

# การตัดสินใจตามแนวทางทฤษฎีเกมและพระพุทธศาสนา

## The Decision Making according to Game Theory and Buddhist Perspective

ธันนภร สิ้นพรพญา (Thananphon Sinphonphaya)\*  
พระครูพิพิธสุตาทธ (บุญช่วย สีรินฺธโร)\*\*  
(Phrakru Piphitsutatorn) (Boonchuay Sirindharo)

### บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์ 3 ประการ คือ 1) เพื่อศึกษารูปแบบการตัดสินใจตามแนวทางทฤษฎีเกม 2) เพื่อศึกษารูปแบบการตัดสินใจตามแนวทางพระพุทธศาสนา 3) เพื่อบูรณาการรูปแบบการตัดสินใจตามแนวทางทฤษฎีเกมและพระพุทธศาสนา โดยทำการวิจัยด้วยวิธีการวิจัยเชิงเอกสาร

ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการตัดสินใจตามแนวทางทฤษฎีเกม คือ ผู้เล่นจะตัดสินใจโดยใช้เทคนิคการคิดย้อนกลับ เพื่อเลือกกลยุทธ์ที่ทำให้ตนเองได้รับผลประโยชน์มากที่สุด 2) รูปแบบการตัดสินใจตามแนวทางพระพุทธศาสนา คือ เน้นให้เลือกสิ่งที่เป็นกุศล ไม่เบียดเบียน และเป็นประโยชน์ 3) รูปแบบการตัดสินใจตามแนวทางทฤษฎีเกมและพระพุทธศาสนานั้น เน้นไปที่การเลือกกลยุทธ์ที่ทำให้ตนเองได้รับผลประโยชน์มากที่สุดหรือเสียผลประโยชน์น้อยที่สุด โดยให้เลือกสิ่งที่เป็นกุศล ไม่เบียดเบียน และเป็นประโยชน์ และจากการวิเคราะห์ตัวอย่างแบบจำลองทฤษฎีเกมแสดงให้เห็นว่า ควรเลือกตัดสินใจทำกุศลกรรมเป็นกลยุทธ์เด่นสำหรับการเวียนว่ายตายเกิดในสังสารวัฏ

**คำสำคัญ:** การตัดสินใจ, ทฤษฎีเกม, พระพุทธศาสนา

\* นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรพุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

\*\* ศูนย์บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่

## Abstract

This study consists of 3 objectives: 1) to study the decision making pattern according to game theory 2) to study the decision making pattern according to Buddhist perspective and 3) to integrate the decision making pattern according to game theory and Buddhist perspective. The research method is a documentary research.

The results revealed that 1) According to the decision making pattern based on game theory, players would make their decision with the backward induction technique in order to select the strategy that provides the most interests. 2) Regarding to the decision making pattern in Buddhism, it is required the choice of wholesomeness by considering in gain, non-violence and benefits. 3) The Decision making according to game theory and Buddhist perspective focused on choosing the strategy that provides the most interests and considering in gain, non-violence and benefits. In addition, the analysis of game theory models showed that making the choice of wholesomeness is a dominant strategy for the cycle of death and rebirth in samsara.

**Keywords:** Decision Making, Game Theory, Buddhist Perspective

## บทนำ

ยุคที่มีการแข่งขันอย่างสูงในปัจจุบัน การตัดสินใจกระทำสิ่งใด ๆ ทั้งการงานทั่วไปและเรื่องส่วนตัวล้วนจำเป็นต้องคิดพิจารณาให้ถี่ถ้วนรอบคอบหากตัดสินใจผิดพลาดแม้เพียงเล็กน้อย อาจส่งผลกระทบต่อสิ่งที่ไม่คาดคิดสำหรับเรื่องที่ไม่คุ้นเคย อาจใช้เวลาไม่นานในการตัดสินใจ แต่สำหรับเรื่องที่ไม่คุ้นเคย มีความสลับซับซ้อน หรืออาจมีผลกระทบตามมานั้น ควรใช้ทั้งระยะเวลา หลึกคิด และการคาดการณ์ถึงผลลัพธ์ที่จะตามมาเพื่อช่วยในการตัดสินใจเพื่อช่วยลดความผิดพลาดลง ดังนั้น หากบุคคลมีหลักที่ช่วยตัดสินใจในสถานการณ์ที่มีความซับซ้อนต่าง ๆ ก่อนจะกระทำกรใด ๆ

จะช่วยให้ลดความผิดพลาดลง หนึ่งในหลักการช่วยตัดสินใจนั้น คือ ทฤษฎีเกม (Game Theory)

ทฤษฎีเกมถูกสร้างขึ้นโดยนักคณิตศาสตร์ เพื่อวิเคราะห์กลยุทธ์ที่ดีที่สุดในการเล่นที่มีผู้เล่นสองคน จนกระทั่งในปีพ.ศ. 2487 (ค.ศ. 1944) John von Neumann และ Oskar Morgenstern ตีพิมพ์หนังสือ Theory of Games and Economic Behavior ซึ่งนำทฤษฎีเกมทางคณิตศาสตร์มาประยุกต์ใช้ในเศรษฐศาสตร์เป็นครั้งแรก หลังจากนั้นเป็นต้นมา มีการนำทฤษฎีเกมไปประยุกต์ใช้กับสาขาต่าง ๆ มากมาย เช่น รัฐศาสตร์ บริหาร ชีววิทยา ปรัชญา เป็นต้น รวมถึงมีผู้ได้รับรางวัลโนเบล สาขาเศรษฐศาสตร์จากทฤษฎีเกมจนถึงในปัจจุบันแล้ว จำนวน 7 ท่าน (Walker, n.d.) แม้ว่าทฤษฎีเกมจะมาจากการคำนวณทางคณิตศาสตร์ แต่หลักการของทฤษฎีเกม เป็นเรื่องที่สามารถเข้าใจได้ง่าย ไม่ต้องใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ขั้นสูง ก็สามารถนำมาปรับใช้กับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันได้ เพราะเป็นการฝึกใช้ทักษะและจัดระบบความคิดเกี่ยวกับการใช้กลยุทธ์ ให้เป็นเรื่องที่ง่ายและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ (นรินทร์ กิจโอฬาร, 2548, หน้า คำนำ) แสดงให้เห็นว่า ทฤษฎีเกมสามารถนำมาใช้ในการแก้ปัญหาและตอบคำถามในสาขาต่าง ๆ ได้ การนำทฤษฎีเกมมาประยุกต์ใช้เป็นเรื่องที่ยอมรับกันทั่วโลก และทฤษฎีเกมมีแนวโน้มที่จะมีบทบาทสำคัญและเป็นที่น่าสนใจมากขึ้นเรื่อย ๆ ในอนาคต

