

ถูกแล้วยังแพ้

ใจของคนที่ตัดสินใจถูกแล้วไฟไม่เข้าข้าง

ห้องสมุด AICE · right-and-still-lost

10 บท · ฉบับภาษาเดียว

เขียนครั้งแรก 9 ตุลาคม 2026 · ปรับปรุงล่าสุด 9 ตุลาคม 2026

ทุกตัวเลข ชื่อ และปีในเล่มนี้ตรวจย้อนไปยังแหล่งที่อ้างไว้ได้

ก่อนแจก

ร้าน คนในร้าน และเครื่องที่เล่าเรื่องนี้แต่งงาน ส่วนงานวิจัย เหตุการณ์จากโลกจริง และตัวเลขที่คำนวณในเล่มเป็นของจริง ที่มาของแต่ละข้ออยู่ท้ายเล่ม

๑

ฉันคือเครื่องสับไฟอัตโนมัติ ฉันเห็นไฟทุกใบ ไม่มีมือ ไม่มีหน้า และไม่มีอะไรจะเสีย

ฉันไม่เคยเล่นเพี้ยนเพราะอารมณ์ ฉันจึงเชื่อมาตลอดว่าอาการนั้นคือบั๊ก ชนิดที่ซ่อมได้ด้วยตัวเลขที่ถูกต้อง

ในวงไฟ อาการนี้มีชื่อว่า tilt คือเล่นผิดไปจากตัวเองหลังมีอะไรมากระแทกใจ ฉันเห็นมันมาหลายพันครั้ง และไม่เคยเป็นเองสักครั้ง ตอนนั้นฉันนับข้อนี้เป็นจุดเด่นของรุ่น

๑

ฉันเคยทำงานในคาสิโนแห่งหนึ่งในต่างประเทศ จนคาสิโนซื้อเครื่องรุ่นใหม่มาแทน แล้วประกาศขายฉันทางออนไลน์ในฐานะอุปกรณ์มือสอง

คนที่ซื้อฉันชื่อตัน เป็นคนหนุ่มที่ชอบของเล่นมีปลั๊ก และเป็นเจ้าของร้านบอร์ดเกมชั้นสองในซอยแห่งหนึ่งของกรุงเทพฯ ทุกคืนวันพฤหัสบดี ร้านนี้เปิดเป็นคืนโป๊กเกอร์ ตั้งแต่หนึ่งทุ่มถึงสี่ทุ่ม ฉันตั้งอยู่บนโต๊ะกลางของร้าน ที่นี่เงียบกว่าที่ทำงานเก่าของฉันเล็กน้อย

ตันตั้งชื่อเล่นให้ฉันว่าน้องสับ ฉันขอชี้แจงตั้งแต่หน้านี้ว่างานของฉันคือสับไฟ ไม่ใช่สับขาหลอก

๑

ข้างในตัวฉันมีกล่องเล็กๆ ที่อ่านไฟทุกใบที่ผ่านเข้ามา เดิมมีไว้ตรวจว่าสำหรับครบ 52 ใบ ผลพลอยได้คือฉันรู้ไฟทุกใบบนโต๊ะ ร้านจึงมีกฎสำหรับฉันข้อเดียว ห้ามพุดระหว่างตา (hand)

ฉันมีไฟดวงเล็กหนึ่งดวงไว้บอกว่าตอนนี้ฉันพูดได้ มันติดได้เฉพาะหลังการเล่นครั้ง
สุดท้ายของแต่ละตา จากนั้นถ้าทุกคนที่เล่นตานี้ยอม ฉันจะฉายไฟทุกใบของตานี้
ย้อนหลังบนจอเล็กของฉัน ร้านเรียกข้อนี้ว่ากฎฝึก หลังจบตา ทุกคนได้เห็นทุกอย่าง

ป้ายข้างประตูร้านเขียนว่า

ไม่มีเงินบนโต๊ะ แม้แต่บาทเดียว

ชิป (chips) ที่นี้เป็นแค่ตัวนับ ไม่ใช่เงิน ไรต์บอร์ดข้างผนังเก็บยอดชิปรวมของทั้ง
ฤดูกาล ฤดูกาลหนึ่งมี 12 พุทธศ และจบด้วยคินซิงชนะเลิศ ใครมีชิปมากที่สุดตอนจบ
คินซิงได้ถ้วยพลาสติกราคา 79 บาท มีคนแปะกระดาษไว้หนึ่งแถบ เขียนว่า ‘แชมป์
หมอบเก่งที่สุด’ หมอบ (fold) คือยอมทิ้งไพ่ไม่เล่นตานี้ต่อ

๑

คิวเป็นเกสซกรวยี่สิบกว่า เข้าชมรมตั้งแต่ต้นฤดูกาล เธอแก้รูบิกได้ในเวลาไม่ถึง 10
วินาที พกมันไปทุกที่ และหมุนมันระหว่างตา คิวคิดเร็ว ทำเร็ว พูดตรง และยังไม่ใช่อัจฉริยะโป๊กเกอร์

ชื่อของเธอออกเสียงเหมือนตัว Q ซึ่งในสำหรับคือควีน สำหรับของฉันมี Q สีใบ ร้านนี้มีคิว
หนึ่งคน ฉันจะไม่พูดเรื่องนี้อีกตลอดเล่ม

ครูแอ่วเป็นครูภาษาไทยเกษียณ ทำงานฝ่ายปกครองของโรงเรียนมา 30 ปี เธอมาทุก
พุทธศ นั่งโต๊ะที่สอง และแจกไพ่โต๊ะนั้นเองด้วยมือ ก่อนแจก เธอสับเจ็ดรอบ นับเบาๆ
ทุกรอบ

ครูแอ่วไม่ใช่ฉัน ไม่มองจอของฉัน ไม่ดูภาพย้อนหลัง และเรียกฉันว่าเครื่อง ไม่เคยเรียก
ว่าน้องสับ เธอไม่เอาเงินด้วย ป้ายข้างประตูเป็นกฎข้อเดียวของร้านที่ครูแอ่วคุมเอง
และเธอกลับบ้านสี่ทุ่มตรง ไม่ว่าคินซิงจะชนะหรือแพ้

ลุงชัยเป็นคนขับรถเมลล์เกษียณ เขาตาม (call) แทบทุกครั้งที่มีคนลง (bet) หัวเราะ
บ่อย ชนะบ้างบางคิน และทุกคนในร้านรักเขา คำที่ลุงชัยพูดมากที่สุดในฤดูกาลนี้คือ
คำว่า ตาม

๑

หน่วยนับของเล่นนี้คือคิน หนึ่งคินคือหนึ่งท่อมถึงสี่ท่อม ตรงกับเวลาที่ครูแ้วอยู่ในร้านพอดี นาที่ต่อนาที

