้น หน้าที่ของคุณคือพูดว่า “เริ่มได้” ทำการบันทึกคำตอบของผู้เล่นทั้งสองโดยเขียนว่า “1” “2” และประกาศผลได้-เสีย ยุติการทดลองเมื่อครบ 30 ครั้ง

ชื่อกรรมการ.....		ชื่อผู้เล่นคนที่ A .....		ชื่อผู้เล่นคนที่ B .....	
การทดลอง ครั้งที่	ผู้เล่นคนที่ A      B	การทดลอง ครั้งที่	ผู้เล่นคนที่ A      B	การทดลอง ครั้งที่	ผู้เล่นคนที่ A      B
1	—	—	—	16	—
2	—	—	—	17	—
3	—	—	—	18	—
4	—	—	—	19	—
5	—	—	—	20	—
6	—	—	—	21	—
7	—	—	—	22	—
8	—	—	—	23	—
9	—	—	—	24	—
10	—	—	—	25	—
11	—	—	—	26	—
12	—	—	—	27	—
13	—	—	—	28	—
14	—	—	—	29	—
15	—	—	—	30	—

รวม

ตอบ “1” ผู้เล่นคนที่ A .....	ครั้ง
ผู้เล่นคนที่ B .....	ครั้ง
ตอบ “2” ผู้เล่นคนที่ A .....	ครั้ง
ผู้เล่นคนที่ B .....	ครั้ง