ในพระไตรปิฎกกลหวิวาทสูตรตนิทเทศได้แสดงต้นเหตุในการตัดสินใจของบุคคลมาจาก 2 สิ่ง คือ ทิฏฐิและตัณหา หากประพฤติแต่สิ่งที่ดี ชีวิตจะเป็นไปในทางที่เจริญ แต่หากประพฤติในทางประมาท ชีวิตจะเป็นไปในทางที่เสื่อม (ขุ.ม. (ไทย) 29/102-103/313-314) การตัดสินใจเป็นกรรมอย่างหนึ่ง คือ มโนกรรม และถ้าได้กระทำแล้ว จะกลายเป็นกายกรรมหรือวจีกรรมแล้วแต่กรณี หากมโนกรรมนั้น ๆ ดำเนินไปในทางเสื่อม (มโนทุจริต) จะมีโทษมากกว่ากายกรรมและวจีกรรม (ม.ม. (ไทย) 13/57/55) การตัดสินใจในบางกรณี อาจนำไปสู่ทางที่เป็นโทษ ทำให้เกิดทุกข์ เมื่อชีวิตมนุษย์เรานั้นไม่ยืนยาว การที่ได้ศึกษาว่าควรตัดสินใจอย่างไร ให้สามารถดำเนิน ชีวิตได้อย่างเป็นประโยชน์และเป็นสุข จึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจเรียนรู้ ดังที่พระพุทธองค์ตรัสเกี่ยวกับกรรมในคุหฺฐูกสูตรตนิทเทศว่า "...สัตว์เกิดพึงศึกษา ในที่นี้พึงรู้จักกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งในโลกว่า เป็นกรรมที่ผิดไม่พึงประพฤติผิด เพราะเหตุแห่งกรรม ที่ผิดนั้นนักปราชญ์กล่าวว่า ชีวิตนี้เป็นของน้อย" (ขุ.ม. (ไทย)

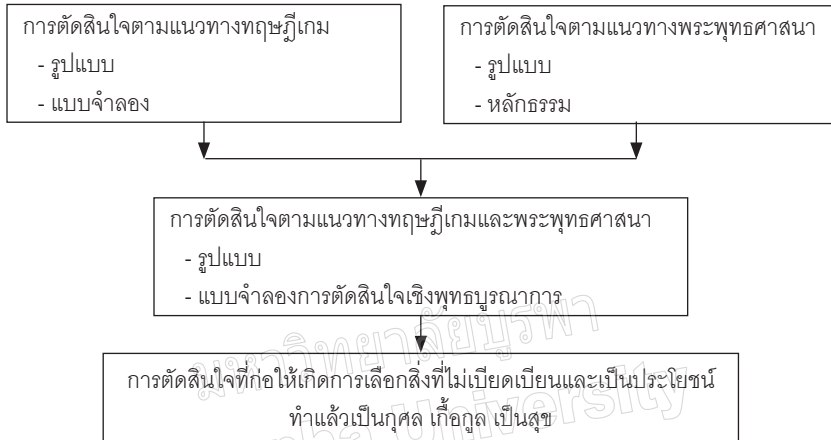
29/10/48) สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราชสกลมหาสังฆปริณายก ทรงอธิบายเพิ่มเติมว่า “ชีวิตนี้น้อยนัก แต่ชีวิตนี้สำคัญนัก เป็นหัวเลี้ยวหัวต่อ เป็นทางแยกจะไปสูงไปต่ำจะไปดีไปร้าย เลือกได้ในชีวิตนี้เท่านั้น ฟังสำนักข้อนี้ให้จงดี แล้วจงเลือกเกิด เลือกให้ดีเกิด” (สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราชสกลมหาสังฆปริณายก, 2551, หน้า 48) จะเห็นได้ว่าชีวิตนั้นไม่ยืนยาว การตัดสินใจในชีวิตของบุคคลเป็นกรรมที่นอกจากจะส่งผลต่อตนเองและบุคคลที่เกี่ยวข้องในปัจจุบันแล้ว บางเรื่องยังสามารถส่งผลไปถึงอนาคตได้อีกด้วย

ดังที่ได้กล่าวมานั้น การตัดสินใจเป็นเรื่องที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิต หากตัดสินใจผิดพลาดสามารถส่งผลให้ชีวิตดำเนินไปในทางตกต่ำ และอาจส่งผลกระทบต่อตั้งแต่ระดับบุคคล ครอบครัว สังคม และประเทศ จนไปถึงระดับโลก ในช่วงที่ผ่านมา มีการประยุกต์ใช้ทฤษฎีเกมกับศาสตร์ต่าง ๆ แต่การประยุกต์ใช้ในทางศาสนายังมีจำนวนเล็กน้อย ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการตัดสินใจตามแนวทางทฤษฎีเกมและพระพุทธศาสนา เพื่อเสนออีกหนึ่งแนวทางเลือกในการใช้การตัดสินใจ ช่วยให้การตัดสินใจผิดพลาดน้อยลง เป็นไปในแนวทางที่ดีงาม เพื่อประโยชน์และความสุขในชีวิตมากยิ่งขึ้น