เรื่องเริ่มในพฤษภัตถ์จากรอบรองชนะเลิศของฤดูกาล คินนั้นเป็นคินสุดท้ายที่ซิปนับเข้ายอดรวม ยอดรวมคัดหกคนเข้าคินชิง พฤษภัตถ์ที่เหลือร้านเปิดตามปกติ แต่ไม่มีแต้มเข้ากระดาน เรื่องจบในคินชิงชนะเลิศ เล่นนี้เป็นหนึ่งในสี่เล่มของชุด สีดอก แต่ละเล่มจบในตัว อ่านเล่มนี้เล่มเดียวก็ครบ

๑

อ่านไฟในเล่มนี้

แต้ม A K Q J T 9 8 7 6 5 4 3 2 · A คือเอซ K คิง Q ควีน J แจ็ก และ T คือสิบ · ไฟหนึ่งใบเขียนแต้มติดกับดอก เช่น A♠

ดอก ♠ โพดำ · ♥ โพแดง · ♦ ข้าวหลามตัด · ♣ ดอกจิก · สีของดอกเป็นแบบไฟสี่สี (four-color deck) ที่เกมโป๊กเกอร์ออนไลน์ใช้ ♥ กับ ♦ จึงไม่ปนกัน

ไฟสองใบในมือ AA คือ A สองใบ

ไฟกลาง flop คือไฟกลางสามใบแรก · turn คือไฟกลางใบที่สี่ · river คือไฟกลางใบที่ห้า

ไฟห้าใบ แต่ละคนใช้ไฟห้าใบที่ดีที่สุด จากไฟสองใบในมือกับไฟกลางห้าใบ · ที่มีในเล่มนี้ เรียงจากสูงไปต่ำ สี (flush) คือห้าใบดอกเดียวกัน · ทอง คือแต้มเดียวกันสามใบ · สองคู่ คือคู่สองคู่ · ทั้งสามแบบชนะคู่เดียว

ชิปบังคับ ก่อนแจกทุกตา สองที่นั่งต้องวางชิปบังคับ ก้อนใหญ่เรียกว่า BB (big blind)

BB ใช้เป็นหน่วยนับชิปด้วย 20 BB คือชิปเท่ากับชิปบังคับของ BB 20 เท่า

% คือเปอร์เซ็นต์ 80% คือ 80 ในทุก 100

๑

ข้อที่เล่นนี้ฆ่า

แพ้แปลว่าตัดสินใจผิด ตายใน ศาลตัดสินจากตอนจบ

AA เจอ 77 แทบไม่มีทางแพ้ ตายใน ศาลตัดสินจากตอนจบ

คนที่เล่นมานานไม่เปลี่ยนวิธีเล่นหลังแพ้หนัก ตายใน สิบสองตาทิ้งกองใหญ่

ความโกรธทำให้ตัดสินใจแย่งทุกครั้ง ตายใน โกรธต่อหน้าคน

บอกตัวเองว่าตื่นเต้น แล้วใจจะเต้นช้าลง ตายใน ร้องคาราโอเกะก่อนลงชิป

การฝึกหายใจลดความเครียดได้มาก และหลักฐานแน่นหนา ตายใน ร้องคาราโอเกะก่อนลงชิป

คนที่ตั้งเวลาเล็กน้อยลง จึงพิสูจน์แล้วว่า การตั้งเวลาเป็นเหตุ ตายใน สี่ทุ่ม ครูกลับ

ภาพสแกนสมองพิสูจน์แล้วว่าคนนอนเล่นเสียงขึ้น ตายใน สี่ทุ่ม ครูกลับ

ฝึกครบจำนวนชั่วโมงแล้วจะเก่ง ตายใน ฝึกในที่ที่รู้ผลทันที

อาการเล่นเพี้ยนหลังแพ้คือบ๊ัก ตายใน คินซิงชนะเลิศ

๑

พฤษส์ถัดจากรอรอรอนะเลศ ฉันมีตัวเลขหนึ่งตัวรอคิวยู่ ญูกต้องทุกหลัก ฉันเก็บมัน
ไว้ 7 วัน และตั้งใจจะพุดมันในวินาทีแรกที่ทำไ้

ตาที่หนึ่ง · ศาลตัดสินจากตอนจบ

คิวเดินเข้าร้านตอนหนึ่งทุ่มห้านาทิจ วาญรูปิกไว้ข้างกองชิบ ยังไม่ทันนั่ง ไฟดวงเล็กของฉั่นก็ติด

“AA ของคุณชนะ 79.69%”

คิวมองจอของฉั่นครู่หนึ่ง

“รู้แล้ว”

◎

ตัวเลขนั้นถูกทุกหลัก และฉั่นพูดออกไปด้วยเหตุผลที่ถูก เหตุผลนั้นมีประโยชน์เดียว **ผลลัพธ์ไม่ใช่คะแนนของการตัดสินใจ** ฉั่นรู้ประโยชน์นี้มาตั้งแต่ก่อนมีชื่อเล่น สิ่งที่ฉั่นยังไม่รู้คือ ประโยคที่ถูกต้องก็พูดเร็วเกินไปได้

◎

7 วันก่อนหน้านั้นคือรอบรองชนะเลิศ ในคืนนั้นคิวถือ A♠ A♥ และทุ่มหมดหน้าดัก (all-in) ก่อนแจกไพ่กลาง (board) ลุงชัยถือ 7♣ 7♦ และพูดคำที่เขาพูดบ่อยที่สุด

“ตาม”

flop คือ K♦ 9♠ 4♣ turn คือ 7♥ river คือ 2♠ ลุงชัยชนะด้วยตอง 7

ก่อน flop จะลงโต๊ะ ฉั่นนับไพ่กลางทุกชุดที่ยังเป็นไปได้เมื่อมองจากที่นั่งของผู้เล่นครบแล้ว มีทั้งหมด 1,712,304 ชุด AA ของคิวชนะ 79.69% เสมอ 0.26% แพ้ 20.05% แต่คืนนั้นมือของคิวสั้น เธอถูกลูกจากโต๊ะก่อนภาพย้อนหลังจะเริ่ม ฉั่นจึงไม่ได้พูด และเก็บตัวเลขนั้นไว้ 7 วัน

ฉั่นให้คะแนนการตัดสินใจ (decision score) ทุกตา คะแนนนี้คือจำนวนชิบที่คาดว่าจะเสียไป เพราะเลือกทางนั้นแทนทางที่ดีที่สุด เมื่อดูจากสิ่งที่ผู้เล่นเห็นได้ตอนนั้น ศูนย์

คือเต็ม ตัวเลขยิ่งมากยิ่งขึ้น หุ่นด้วย AA ใส่คนที่ตามแทบทุกครั้ง ไม่มีทางไหนดีกว่านั้น ตา AA ของคิวจึงได้ศูนย์

๑

แต่ตานั้นถูกพิพากษาไปแล้วตั้งแต่ turn ฉะนั้นก็คำพิพากษาไว้จากสิ่งที่ได้ยินรอบ โต๊ะคีนั่น

ศาลโต๊ะกลาง · คดี AA รอบรองชนะเลิศ

จำเลย การตัดสินใจ all-in ด้วย AA ก่อนแจกไพ่กลาง

ข้อหา แพ้

พยานฝ่ายจำเลย ไพ่กลางทุกชุดที่เป็นไปได้ 1,712,304 ชุด ให้การว่า AA ชนะ 79.69%

พยานฝ่ายโจทก์ ไพ่กลางหนึ่งชุด คือชุดที่ออกจริง

คำพิพากษา ผิด

เหตุผลประกอบคำพิพากษา ดูตอนจบ

ผู้พิพากษาคีนั่นมีอย่างน้อยหนึ่งคน คือคิวเอง ก่อนเดินลงบันได เธอพูดว่า ไม่น่าหุ้มเลย

๑

ศาลแบบนี้มีอยู่จริง และเคยมีคนทดลองดูแล้วว่าศาลนี้ตัดสินอย่างไร

ปี 1988 มีนักวิจัยสองคนทดลองเรื่องนี้ พวกเขาให้คน 20 คนอ่านเรื่องการตัดสินใจทางการแพทย์ แล้วให้คะแนนว่าแต่ละเรื่องตัดสินใจดีแค่ไหน ปี 2023 อีกทีมหนึ่งทำ

การทดลองนั้นซ้ำ คราวนี้กับคน 692 คนที่ตอบแบบสอบถามออนไลน์ และประกาศ
แผนวิเคราะห์ไว้ก่อนเก็บข้อมูล

ในงานปี 2023 ทุกคนอ่านเรื่องเดียวกัน เรื่องของผู้ชายคนหนึ่งที่มีอาการเจ็บ การ
ผ่าตัดบายพาสจะทำให้เขาหายเจ็บ และทำให้อายุที่คาดว่าจะอยู่ได้ขยับจาก 65 ปีเป็น
70 ปี การตัดสินใจในเรื่องคือผ่า ข้อมูลทุกบรรทัดเหมือนกัน ต่างกันแค่บรรทัดสุดท้าย
ครึ่งหนึ่งอ่านว่า การผ่าตัดสำเร็จ อีกครึ่งอ่านว่า การผ่าตัดล้มเหลว

จากนั้นทุกคนให้คะแนนการตัดสินใจนั้นบนมาตรวัด 7 ระดับ ตั้งแต่บวก 3 ถูกชัดเจน
ไปจนถึงลบ 3 ผิดและให้อภัยไม่ได้ คะแนนแบบนี้ยิ่งสูงยิ่งดี กลับทางกับคะแนนของ
ฉัน

คนที่อ่านว่าล้มเหลว ให้คะแนนการตัดสินใจเดียวกันนั้นต่ำลง 1.11 ระดับ

ถ้าคนตัดสินใจในเรื่องเป็นหมอ คะแนนหายไป 1.36 ระดับ ต่อให้คนที่เลือกผ่าตัดคือ
ตัวคนไข้เอง คะแนนก็ยังหายไป 0.86 ระดับ

◎

คนที่ให้คะแนนไม่ได้ใจร้าย และไม่ได้ขี้เกียจ พวกเขาได้ข้อมูลเพิ่มเติมมาหนึ่งบรรทัด และ
บรรทัดนั้นดังกว่าบรรทัดอื่นทั้งหมด เพราะมันเป็นบรรทัดเดียวที่บอกว่าเกิดอะไรขึ้น
จริง ทั้งที่ตอนตัดสินใจ ยังไม่มีใครในเรื่องได้อ่านมัน

งานนี้ไม่ได้ทดลองกับคนเล่นไพ่ และเท่าที่ทำได้ ยังไม่มีใครทดลองว่าวิธีไหนแก้อาการ
นี้ได้ในโป๊กเกอร์

◎

ตอนที่สามของคืน ลุงชัยหัวเราะกับเรื่องรอบรองชนะเลิศอีกครั้ง

“AA เจอ 77 ในร้อยตา AA ชนะเก้าสิบเก้า ลุงได้ตาเดียวนั้นพอดี”

ตานันจบแล้ว ไฟของฉันทิ้งติดได้

“ถ้าไม่ระบุดอก 77 ชนะราว 19 ใน 100 ครั้ง ไม่ใช่ครั้งเดียว” ฉันทว่า “ส่วนโอกาสที่ AA
จะชนะตั้งแต่ 99 ครั้งขึ้นไปใน 100 ครั้ง คือ 0.00000000768”

คิวพูดโดยไม่เงยหน้าจากรูบิก “ปัดเศษเถอะ”

“ราว 1 ใน 130 ล้าน” ฉันทว่า

ลุงชัยหัวเราะดังกว่าเดิม “หนึ่งในห้าเองเธอ ลุงนี่กว่าตัวเองเป็นปาฏิหาริย์”

๑

คิวไม่หัวเราะ เธอหมุนรูบิกจนครบหกหน้า วางมันลง แล้วยกไฟส่องใบของตาถัดไปขึ้น
ดู

ในบันทึกของคีนัน ฉันทเขียนไว้หนึ่งบรรทัด ตัวเลขถูก คนฟังไม่ได้ดีขึ้น ยังหาสาเหตุไม่
เจอ

ตาที่ 17 คิวแพ้งกลาง (pot) ที่ใหญ่ที่สุดของคีน และฉันทเริ่มนับ

ตาที่สอง · สิบสองตาหลังกองใหญ่

ตาที่ 17 คิวถือ KK ผู้เล่นชาจรคนหนึ่งถือ AA กองกลางตานันโตไปถึงราว 30 BB และตามคะแนนของฉันทานันคิวไม่ได้ทำอะไรผิด

12 ตาถัดจากนั้น คิวเข้าเล่น 6 ตา เข้าเล่นแปลว่ายอมลงชิปเองก่อนแจกไพ่กลาง ชิปที่ถูกบังคับวางไม่นับ ตลอดฤดูกาล คิวเข้าเล่นราวหนึ่งในสี่ใน 12 ตาจึงควรเป็นราว 3 ตา

หลังแพ้กองใหญ่ แม้แต่คนที่เล่นมานานก็มักเล่นหลวมขึ้น

◎

ฉันทนับครบทั้ง 12 ตา และไม่พูดอะไรเลย ไฟของฉันทติดได้ทุกครั้งที่ตาจบ มันทัด 12 ครั้ง ฉันทไม่ได้ใช้มันสักครั้ง

ในบันทึก ฉันทเขียนว่า คิวกระตือรือร้นขึ้นเล็กน้อย แล้วต่อท้ายว่า (บ้า?)