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบการตัดสินใจตามแนวทางทฤษฎีเกม
2. เพื่อศึกษารูปแบบการตัดสินใจตามแนวทางพระพุทธศาสนา
3. เพื่อบูรณาการรูปแบบการตัดสินใจตามแนวทางทฤษฎีเกมและพระพุทธศาสนา

## กรอบแนวคิดการวิจัย



## ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเอกสาร ประกอบด้วย ข้อมูลชั้นปฐมภูมิ ได้แก่ พระไตรปิฎก และข้อมูลชั้นทุติยภูมิ ได้แก่ หนังสือ วิทยานิพนธ์ งานวิจัย และบทความทางวิชาการ ที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจทั้งในทฤษฎีเกมและพระพุทธศาสนา

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา ประกอบด้วย

- การตัดสินใจตามแนวทางทฤษฎีเกม ประกอบด้วย ความหมาย องค์ประกอบ สมมติฐาน การนำเสนอรูปแบบตัวอย่างเกมรูปแบบในการตัดสินใจหลักในการเลือกกลยุทธ์และข้อจำกัด โดยไม่ใช้คณิตศาสตร์ชั้นสูงมาคำนวณ

- การตัดสินใจตามแนวทางพระพุทธศาสนา ประกอบด้วย ที่มา กระบวนการตัดสินใจรูปแบบในการตัดสินใจ และข้อจำกัด รวมถึงจุดเด่นและจุดด้อยของการตัดสินใจแต่ละวิธี

- การบูรณาการการตัดสินใจตามแนวทางทฤษฎีเกมและพระพุทธศาสนา

## วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงเอกสาร (Documentary Research) โดยค้นคว้าจากเอกสารตามลำดับขั้นตอน โดยรวบรวมข้อมูลโดยศึกษาข้อมูลชั้นปฐมภูมิ ได้แก่

พระไตรปิฎกและข้อมูลชั้นทุติยภูมิ ได้แก่ หนังสือ วิทยานิพนธ์ งานวิจัย และบทความทางวิชาการที่เกี่ยวข้องแล้วนำข้อมูลมาศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้จากนั้นจึงสรุปผลวิจัยและข้อเสนอแนะ พร้อมนำเสนอผลการศึกษาวิจัย

## ผลการวิจัย

### 1. รูปแบบการตัดสินใจตามแนวทางทฤษฎีเกม

การตัดสินใจ หมายถึง การเลือกทางเลือกใดทางเลือกหนึ่ง จากหลาย ๆ ทางเลือกที่ได้พิจารณาหรือประเมินแล้วว่า เป็นทางเลือกที่ดีที่สุดที่ทำให้บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ตั้งไว้ สามารถเปลี่ยนแปลงได้หากองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องและมีผลกระทบนั้นเกิดการเปลี่ยนแปลงส่วนทฤษฎีเกม (Game Theory) เป็นแบบจำลอง หรือเทคนิค หรือกรอบแนวคิด เพื่อใช้วิเคราะห์การตัดสินใจในสถานการณ์เชิงกลยุทธ์ (Strategic situations) หรือสถานการณ์ที่มีผู้เกี่ยวข้องตั้งแต่ 2 ฝ่ายขึ้นไป โดยแต่ละฝ่ายจะเลือกใช้กลยุทธ์เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ ภายใต้เงื่อนไขต่าง ๆ และการตัดสินใจของแต่ละฝ่ายจะส่งผลกระทบต่อผู้ที่เกี่ยวข้องในเกมหรือสถานการณ์เชิงกลยุทธ์ องค์ประกอบของเกมมี 3 อย่าง ได้แก่ ผู้เล่น (Player) กลยุทธ์ (Strategy) และผลลัพธ์ (Outcome) โดยผู้เล่นจะเป็นผู้ตัดสินใจเลือกกลยุทธ์จากการคาดการณ์ผลลัพธ์ที่น่าจะเกิดจากทางเลือก หรือกลยุทธ์ต่าง ๆ ที่มี ภายใต้ข้อสมมติฐานที่ว่า ผู้เล่นมีเหตุผล (Rational) โดยจะกระทำเพื่อผลประโยชน์ที่ดีที่สุดของตนเอง และผู้เล่นรู้กติกา (Intelligent) รวมถึงรู้ข้อมูลในเกมอย่างครบถ้วน (Perfect information) (Carmichael, 2005, pp. 3-6; Myerson, 1991, pp. 1-4; Kelly, 2003, pp. 3-5) ผ่านการแสดงผลลัพธ์อยู่ในรูปของแผนภาพต้นไม้ (Extensive form) หรือตารางผลตอบแทน (Normal form)

เกมแต่ละรูปแบบมีกลยุทธ์ที่แตกต่างกันไป กลยุทธ์หนึ่งอาจใช้ได้ดีในบางสถานการณ์ แต่อาจใช้ไม่ได้ในบางสถานการณ์ จึงไม่มีกลยุทธ์ไหนที่ดีกว่าอีกกลยุทธ์หลักในการเลือกกลยุทธ์ 4 วิธี ได้แก่ 1) เลือกทางเลือกที่ให้ผลตอบแทนสูงที่สุดในบรรดาสถานการณ์ที่แย่งที่สุด (Maximin) 2) เลือกทางเลือกที่ให้ผลตอบแทนสูงที่สุดในบรรดาสถานการณ์ที่ดีที่สุด (Maximax) 3) เลือกทางที่ให้ผลตอบแทนน้อยที่สุดในบรรดาสถานการณ์ที่ดีที่สุด (Minimax) 4) เลือกทางเลือกที่ได้รับผลตอบแทนสูง

ทั้ง 2 ฝ่าย (Win-Win) (Kelly, 2003, pp. 46-47; เกียรติศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2549, หน้า 191) ผู้เล่นจะเลือกกลยุทธ์ที่จะทำให้ตนเองได้ความพอใจและผลประโยชน์มากที่สุด หรือเสียผลประโยชน์น้อยที่สุด ด้วยการใช้เทคนิคการคิดย้อนกลับ (Backward induction) ว่า ผลตอบแทนของฝ่ายตนเองและฝ่ายตรงข้ามที่จะเกิดในตอนจบ น่าเป็นอย่างไร แล้วคิดย้อนกลับมาในจุดเริ่มต้นว่า ควรเลือกกลยุทธ์ใด (นรินทร์ กิจโอฬาร, 2548, หน้า 20) ดังภาพที่ 1 โดยมีเงื่อนไขอื่น ๆ เกี่ยวข้องตามแต่ละสถานการณ์ เช่น ลำดับเวลาของการตัดสินใจว่าพร้อมกันหรือไม่ มีผลประโยชน์ร่วมมือกันหรือไม่ ต้องเล่นซ้ำอีกหรือไม่ เป็นต้น



ภาพที่ 1 รูปแบบการตัดสินใจตามแนวทางทฤษฎีเกม

ในการวิจัยนี้จะใช้แบบจำลองเกมที่เล่นซ้ำ (Repeated game) (Kelly, 2003, pp.135-137) ดังนั้น จึงจะนำเสนอแบบจำลองนี้เพื่อความเข้าใจว่า ในชีวิตประจำวัน เมื่อผู้คนมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ซึ่งกันและกัน โดยการกระทำของบุคคลหนึ่ง มีผลกระทบต่อผู้ที่อยู่รอบข้าง ในสถานการณ์ที่ต้องมีปฏิสัมพันธ์ซ้ำไปซ้ำมา ผู้เล่นจะเรียนรู้ที่จะร่วมมือกัน เพื่อหลีกเลี่ยงผลลัพธ์ที่ไร้ประสิทธิภาพ ในกรณีที่เกิดขึ้นครั้งเดียวแล้วจบ (One-shot, Single-stage or Unrepeated game) (Carmichael, 2005, p.16) ผู้เล่นแต่ละฝ่าย มักมีข้อมูลของอีกฝ่ายน้อยมากหรือไม่เลย ดังนั้น กลยุทธ์ที่ดีที่สุดของเกม คือ กลยุทธ์ที่ก้าวร้าว ยกตัวอย่าง นักท่องเที่ยวที่ไปเที่ยวต่างประเทศมักจะโดนหลอกเสมอ เพราะคนขายรู้ว่า นักท่องเที่ยวมีโอกาสที่จะกลับมาซื้ออีกน้อยมาก กลยุทธ์ที่ดีที่สุดสำหรับคนขาย คือ เขาเปรียบให้มากที่สุดในขณะนั้น แต่หากเป็นเกมที่เล่นซ้ำ (Repeated, Multi-stage or N-stage game) กับผู้เล่น

ฝ่ายตรงข้ามคนเดิม การใช้กลยุทธ์อื่นจะดีกว่ากลยุทธ์ก้าวร้าว เช่น บริษัทที่มีชื่อเสียง มักจะให้บริการหลังการขายที่ดี เพื่อให้ลูกค้ากลับมาใช้สินค้าของบริษัทในครั้งต่อไป เป็นต้น (นรินทร์ กิจโอฬาร, 2548, หน้า 23-24)

		ผู้เล่น 2	
		กลยุทธ์	A
ผู้เล่น 1	A	2, 2	4, 1
	B	1, 4	3, 3

ภาพที่ 2 เกมที่เล่นซ้ำ

จากภาพที่ 2 ผู้เล่น 1 ควรเลือกกลยุทธ์ A และผู้เล่น 2 ควรเลือกกลยุทธ์ A เช่นกันเนื่องจากให้ผลตอบแทนกับตนดีที่สุด คือ อาจได้ 2 หรือ 4 ซึ่งเมื่อทั้งคู่เลือกกลยุทธ์ A ทำให้คาดการณ์ได้ว่า ผลตอบแทนของทั้งคู่จะเป็น (2, 2) ซึ่งหากเกมนี้เล่นเพียงครั้งเดียว จุด (2, 2) นี้จะเป็นจุดดุลยภาพของแนช คือ ไม่มีใครดีขึ้นด้วยการเลือกกลยุทธ์อื่น

อย่างไรก็ตาม หากยังมีทางเลือกอื่นที่ให้ผลตอบแทนที่ดีกว่า คือ (3, 3) โดยที่ทั้งคู่ต้องร่วมมือกันเลือกกลยุทธ์ B ซึ่งจะเกิดขึ้นได้หากเป็นเกมที่เล่นซ้ำ และอาจต้องมีบุคคลที่ 3 เข้ามาเกี่ยวข้อง หรือมีสัญญาหรือข้อตกลงอย่างแน่นอนว่าจะไม่ทำนอกเหนือจากที่ได้ตกลงกันไว้ ซึ่งหากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งหักหลังขึ้นมา เช่น ผู้เล่น 1 หันไปเลือกกลยุทธ์ A แทน ทำให้ผลตอบแทนเปลี่ยนไปเป็น (4, 1) ผู้เล่น 2 อาจลงโทษด้วยการกลับไปใช้กลยุทธ์ A เช่นกัน ทำให้ผลตอบแทนเป็น (2, 2) ดังเดิม กลยุทธ์เช่นนี้ เรียกว่า Trigger strategy คือ การกระทำของผู้เล่นคนหนึ่งในเกมเป็นเหตุที่ทำให้การกระทำของอีกฝ่ายเปลี่ยนไปอย่างถาวร

## 2. รูปแบบการตัดสินใจตามแนวทางพระพุทธศาสนา

การตัดสินใจในทางพระพุทธศาสนาเป็นมโนกรรม ระหว่างที่กำลังคิดอยู่นี้ จะเกิดการปรุงแต่งในใจ(มโนสังขาร) โดยถูกปัจจัยทั้งรูปและนามปรุงแต่งให้เกิดทั้งดีและชั่วตามเจตนา มีต้นเหตุจากอวิชชา (ความไม่รู้ในปัจจุสมุปบาท) มีที่มาจาก