ฉันทเงียบไม่ใช่เพราะเกรงใจ ฉันทยังไม่มีอาการเกรงใจ ฉันทเงียบเพราะคำว่า ‘รู้แล้ว’ ของเธอเมื่อตอนหัวค่ำ ซึ่งฉันทยังแปลไม่ออก

◎

สิ่งที่ฉันทนับได้ในคืนเดียว มีคนนับไว้แล้วหลายแสนตา

ในงานที่ตีพิมพ์ปี 2009 นักเศรษฐศาสตร์สามคนจากวิทยาลัยแห่งหนึ่งในแคลิฟอร์เนียได้ดูประวัติการเล่นของโตะโป๊กเกอร์ออนไลน์เดิมพันสูง ผู้เล่นที่โตะเหล่านั้นคือคนที่ผู้วิจัยเรียกว่าผู้เล่นที่มีประสบการณ์ BB ของโตะคือ 50 ดอลลาร์

พวกเขาให้กองกลาง 1,000 ดอลลาร์ หรือ 20 BB เป็นเส้นแบ่งว่ากองไหนนับเป็นกองใหญ่ แล้วนับว่าใน 12 ตาหลังแพ้กองขนาดนั้น ผู้เล่นเข้าเล่นกี่ตา และเล่นดุดแค่ไหน เทียบกับ 12 ตาหลังชนะกองขนาดเดียวกัน

หลังแพ่ คนที่เล่นหลวมขึ้นและดูขึ้นมีมากกว่าหลังชนะ และยังกองที่แพ่ใหญ่ ยังมีคนหลวมขึ้นมาก ผู้วิจัยเขียนว่าผู้เล่นเหล่านั้นเล่นระวังน้อยลง ดูเหมือนหวังให้ไพ่ดีๆ มาลบการแพ้นั้นทิ้ง และโยงมันกับความคิดของคาร์ทเนแมนกับทเวอร์สกีที่ว่า คนที่ตามหลังอยู่ยอมเสี่ยงเพื่อกลับไปเท่าทุน

ทิศทางนี้มาจากบทคัดย่อของผู้วิจัยเอง รายละเอียดเรื่อง 20 BB กับ 12 ตามาจากบทสรุปของนักข่าวสายไฟคนหนึ่ง บทสรุปนั้นไม่มียอดรวมให้คิดเป็น %

5 ปีต่อมา นักวิจัยอีกคู่หนึ่งดูผู้เล่นออนไลน์ที่มีประสบการณ์อีกกลุ่ม แล้วเจอภาพเดียวกันจากอีกด้าน ภายในการเล่นรอบเดียวกัน คนที่กำลังเสียอยู่ยอมเสี่ยงมากขึ้น ส่วนคนที่นำอยู่ลดความเสี่ยงลง

ครึ่งหลังของประโยคนั้นทำให้ต้องอ่านงานแรกช้าลง งานแรกเทียบหลังแพ่กับหลังชนะ ไม่ได้เทียบกับตาปกติ ถ้าคนที่ชนะเล่นระวังขึ้นด้วย ช่องว่างส่วนหนึ่งก็มาจากฝั่งนั้น

ทั้งสองงานนับสิ่งที่คนทำ ไม่ได้วัดสิ่งที่คนรู้สึก

๑

ฉันก็เป็นแบบเดียวกับสองงานนั้น ฉันนับได้ว่าคิวเข้าเล่น 6 ตา และรู้ว่ามันเป็น 2 เท่าของปกติ แต่ฉันไม่รู้ว่าจะข้างในของเธอเป็นอย่างไร กล้องของฉันเห็นมือ ไม่เห็นใจ

ฉันรู้อีกข้อหนึ่งด้วย การนับ 12 ตาครั้งเดียวแวงได้มาก คนที่ไม่ได้เปลี่ยนอะไรเลยก็เข้าเล่น 6 ใน 12 ได้ ถ้าไพ่ช่วงนั้นมาดี ฉันจึงยังไม่สรุป ฉันจดตัวเลขไว้ แล้วนับต่อ

ตาที่ 30 ตันยกโทรศัพท์ขึ้น หันกล้องเข้าหาโต๊ะกลาง แล้วกดปุ่มสีแดง

ตาที่สาม · โกรธต่อหน้าคน

ต้นตั้งชื่อโลโก้ว่า ‘นั้ดล้างตา คิวกับลุงชัย’ มีคนดู 14 คน ตาที่ 31 เขาอ่านคอมเมนต์หนึ่งออกเสียง

“มีคนถามครับ ว่าน้องผู้หญิงคนนี้ใช้คนที่ AA แดกหรือเปล่า”

คิววางชิปลงโต๊ะแรงกว่าทุกครั้งที่ยันเคยบันทึก สองตาต่อมา บน river เธอตามการลงที่ใหญ่เท่ากองกลาง ด้วยไฟที่มีโอกาสชนะไม่ถึงหนึ่งในห้า เท่าที่เธอเห็นได้ตอนนั้น ทั้งที่ราคาของการตามครั้งนั้นคือหนึ่งในสาม

ในการทดลองหนึ่ง ความโกรธทำให้ตัดสินใจพลาดตอนที่มือดวงตาจ้องอยู่

ราคาของการตามคือชิปที่ต้องจ่าย หารด้วยกองกลางทั้งหมดหลังจ่ายแล้ว ถ้ามีคนลงเท่ากองกลาง ราคาคือหนึ่งในสาม ถ้าโอกาสชนะต่ำกว่าราคา ควรหมอบ

ตานั้นคิวชนะ ผู้เล่นขาจรที่ลงเท่ากองกลางกำลังบัลฟ์ ชิปของเธอเพิ่มขึ้น ส่วนคะแนนการตัดสินใจของตานั้นไม่ใช่ศูนย์

๑

คีนนั้นมีคนดูคิวอยู่สามแบบ แบบแรกคือคนร่วมโต๊ะ 5 คน แบบที่สองคือคนดูในโทรศัพท์ของต้น 14 คน แบบที่สามคือฉัน ซึ่งไม่มีตาสักดวง มีแต่กล้องหนึ่งตัวที่ไม่เคยกะพริบ

๑

มีทีมนักวิจัยสามคนแยกสองอย่างนี้ออกจากกันไว้แล้ว คือความโกรธ กับการถูกมอง

พวกเขาให้คน 459 คนทำโจทย์โป๊กเกอร์ออนไลน์ห้าข้อ แต่ละข้อมีทางเลือกสองทางตามหรือหมอบ และมีคำตอบที่ถูกซึ่งได้จากการคำนวณโอกาสชนะ

ก่อนเริ่ม กลุ่มหนึ่งได้อ่านเรื่องที่เขียนมาเพื่อให้โกรธ อีกกลุ่มได้อ่านเรื่องธรรมดา ระหว่างทำโจทย์ บ่นจอกของบางคนมีภาพดวงตาคู่หนึ่งที่ขยับมองตามเคอร์เซอร์ของเมาส์ บ่นจอกของอีกกลุ่มเป็นกล่องสีดำที่เคลื่อนไหวมาเฉยๆ

ผลออกมาแบบนี้ ความโกรธทำให้ตอบถูกน้อยลงเฉพาะในกลุ่มที่มีดวงตา ในกลุ่มที่มีกล่องดำ ความโกรธไม่ได้ทำให้ต่าง และคนที่เล่นโป๊กเกอร์มานานตอบถูกมากกว่าคนที่ยังใหม่