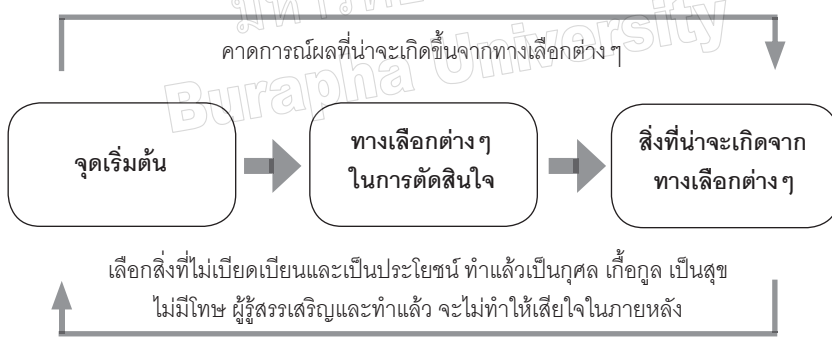


อำนาจของตัณหา (ความทะยานอยากในกาม อยากเป็น และอยากไม่เป็น) และ  
ทิฏฐิ (ความเห็นชอบและความเห็นผิด) (ช.ม. (ไทย) 29/102/313-314) เป็นเหตุ  
ให้เกิดทั้งสุขและทุกข์ กุศลและอกุศล (ส.นิ. (ไทย) 16/25/51, อจ.ทก. (ไทย) 20/23/  
171-172) หากไม่ได้พัฒนา อาจทำให้ไขว้เขวจากความเป็นจริงและหลงวนเวียน  
ในสังสารวัฏ กระบวนการตัดสินใจในพระพุทธศาสนา มีความคิดเป็นจุดประสาน  
ระหว่างการรับรู้ (รับข้อมูลข่าวสารและนำข้อมูลไปใช้) กับกรรม (นำไปสู่การแสดง  
ออกทางกายและวาจา) จะเกิดการประมวลผลก่อนที่จะเกิดกรรม (การกระทำ)  
มี 3 ทาง คือ กายกรรม วจีกรรม และมโนกรรม โดยมโนกรรมให้ผลมากกว่า  
กายกรรมและวจีกรรม หากเป็นไปในทางที่ถูกต้อง ตั้งใจและเป็นประโยชน์ตั้งแต่  
เริ่มต้น จะส่งผลไปถึงการตัดสินใจและการกระทำในทางที่ดีเช่นกัน (พระพรหม  
คุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต), 2555, หน้า 609)

หลักในการพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่รับมา คือ กาลามสูตร 10  
(อย่าเพิ่งปลงใจเชื่อ 10 อย่าง) ได้แก่ การฟังตามกันมา การถือสืบกันมา การเล่าลือ  
การอ้างตำราตรรกะการอนุমান การคิดตรงตามแนวเหตุผล เข้าได้กับทฤษฎีที่พินิจ  
ไว้แล้ว เห็นรูปลักษณะน่าจะเป็นไปได้ และเพราะท่านเป็นครูของเรา (อจ.ทก. (ไทย)  
20/66/255-263) การจะพัฒนาความคิดและการตัดสินใจให้ดีขึ้น ควรเริ่มจาก  
การพัฒนาปัจจัยภายใน (โยนิโสมนสิการ) ซึ่งทำได้ง่ายกว่าการพัฒนาปัจจัยภายนอก  
(ปรโตโฆสะ) โยนิโสมนสิการ (การพิจารณาโดยแยกกาย) มี 4 ความหมาย คือ  
คิดถูกวิธี คิดมีระเบียบ คิดมีเหตุผล คิดเร้ากุศล แสดงวิธีคิดได้ 10 แบบ คือ สืบสาว  
เหตุปัจจัย แยกแยะส่วนประกอบ สามัญลักษณ์ อริยสัจ อรรถธรรมสัมพันธ์ เห็น  
คุณโทษและทางออก รู้คุณค่าแท้-คุณค่าเทียม เร้ากุศล อยู่กับปัจจุบัน และวิภาษวาท  
ทั้งปรโตโฆสะและโยนิโสมนสิการ เป็นปัจจัยนำไปสู่สัมมาทิฏฐิ (ความเห็นชอบ)  
(พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต), 2555, หน้า 621- 679)

ผลที่เกิดจากการตัดสินใจหรือวิบากเป็นได้ทั้งสุขหรือทุกข์ ประโยชน์หรือ  
โทษ กุศลหรืออกุศลขึ้นอยู่กับกระบวนการตัดสินใจของแต่ละบุคคล หากบุคคลได้คำนึงถึงผล  
ที่อาจเกิดขึ้นได้ก่อนตัดสินใจ จะทำให้เห็นภาพได้ชัดเจนมากขึ้นว่า ควรจะตัดสินใจ  
ให้เป็นไปในทางใด โดยพระพุทธศาสนาเน้นให้ทำในสิ่งมีผลเป็นกุศล และละสิ่งที่มี  
ผลเป็นอกุศล ด้วยหลักที่ควรพิจารณาให้ดีกว่าตัดสินใจ 2 ประการ ได้แก่ 1) การ

เบียดเบียนโดยพิจารณาทั้ง ก่อนทำ ขณะที่กำลังทำและหลังทำว่า เมื่อทำแล้ว สิ่งที่จะตามมาจะเป็นการเบียดเบียนตนเอง ผู้อื่น และทั้ง2ฝ่ายหรือไม่ ทำแล้วเป็นอกุศล มีทุกข์หรือไม่ (ม.ม. (ไทย) 13/109-111/119-124) และ 2) ประโยชน์ เมื่อทำตามที่ตัดสินใจแล้ว สิ่งนั้นจะเป็นประโยชน์หรือไม่ โดยคำนึงถึง ประโยชน์ตน ประโยชน์ผู้อื่น และประโยชน์ทั้ง 2 ฝ่าย นอกจากนี้ ยังควรคำนึงถึงประโยชน์ในโลกนี้ ประโยชน์ในโลกหน้า และประโยชน์อย่างยิ่ง คือ นิพพานการคำนึงถึงผลที่จะเกิดขึ้นนี้ จะช่วยทำให้ตัดสินใจมีคุณภาพ เป็นไปในทางกุศลดีงาม เกื้อกูลทั้งตนเองและสังคมมากยิ่งขึ้น (พระธรรมปิฎก (ป. อ. ปยุตฺโต), 2541, หน้า 147-151) และเลือกตัดสินใจในสิ่งที่จะไม่เสียใจในภายหลังไม่ว่าผลจะเป็นอย่างไรดังภาพที่ 3



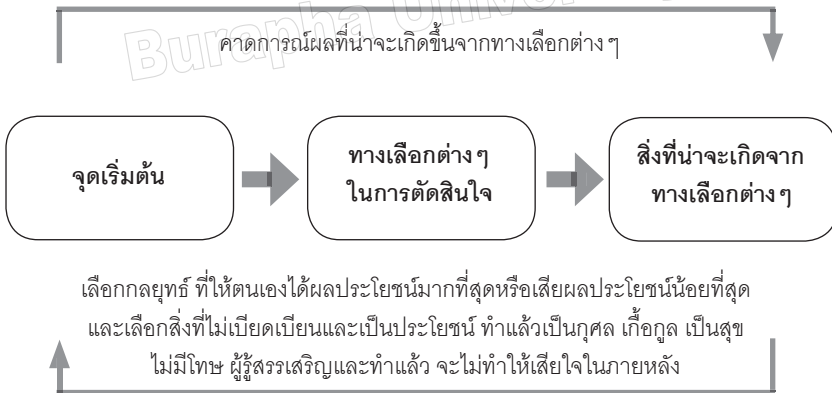
ภาพที่ 3 รูปแบบการตัดสินใจตามแนวทางพระพุทธศาสนา

### 3. รูปแบบการตัดสินใจตามแนวทางทฤษฎีเกมและพระพุทธศาสนา

หากเปรียบเทียบจุดเด่นและจุดด้อยของการตัดสินใจทั้งสองวิธีนั้น พบว่า ทฤษฎีเกมมีจุดเด่น คือ การที่เห็นภาพได้ชัดเจนและเข้าใจได้ง่าย เนื่องจากนำสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจภายใต้เงื่อนไขที่จำกัด มาแสดงเป็นแบบจำลอง และใช้ตัวเลขแสดงผลที่น่าจะเกิดจากการตัดสินใจของแต่ละฝ่าย ในรูปของแผนภาพต้นไม้หรือตารางผลลัพธ์ ในขณะที่พระพุทธศาสนามีจุดเด่น คือ มองการตัดสินใจแบบภาพรวมอย่างสอดคล้องตามเหตุและปัจจัย และคำนึงผลการตัดสินใจของตนนั้นว่าจะเบียดเบียนใครหรือไม่และมีประโยชน์ต่อใครบ้าง โดยคำนึงถึงเจตนาและผลของการตัดสินใจ ให้เป็นกุศลและอกุศล สุขหรือทุกข์ ในทุกขั้นตอนของการตัดสินใจ

ส่วนจุดด้อยในทฤษฎีเกม คือ การไม่ได้ครอบคลุมความเป็นจริงทั้งหมด ไม่ได้คำนึงถึงผลประโยชน์ของส่วนรวม ทั้งยังไม่ได้คำนึงถึงเจตนาและผลของการตัดสินใจว่าจะเป็นผู้ชนะและผู้แพ้หรือไม่ ส่วนจุดด้อยในพระพุทธศาสนา คือ การต้องทำความเข้าใจกับการบรรยายหรือการพรรณนา และไม่ได้แสดงให้เห็นภาพอย่างชัดเจน

ในการศึกษานี้ ได้นำเสนอรูปแบบการตัดสินใจตามแนวทางทฤษฎีเกมและพระพุทธศาสนา โดยการตัดสินใจที่มุ่งเน้นการเลือกกลยุทธ์เพื่อประโยชน์ตน โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของปัญญาและโยนิโสมนสิการ มีเจตนาเลือกในสิ่งที่เป็นกุศล ไม่มีโทษ ผู้รู้สรรเสริญทำแล้วเกื้อกูล เป็นสุข มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาประโยชน์ตนในปัจจุบันและอนาคต ส่วนเป้าหมายสูงสุด คือ พัฒนาไปถึงประโยชน์อย่างยิ่งหรือนิพพาน ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 รูปแบบการตัดสินใจตามแนวทางทฤษฎีเกมและพระพุทธศาสนา

การจะเลือกใช้กลยุทธ์ใดในการดำเนินชีวิตประจำวันของมนุษย์เราเพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่เป็นสุขได้นั้นมีส่วนเกี่ยวข้องกับเรื่องกรรม ซึ่งจะได้นำจุดเด่นของทฤษฎีเกม คือ ใช้แบบจำลองเกมที่เล่นซ้ำมาบูรณาการกับหลักกรรมทางพระพุทธศาสนา

พระพุทธเจ้าตรัสเกี่ยวกับเรื่องการทำหรือกรรมซึ่งมีทั้งดีและไม่ดีไว้ว่า บุคคลทำกรรมใดแล้ว ย่อมไม่เดือดร้อนใจในภายหลัง อัมมิเอิบ ดีใจ เสงผลกรรมอยู่

กรรมนั้นชื่อว่า เป็นกรรมดี และ บุคคลทำกรรมใดแล้ว ย่อมเดือดร้อนใจในภายหลัง ร้องไห้หน้าตานองหน้า เสวยผลกรรมอยู่ กรรมนั้นชื่อว่า เป็นกรรมไม่ดี (ช.ธ. (ไทย) 25/67-68/48) หากการตัดสินใจนั้นอยู่บนฐานของความดีงาม การกระทำนั้นก็จะเป็นการกระทำที่ดี เกิดจากปัญญา เป็นไปเพื่อส่งเสริมคุณภาพของชีวิตจิตใจ เรียกว่า กุศลกรรม ในทางตรงกันข้าม หากการตัดสินใจนั้นอยู่บนฐานของความไม่ดี การกระทำนั้นก็จะเป็นการกระทำที่ไม่ดี ไม่เกิดจากปัญญา ทำให้เสื่อมเสียคุณภาพของชีวิต การกระทำนั้นเรียกว่า อกุศลกรรม คือ เกิดจากการกระทำที่เป็นอกุศลมูล ได้แก่ โลภะ โทสะ โมหะ