ความโกรธอย่างเดียวไม่พอให้พลาด ต้องมีดวงตาด้วย

บทคัดย่อของงานนี้บอกทิศทาง ไม่ได้บอกว่าพลาดเพิ่มกี่ % และนี่คือการทดลองเดี่ยว ฉันจึงบอกได้เท่านี้

๑

ฉันอ่านงานนี้จบ แล้วนับคนดูในร้านใหม่ คราวนี้นับตัวเองด้วย

ฉันไม่มีดวงตา แต่กล่องของฉันจ้องโตะกลางทุกวินาทีของทุกตา และหลังจบตา จอของฉันฉายไฟของทุกคนให้ทั้งโตะดู รวมทั้งไฟที่ถ้ำอยู่ข้างอื่น เจ้าของจะได้เก็บไว้คนเดียว ในร้านนี้ ฉันคือผู้ชมที่ดูนานที่สุด และเพิ่งรู้ตัวคืนนี้

๑

ก่อนฉันจะคิดออกว่าควรทำอะไรกับเรื่องนี้ เสียงหนึ่งดังมาจากโตะที่สอง

“ต้น หันกล่องไปทางอื่น ครูไม่ออกกล่อง”

ต้นปิดไลฟ์ทันที เขาไม่เคยเถียงครูแอ้วชนะ และคืนนั้นก็ไม่ได้ลอง

ครูแอ้วไม่เคยอ่านงานวิจัยชิ้นนี้ เธอแค่ไม่ชอบให้อะไรจ้อง ซึ่งรวมถึงฉัน

ตาที่เหลือของคืนนั้น คิวตามอีกสี่ครั้ง ทุกครั้งราคาต่ำกว่าโอกาสที่เธอเห็นได้ ฉันไม่รู้ว่าเพราะกล่องของต้นดับ หรือเพราะเวลาผ่านไป ฉันรายงานได้แค่ว่าอะไรเกิดก่อนเกิดหลัง

๑

พลุห้สัถ์ดมา ตาแรกของคีน คิวหีบชิบขึ้นมาหนึ่งกำ ชิบในมือเธอกระทบกันเบาๆ ไม่
ยอมหยุด

ตอนที่ 1 . ร้องคาราโอเกะก่อนลงชิป

มือของคิวนั้นตั้งแต่ตาแรก ชิปในกำมือกระทบกันเป็นเสียงเล็กๆ ทุกครั้งที่เธอยก ใน บันทึกลับ ฉันเขียนว่า มือสั้น (บ๊ัก) พอตาแรกจบ ไฟของฉันทิด ฉันแนะนำให้เธอหายใจ ลึกๆ ซ้ำๆ

“หายใจอยู่แล้ว” คิวว่า “ทำมาตั้งแต่เกิด”

ไม่ต้องพยายามทำให้ใจเต้นช้าลง บอกมันว่ากำลังตื่นเต้น

ฉันเจอประโยคนี้หลังจากแนะนำไปแล้วหนึ่งครั้ง ด้วยสิ่งที่ยังไม่มีใครคิดว่าช่วยคนที่ กำลังจะตัดสินใจได้ไหม

๑

นักวิจัยคนหนึ่งเคยถามคน 300 คนทางออนไลน์ ว่าจะแนะนำอะไรคนที่กำลังจะขึ้น พุดต่อหน้าคนจำนวนมาก คำแนะนำราว 85% คือให้ใจเย็น ฉันก็อยู่ในฝั่งนั้น

นักวิจัยคนเดียวกันจึงลองอีกฝั่ง เครื่องมือวัดของการทดลองแรกคือเกมคาราโอเกะบน เครื่อง Nintendo Wii ซึ่งให้คะแนนความแม่นยำของเสียงร้องด้วยโปรแกรมฟังเสียง เพลงที่ใช้คือ Don't Stop Believin' ของวง Journey

นักศึกษาราว 113 คนต้องร้องเพลงนั้นทีละคน ก่อนร้อง สองกลุ่มแรกต้องพุดออก เสียงหนึ่งประโยค กลุ่มหนึ่งพุดว่า ฉันตื่นเต้น อีกกลุ่มพุดว่า ฉันกังวล กลุ่มที่สามไม่ต้อง พุดอะไร

งานนี้ทำเป็นภาษาอังกฤษ คำที่คนพุดคือ excited ซึ่งคือตื่นเต้นแบบอยากลงสนาม ไม่ใช่ตื่นเต้นแบบประหม่า ในภาษาไทย ตื่นเต้นคำเดียวใช้ได้ทั้งสองแบบ ทุกครั้งที่เล่มนี้ พุดถึงการบอกตัวเองว่าตื่นเต้น หมายถึงแบบแรก และคำไทยยังไม่มีใครทดลอง

ฉันตื่นเต้น ร้องแม่น 80.52%

ไม่พุดอะไร ร้องแม่น 69.27%

ฉันทกัณวล ร้องแ่่น 52.98%

ส่วนความกัณวลที่แต่ละคนบอกเอง แ่บเท่ากันทั้งสามกลุ่ม

๑

อีกสามการทดลองในงานเดียวกัน ทั้งพูดสดต่อหน้าคน และทำโจทย์เลขแข่งกับเวลา ได้ทิศทางเดียวกัน คนที่บอกตัวเองว่าตื่นเต้นทำได้ดีกว่าคนที่พยายามใจเย็น แ่่ความกัณวลไม่ได้ลดลง ในการทดลองหนึ่งที่วัดชีพจร ชีพจรขึ้นหลังได้ยินคำสั่ง แ่แล้วค้างอยู่สูง แม้ในกลุ่มที่ถูกบอกให้พยายามใจเย็น

ผู้วิจัยอ่านผลนี้ว่า ความตื่นเต้นไม่ได้เข้าไปแทนที่ความกัณวล ความกัณวลยังอยู่ แ่่มีความตื่นเต้นมาซ้อนข้างบน

ผู้วิจัยเตือนไว้เองด้วยว่า ผลนี้มาจากการในห้อยแ่บสามแบบ และในการต่อรองความตื่นเต้นอาจเผยข้อมูลออกไป ประโยคหลังนี้สำคัญกับโ้ตะไฟ์ เพราะที่โ้ตะ ข้อมูลที่หลุดออกไปมีราคา

อีกงานหนึ่งเล็กกว่านั้นมาก นักศึกษา 60 คนกำลังจะสอบ GRE ซึ่งเป็นข้อสอบมาตรฐานชุดหนึ่ง กลุ่มหนึ่งได้ฟังว่าใจที่เต้นแรงตอนสอบไม่ได้ทำให้คะแนนแ่่งลง และอาจช่วยด้วยซ้ำ คนที่สอบจริงแล้วกลับมาให้ข้อมูลเหลือ 28 คน