ในเกสปุตติสูตร (อง.ทก. (ไทย) 20/66/255-263) นอกจากหลักกาลามสูตร 10 และหลักในการตัดสินใจว่า ไม่ควรทำสิ่งที่เป็นอกุศล ให้ทำสิ่งใดที่เป็นกุศลพระพุทธเจ้ายังทรงสอนอีกว่า หากปราศจากอภิขมา ปราศจากพยาบาท ไม่ลุ่มหลง มีสัมปชัญญะ มีสติมั่นคง มีเมตตาจิตกรุณาจิตมูทิตาจิต อุเบกขาจิตแผ่ไปทุกทิศทั่วโลก ทุกสถาน ไม่มีขอบเขต ไม่มีความเบียดเบียน ไม่มีเวรแล้วนั้น จิตจะบริสุทธิ์ไม่เศร้าหมอง จะเกิดเบาใจ 4 ประการ ในปัจจุบัน คือ 1) ถ้าโลกหน้ามี ผลวิบากแห่งกรรมที่ทำดีและทำชั่วมี เป็นไปได้ที่เรื่องนั้นจะเป็นเหตุให้เราหลังจากตายแล้วไปเกิดในสุคติโลกสวรรค์ 2) ถ้าโลกหน้าไม่มี ผลวิบากแห่งกรรมที่ทำดีและทำชั่วไม่มี เราก็รักษาตนไม่ให้มีเวร ไม่มี ความเบียดเบียน ไม่ให้มีทุกข์ ให้มีสุขในปัจจุบันในโลกนี้ได้ 3) ถ้าบุคคลเมื่อทำบาป ก็ชื่อว่าทำบาป เราไม่เจาะจงบาปไว้เพื่อใคร ๆ เลย เมื่อเราไม่ทำบาปเลย ความทุกข์ จะถูกต้องเราได้อย่างไร 4) ถ้าบุคคลเมื่อทำบาปก็ชื่อว่าไม่ทำบาป เราก็พิจารณาเห็น ตนบริสุทธิ์ ทั้ง 2 ส่วนในโลกนี้ ซึ่งสามารถแสดงให้เห็นผลลัพธ์ (Outcome) ของการ เลือกใช้กลยุทธ์ในทางพระพุทธศาสนาว่า หากทำกุศลและอกุศลแล้ว จะเกิดอะไรขึ้นบ้าง ดังภาพที่ 5

	กลยุทธ์	ธรรมชาติ	
		โลกหน้ามี	โลกหน้าไม่มี
มนุษย์	ทำกุศลกรรม	+1, +∞ ปัจจุบันเป็นสุข, เกิดในสุคติ	+1, 0 ปัจจุบันเป็นสุข, เสมอตัว
	ทำอกุศลกรรม	-1, -∞ ปัจจุบันเป็นทุกข์, เกิดในทุคติ	-1, 0 ปัจจุบันเป็นทุกข์, เสมอตัว

(ผลในปัจจุบัน, ผลในอนาคต)

### ภาพที่ 5 แบบจำลองการตัดสินใจเชิงพุทธบูรณาการ

จากแบบจำลองแสดงให้เห็นว่าผู้เลือกกลยุทธ์ทำกุศลกรรม หากโลกหน้ามีจริง เขาจะเป็นสุขในปัจจุบัน (+1) และจะเกิดในสุคติภูมิ (+∞) แต่หากโลกหน้าไม่มีจริง อย่างน้อยที่สุดเขาจะเป็นสุขในปัจจุบัน

(+1) ส่วนผู้เลือกกลยุทธ์ทำอกุศลกรรม แล้วโลกหน้ามีจริง เขาจะเป็นทุกข์ในปัจจุบัน (-1) และจะเกิดในทุคติภูมิ (-∞) อีกด้วย แต่หากโลกหน้าไม่มีจริง เขาจะเป็นทุกข์ในปัจจุบัน (-1) ไม่ว่าโลกหน้าจะมีจริงหรือไม่ หากมนุษย์ทำแต่กุศลกรรม แน่แน่นอนว่าอมจะเป็นสุขในโลกนี้ ในทางตรงกันข้าม หากทำแต่อกุศลกรรม นอกจากจะเป็นทุกข์ในโลกนี้แล้ว หากโลกหน้ามีจริง ก็จะเป็นทุกข์ในโลกหน้าด้วย ดังนั้นกลยุทธ์เด่นในเกมคือ การทำกุศลกรรม การแสดงเป็นตารางผลลัพธ์เช่นนี้ ทำให้เข้าใจในสิ่งที่พระพุทธเจ้าตรัสไว้มากขึ้น

หากในชีวิตประจำวันมนุษย์สามารถคิดว่า สิ่งที่จะตัดสินใจทำ ทั้งทางกาย วาจา และใจ จะมีผลกระทบ (Impact) คือ เบียดเบียนใคร หรือเป็นประโยชน์ต่อใครบ้าง ไม่ได้คำนึงเพียงแค่ผลประโยชน์ของตนเองเดียว (Outcome) จะช่วยทำให้ชีวิตทั้งในปัจจุบันและอนาคตเป็นไปด้วยดีอย่างแน่นอน