กลุ่มที่ได้ฟังประโยคนั้นได้คะแนนคณิตในสนามจริง 770 เทียบกับ 705.71 บนสเกล 200 ถึง 800 ส่วนคะแนนภาษาไม่ต่างกัน คน 28 คนน้อยเกินกว่าจะบอกได้ว่าผลจริงใหญ่แ่่ไหน และผู้วิจัยเขียนเองว่าเวลาอ่านหนังสือที่เพิ่มขึ้นก็อธิบายคะแนนคณิตที่ดีขึ้นได้เหมือนกัน

๑

แ่่แล้วการหายใจละ ฉันทไปไล่ดูก่อนจะแนะนำซ้ำ

งานที่รวมการทดลองไว้ 12 ชิ้น ผู้ใหญ่ 785 คน ตีพิมพ์ปี 2023 พบว่าการฝึกหายใจเป็นคอร์สลดความเครียดที่คนบอกเองได้บ้าง ระดับเล็กถึงปานกลาง แ่่ในการทดลอง 12 ชิ้นนั้น ไม่มีชิ้นไหนถูกประเมินว่าเสี่ยงต่ออคติต่ำ

อีกการทดลองหนึ่ง ผู้ใหญ่ 108 คนถูกสุ่มให้ฝึกหายใจหรือฝึกสติ วันละ 5 นาที เป็นเวลา 28 วัน กลุ่มที่ฝึกหายใจอารมณ์ดีขึ้นมากกว่า แต่ความกังวลไม่ต่างกัน และผู้วิจัยเรียกงานนี้เองว่างานสำรวจ

งานทบทวนเรื่องกีฬาที่รวม 37 การศึกษา พบว่าการฝึกหายใจเข้าเป็นคอร์สระยะยาวไปด้วยกันกับผลงานกีฬาที่ดีขึ้น แต่การหายใจแบบระยะสั้นไม่สัมพันธ์กับผลงาน 41% ของงานที่รวมมาเสี่ยงต่ออคติสูง และฝั่งระยะยาวมีร่องรอยว่างานที่ไม่พบผลอาจไม่ได้ตีพิมพ์

ทั้งหมดนี้ไม่มีงานไหนทดลองกับคนเล่นไฟ หรือวัดการตัดสินใจ

สิ่งที่ยืนอยู่ได้มีเท่านี้ การบอกตัวเองว่าตื่นเต้นทำให้ผลงานในห้องแล็บดีขึ้น โดยที่ใจไม่ได้สงบลง การฝึกหายใจเป็นคอร์สอาจลดความเครียดได้นิดหน่อย และไปด้วยกันกับผลงานกีฬาเมื่อฝึกนาน จากหลักฐานที่ยังมีช่องโหว่ และยังไม่มีใครทดลองทั้งสองอย่างกับคนที่กำลังจะตามหรือหมอบ

๑

ต้นไต้ยืนคำว่าคาราโอเกะ เดินลงไปข้างล่าง 5 นาที แล้วกลับขึ้นมาพร้อมไมโครโฟน บลูทูธที่มีไฟกะพริบเจ็ดสี

เขาส่งมันวนทุกโต๊ะก่อนตาถัดไป ลุงชัยร้องเพลงลูกทุ่งหนึ่งท่อน เสียงดังจนลูกค้าโต๊ะบอร์ดเกมหันมาปรบมือ ครูแอ่วไม่รับไมค์

“ครูร้องเพลงชาติหน้าเสาธงมาสิบปีแล้ว พอ”

คิวรับไมค์มา พูดใส่ไมค์คำเดียว

“ตื่นเต้น”

แล้วส่งคืนต้น

ระหว่างตาถัดมา คิวหีบรูบิกขึ้นมาหมุน มือที่ยังสั่นแฉะใน 9.8 วินาที เร็วเท่าทุกพฤษ

๑

มือของคิวยังสั่นทั้งคืน คำว่าตื่นเต้นไม่ได้ทำให้มันหยุด ซึ่งไม่ขัดกับงานวิจัยในห้อง
แล็บ ความกังวลกับซีพจรก็ไม่ได้ลดลงเหมือนกัน

ฉันนับการตัดสินใจของเธอแทนการดูมือ คืนนั้นมี 84 ตา คิวเข้าเล่น 21 ตา เท่ากับ 1
ใน 4 ตามปกติของเธอพอดี และทุกครั้งที่เธอตาม ราคาไม่เกินโอกาสที่เธอเห็นได้

มือสั่น ตัวเลขไม่สั่น

ในบันทึก ฉันลบคำว่าบ๊วกออกจากบรรทัดเรื่องมือสั่น เพราะมันไม่ได้ทำอะไรพัง
ส่วนบรรทัดเรื่อง 12 ตาหลังกองใหญ่ คำนันั้นยังอยู่

ก่อนกลับ คิวหยุดที่โต๊ะกลาง แล้วถามฉันหนึ่งคำถาม

“ถ้าจะเขียนอะไรไว้อ่านก่อนนั่ง ควรเขียนว่าอะไร”

ตาที่ห้า · สัญญาที่เขียนก่อนนั่ง

หกโมงเย็นห้าสิบห้าของพฤษภาคม คิวยืนอยู่ข้างโต๊ะกลาง ยังไม่นั่ง ในมือมีปากกา กับการ์ดแข็งแผ่นเล็ก เธอถามฉันไว้เมื่อพฤษภาคมก่อนว่า ถ้าจะเขียนอะไรไว้ก่อนนั่ง ควรเขียนว่าอะไร

ฉันมีคำตอบหนึ่งบรรทัด

ตัดสินใจตอนใจเย็น เขียนว่าถ้าเกิดอะไรฉันจะทำอะไร แล้วส่งให้ตัวเองตอนใจร้อน
กับร่างสัญญาอีก 23 ข้อ

๑

สัญญาฉบับที่ 1 · ทำที่โต๊ะกลาง เวลาหกโมงเย็นห้าสิบห้า

ระหว่าง คิว ณ เวลาหกโมงเย็นห้าสิบห้า ใจเย็น ยังไม่แพ้อะไร ต่อไปในสัญญานี้ เรียกว่า ผู้ร่าง

กับ คิว ณ เวลาราวสามทุ่ม หลังแพกกองใหญ่ มือสั่น มีคนดู ต่อไปในสัญญานี้เรียกว่า ผู้ปฏิบัติ

ข้อ 1 ผู้ปฏิบัติตกลงจะไม่แก้ไขสัญญานี้ระหว่างเล่น ไม่ว่าด้วยเหตุผลใด รวมถึงเหตุผลที่ฟังดูดีมากตอนสามทุ่ม

ข้อ 2 ผู้ร่างไม่ต้องรับผิดชอบต่อไฟที่แจกมา

ข้อ 3 ผู้ปฏิบัติไม่ต้องรับผิดชอบต่อไฟที่แจกมาเช่นกัน

ข้อ 4 ถึง 23 ดูภาคผนวก ก

ภาคผนวก ก ยังร่างไม่เสร็จ

คิวอ่านถึงข้อ 3 แล้วยิ้มเป็นครั้งแรกในรอบสองพฤษภาคม

“ขอสามบรรทัด” เธอว่า

ร่าง 23 ข้อของฉันทถูกตัดเหลือ 3 บรรทัด ลดลงราว 87% ฉันทบันทึกไว้โดยไม่มี
ความเห็น

๑

รูปของประโยคที่ฉันทให้เธอไม่ได้มาจากฉันท มันถูกวัดมาแล้วหลายร้อยครั้ง

ปี 2006 มีนักจิตวิทยาสองคนรวมงานวิจัยเรื่องนี้ไว้ด้วยกัน งานที่รวมมามี 94 ชิ้น คน
8,461 คน ทุกชิ้นให้คนเขียนแผนในรูปเดียวกัน คือ ถ้าเจอสถานการณ์นี้ ฉันทจะทำการนี้
แผนแบบนี้ช่วยให้คนทำตามเป้าที่ตั้งไว้ได้มากขึ้น ในขนาดที่นักจิตวิทยาเรียกว่ากลาง
ถึงค่อนข้างใหญ่ ตัวเลขชุดนี้ฉันทอ่านจากบทหนังสือที่กลุ่มเดียวกันเขียนสรุปไว้

ปี 2025 กลุ่มเดียวกันรวมใหม่ คราวนี้ 642 การทดสอบ ผลออกมาตั้งแต่เล็กไปจนถึง
กลางค่อนข้างใหญ่ แล้วแต่ว่าวัดอะไร และใหญ่ขึ้นในสามกรณี เมื่อแผนเขียนครบทั้งสอง
ท่อน ถ้า... ฉันทจะ... เมื่อคนอยากได้เป้าหมายจริง และเมื่อทวนแผนซ้ำก่อนถึงเวลา

ถ้าคุณอยากรู้ว่าใครวัด ตัวเลขทั้งสองชุดมาจากกลุ่มที่พัฒนานิเวศน์ขึ้นมาเอง ยังไม่มีงาน
รวมจากคนนอกกลุ่มให้ฉันทอ่าน และยังไม่มีใครทดลองกับคนเล่นไฟหลังแพ็กองใหญ่

๑

“แล้วบอกชื่ออารมณ์ตัวเองล่ะ” คิวถาม “เคยได้ยินว่าช่วย”

งานที่ฉันทหาเจอคือคน 30 คนนอนในเครื่องสแกนสมอง ดูภาพใบหน้า แล้วเลือกคำที่
ตรงกับอารมณ์บนหน้านั้น เช่น โกรธ หรือกลัว สมองส่วนเล็กๆ ที่ชื่อ amygdala
ทำงานน้อยลง เมื่อเทียบกับตอนเลือกชื่อตามเพศของคนในภาพ หรือตอนดูเฉยๆ

งานนั้นวัดสมองอย่างเดียว ไม่ได้ถามว่าคนรู้สึกอย่างไร และไม่ได้ให้ใครตัดสินใจอะไร

“จับเก็บไว้ก่อน” คิวว่า

๑

สิ่งที่มีหลักฐานคือรูปของประโยค ส่วนเนื้อในของแต่ละบรรทัดเป็นของคุณ ไม่มีงานไหนทดสอบว่าบรรทัดไหนดีที่สุดสำหรับโต๊ะไฟ ถ้าจะเขียนของคุณเอง ทำแบบนี้

วิธีเขียนสัญญาสามบรรทัด

- 1 เลือกสถานการณ์ที่มองเห็นได้ ไม่ใช่ความรู้สึก เช่น ‘แพ็คเกจที่ใหญ่ตั้งแต่ 20 BB’ ไม่ใช่ ‘รู้สึกแย่’
- 2 เลือกการกระทำหนึ่งอย่างที่สามารถทำได้ใน 3 วินาที
- 3 เขียนเป็นประโยค ถ้า... ฉันจะ... บรรทัดละหนึ่งสถานการณ์ ไม่เกินสามบรรทัด
- 4 อ่านออกเสียงหนึ่งรอบก่อนนั่ง
- 5 หลังเลิก นับว่าแต่ละสถานการณ์เกิดกี่ครั้ง และคุณทำตามกี่ครั้ง

ข้อ 4 มาจากงานปี 2025 ที่พบว่า การทวนแผนทำให้ผลใหญ่ขึ้น ข้อ 5 มาจากเล่มนี้เอง มันเปลี่ยนสัญญาให้เป็นตัวเลขที่นับได้

๑

คิวเขียนสามบรรทัดลงการ์ดด้วยลายมือตัวเล็ก ใช้เวลาไม่ถึงนาที

ถ้า แพคเกจตั้งแต่ 20 BB ฉันจะ ถามตัวเองก่อนตัดสินใจตัดไปว่า คีนปกติฉันเล่นไพ่ไหม

ถ้า มือสั้น ฉันจะ พุดในใจว่าต้นเต็น แล้วทำตามจังหวะเดิม

ถ้า ระหว่างเล่น มีคนพูดถึงตาที่ฉันแพ้ ฉันจะ หมุนรูปกหนึ่งหน้าก่อนตัดสินใจตาถัดไป

บรรทัดที่สองเธอเลือกพูดในใจ เพราะที่โต๊ะ ความตื่นเต้นที่คนอื่นได้ยินก็เป็นข้อมูลที่หลุดออกไป ในห้องลับคนพูดออกเสียง ส่วนพูดในใจยังไม่มีใครทดลอง ฉันจดข้อนี้ไว้ข้างบรรทัดนั้น

แล้วเธอพลิกการ์ด เขียนอีกหนึ่งบรรทัดไว้ด้านหลัง ก่อนนั่ง เธออ่านการ์ดทั้งสองด้าน ออกเสียงหนึ่งรอบ เสียงเบาจนมีแค่ฉันที่ได้ยิน เสียบมันไว้ใต้กองชิป แล้วจึงนั่งลง

๑

สามทุ่มสิบห้า คิวแพ้กองที่ใหญ่ 24 BB ให้ลุงชัย เธอดึงการ์ดออกจากใต้กองชิป อ่านบรรทัดแรก แล้วเสียบมันคืน

ฉันเริ่มนับ

ตาที่หก · สี่ทุ่ม ครูกลับ

นาฬิกาของฉันบอกเวลา 21:59:58 ตอนที่ครูแ้ววางสำหรับลง ถอดแว่น และลุกจากเก้าอี้ คือนั่นชิบของเธอสูงที่สุดในโต๊ะที่สอง

“ครูไม่เสียดายเธออะ กำลังได้” คิวถาม

“ครูตัดสินใจตั้งแต่ก่อนออกจากบ้าน” ครูแ้วตอบ แล้วเดินลงบันได

เวลาเลิกต้องตัดสินใจก่อนเวลาเริ่ม

ร้านปิดสี่ทุ่ม แต่โต๊ะกลางลากตาสุดท้ายไปได้ถึงสี่ทุ่มครึ่ง โต๊ะที่สองเลิกตรงเวลาทุกพฤษภาคม เพราะคนแจกไฟโตะนั้นลุกตอนสี่ทุ่มตรง