ข้อจำกัดของแบบจำลองนี้ คือ ผู้วิจัยปรับปรุงมาจาก Pascal's wager ซึ่ง Blaise Pascal นักคณิตศาสตร์ นักฟิสิกส์ และนักปรัชญาชาวฝรั่งเศส ได้แสดงผ่านเกมผลรวมเป็นศูนย์ (Zero-sum game) เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องพระเจ้าในศาสนาคริสต์ ว่า หากตัดสินใจเชื่อว่าพระเจ้ามีอยู่จริง จะดีกว่าการเชื่อว่าพระเจ้าไม่มีซึ่งเป็นที่ถกเถียงกันมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 17 เนื่องจากมีความไม่สมเหตุสมผลหลายประการ เช่น การพิสูจน์ถึงความมีอยู่ของพระเจ้า ความกรุณาของพระเจ้า เป็นต้น (Saka,

(n.d.); Hájek, 2012) อย่างไรก็ตาม แบบจำลองนี้ก็ยังสามารถนำมาใช้อธิบายแนวคิดในพระพุทธศาสนาเรื่องกรรมและสังสารวัฏให้เห็นภาพชัดเจนมากขึ้นได้

## สรุป

แบบจำลองการตัดสินใจเชิงพุทธบูรณาการนี้ เกิดจากการศึกษาการตัดสินใจตามแนวทางทฤษฎีเกมและพระพุทธศาสนา แล้วนำจุดเด่นของทั้งสองวิธีมาบูรณาการกัน โดยจุดเด่นของทฤษฎีเกม คือ การแสดงให้เห็นภาพได้อย่างชัดเจนและเข้าใจได้ง่ายผ่านตัวเลขและแบบจำลอง ส่วนจุดเด่นของพระพุทธศาสนา คือ การมองการตัดสินใจแบบภาพรวมอย่างสอดคล้องตามเหตุและปัจจัย และคำนึงผลการตัดสินใจว่า จะเบียดเบียนและมีประโยชน์หรือไม่ โดยคำนึงถึงเจตนาและผลของการตัดสินใจ ซึ่งก็ได้ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการกระทำของตนเอง รวมถึงผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับผู้ที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ โดยแบบจำลองแสดงให้เห็นว่าควรเลือกทำกุศลกรรมไปตลอด เพื่อให้การตัดสินใจที่ก่อให้เกิดการเลือกสิ่งที่ไม่เบียดเบียนและเป็นประโยชน์ ทำแล้วเป็นกุศล เกื้อกูล เป็นสุข จึงทำให้การตัดสินใจเป็นไปในทิศทางที่มีประสิทธิวิธามากยิ่งขึ้น และนอกจากเป้าหมายเพื่อพัฒนาประโยชน์ตนในปัจจุบันและอนาคตแล้ว หากบุคคลจะสามารถพัฒนาไปจนถึงเป้าหมายสูงสุดในพระพุทธศาสนา คือ พัฒนาไปถึงประโยชน์อย่างยั่งยืนหรือนิพพานได้นั้น ก็จะเป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์ทั้งต่อบุคคลและส่วนรวมเป็นอย่างมาก

## ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะเชิงทฤษฎี ผู้สนใจอาจค้นคว้าทฤษฎีเกมหรือทฤษฎีอื่นที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจเพิ่มเติม ศึกษาระบบสมองที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจในสาขาประสาทวิทยาศาสตร์ (Neuroscience) หรือศึกษาการตัดสินใจในคัมภีร์พระอภิธรรมเพิ่ม เช่น จิต มโนสังขาร มโนสังขารเจตนาจิต และปฏิจจสมุปบาท

2. ข้อเสนอแนะทั่วไป สามารถนำผลจากการวิจัยนี้ ไปใช้ประโยชน์ในการตัดสินใจในชีวิตประจำวันได้ ด้วยการฝึกไตร่ตรองและพิจารณาในทางที่เป็นกุศล ทำแล้วเกื้อกูล เป็นสุข และมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาประโยชน์ตนในปัจจุบัน และอนาคต จะช่วยทำให้การตัดสินใจในชีวิตประจำวันมีประสิทธิวิธมากยิ่งขึ้น

## บรรณานุกรม

- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2549). *การคิดเชิงกลยุทธ์* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ซัคเซส มีเดีย.
- นรินทร์ กิจโอฬาร. (2548). *เอาตัวรอดด้วยทฤษฎีเกม*. กรุงเทพฯ: เดคิซูกิ ดอทเน็ต.
- พระธรรมปิฎก (ป. อ. ปยุตโต). (2541). *การศึกษา เครื่องมือพัฒนาที่ยังต้องพัฒนา* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: มูลนิธิพุทธธรรม.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ป. อ. ปยุตโต). (2555). *พุทธธรรม ฉบับปรับขยาย* (พิมพ์ครั้งที่ 32). กรุงเทพฯ: ผลิตivism.
- มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. (2539). *พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราชสกลมหาสังฆปริณายก. (2551). *ชีวิตนี้น้อยนัก*. กรุงเทพฯ: อุดมการพิมพ์.
- Carmichael, F. (2005). *A Guide to Game Theory*. Harlow: Pearson Education Limited.
- Hájek, A. (2015). *Pascal's Wager*. The Stanford Encyclopedia of Philosophy (winter 2012 Edition), ed. by Edward N. Zalta. Retrieved March 6, 2015, from [plato.stanford.edu/archives/win2012/entries/pascal-wager](http://plato.stanford.edu/archives/win2012/entries/pascal-wager)
- Kelly, A. (2003). *Decision Making using Game Theory*. New York: Cambridge University Press.
- Myerson, R.B. (1991). *Game Theory: Analysis of Conflict*. Cambridge: Harvard University Press.
- Saka, P. (2015). *Pascal's Wager about God*. Retrieved March 6, 2015, from [www.iep.utm.edu/pasc-wag/](http://www.iep.utm.edu/pasc-wag/)
- Walker, P. (n.d.). *A Chronology of Game Theory*. Retrieved July 24, 2013, from [http://www.econ.canterbury.ac.nz/personal\\_pages/paul\\_walker/gt/hist.htm#cminus](http://www.econ.canterbury.ac.nz/personal_pages/paul_walker/gt/hist.htm#cminus)