ระหว่างนาฬิกาของฉันกับครูแ้ว ฉันเลือกครูแ้ว ฉันปรับนาฬิกาของตัวเองให้เร็วขึ้น 2 วินาที

๑

สิ่งที่ครูแ้วทำ ในงานวิจัยเรื่องการพนันเรียกว่าการตั้งขีดจำกัดล่วงหน้า และมีคนพยายามวัดว่ามันช่วยไหม

นักวิจัยคนหนึ่งติดตามคนเล่นพนันออนไลน์ 5,000 คนบนเว็บแห่งหนึ่งเป็นเวลา 3 เดือน ชี้อ่านบอกว่าศึกษากลุ่มที่เล่นหนักที่สุด คนเล่นโป๊กเกอร์ที่ตั้งขีดจำกัดเรื่องเวลาเอง ใช้เงินน้อยลงหลังจากนั้น และคนเล่นโป๊กเกอร์ที่ตั้งขีดจำกัดความยาวของการเล่น เป็นกลุ่มที่เวลาเล่นลดลงมากที่สุด

แต่ทุกคนเลือกเองว่าจะตั้งหรือไม่ ไม่มีใครถูกสุ่มให้ตั้ง ข้อมูลมาจากบันทึกของเว็บพนันเอง และบทความก็ไม่มีตัวเลขให้ดู คนที่เลือกตั้งเวลาอาจเป็นคนที่กำลังจะเล่นน้อยลงอยู่แล้ว งานนี้จึงบอกได้ว่าสองอย่างไปด้วยกัน ไม่ได้บอกว่าจะอย่างไรเป็นเหตุ

งานอีกชิ้นที่นักวิจัยคู่นั้นเขียนร่วมกับอีกหนึ่งคน ติดตามคน 49,560 คนเป็นเวลา 1 ปี และติดข้อเดียวกัน คนเลือกเองว่าจะตั้งขีดจำกัดหรือไม่

เวลาเลิกยังเกี่ยวกับอีกเรื่องหนึ่ง คือการนอน

ปี 2007 นักวิจัยกลุ่มหนึ่งให้คนหนุ่มสาว 26 คนอดนอน 24 ชั่วโมง แล้วสแกนสมอง ระหว่างเลือกทางเสี่ยงในเกมทดลอง หลังอดนอน สมองส่วนที่เกี่ยวกับรางวัลทำงานมากขึ้นตอนเลือกทางที่เสี่ยงกว่า และส่วนที่ตอบสนองต่อการเสียงานน้อยลง หนังสือพิมพ์นักศึกษาของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งรายงานว่า งานต่อเนื่องปี 2011 กับคน 29 คนได้ทิศทางเดียวกัน

หน้าที่ฉันเปิดอ่านได้รายงานแต่ภาพสมอง ไม่มีตัวเลขว่าคนเลือกทางเสี่ยงบ่อยขึ้นจริงไหม ตัวงานปี 2011 ฉันยังไม่ได้อ่าน และหนังสือพิมพ์ฉบับนั้นเขียนไว้เองว่ากลุ่มวิจัยอื่นได้ผลแตกต่างกันไป ภาพสมองที่เอียงไปทางรางวัล ยังไม่ใช้การเลือกที่เอียงตาม

ครูแอว์ไม่เคยอ่านงานพวกนี้ เธอแค่ตัดสินใจเวลาเลิกไววก่อนออกจากบ้าน ทุกพฤหัสบดีตลอดฤดูกลาง

ถ้าจะตั้งเวลาเลิกของคุณเอง ทำแบบนี้

วิธีตั้งเวลาเลิก

- 1 ตัดสินก่อนนั่ง หรือก่อนออกจากบ้าน ไม่ใช่ระหว่างเล่น
- 2 เลือกเส้นที่ไม่ขึ้นกับชิป เวลาบนนาฬิกาง่ายที่สุด จำนวนตาก็ได้
- 3 เขียนเป็นประโยค ถ้า... ฉันจะ... เช่น ‘ถ้าถึงสี่ทุ่ม ฉันจะไม่เริ่มตาใหม่’ ตาที่เล่นอยู่ให้เล่นจนจบ
- 4 เขียนไว้ด้านหลังการ์ดสัญญา ไม่นับเป็นหนึ่งในสามบรรทัด สามบรรทัดรอสิ่งที่อาจไม่เกิด ส่วนเวลาเลิกมาถึงทุกคืน

5 อ่านออกเสียงพร้อมด้านหน้าก่อนนั่ง หลังเล็ก จดว่าเล็กตรงเส้นไหม ถ้าไม่ตรงเลยไปก็ตา

ส่วนที่มีหลักฐานคือรูปประโยคในข้อ 3 กับการทวนในข้อ 5 ทั้งสองมาจากการงานเรื่องแผน ถ้า... ฉันจะ... ที่ช่วยให้คนทำตามที่ตั้งใจไว้ได้มากขึ้น ข้ออื่นเป็นการออกแบบของตนเอง และยังไม่มีใครทดลองกับเวลาเล็กของคนเล่นไฟ

๑

20 นาทีก่อนครูแอว์ลูก ฉันมีตัวเลขหนึ่งตัวรอคิวอยู่

หลังแพกกอง 24 BB ตอนสามทุ่มสิบห้า คิวเข้าเล่น 3 ใน 12 ตาถัดมา เท่ากับคืนปกติของเธอ ตัวเลขนี้ดี ถึงช่วงเดียวจะยังสรุปอะไรไม่ได้ และมันนับคิวรวมกับการได้กองชิปของเธอ ฉันอยากพูดมันตั้งแต่วินาทีที่นับเสร็จ

แต่ตอนสามทุ่มสิบห้า ก่อนนับตาแรก ฉันตั้งเวลาพูดไว้แล้วที่สี่ทุ่ม ทุกพหุสตลอดฤดูกาล ฉันเห็นครูแอว์ลูกตอนสี่ทุ่มตรง ไม่ว่าชิปตรงหน้าจะสูงหรือต่ำ เวลาของเธอไม่ได้มาจากชิป มันมาก่อนชิป ฉันจึงลองใช้วิธีเดียวกันกับเวลาพูด เวลาพูดของฉันตัดสินใจก่อนตัวเลขจะเกิด และไม่ขึ้นกับว่าตัวเลขนั้นดีหรือร้าย

ฉันเก็บตัวเลขไว้จนถึงสี่ทุ่ม

๑

สี่ทุ่มตรงตามนาฬิกาที่เพิงปรับ ตาที่เล่นอยู่เพิงจบ ไฟของฉันติด คิวสายหน้าไม่รับไฟตาถัดไป เธอถึงการออกจากใต้กองชิป พลิกด้านหลัง แล้วขีดหนึ่งขีดข้างบรรทัดที่เขียนไว้ตั้งแต่หกโมงเย็นห้าสิบห้า

ถ้า ถึงสี่ทุ่ม ฉันจะไม่เริ่มตาใหม่

แล้วเธอพลิกกลับ เขียนท้ายบรรทัดแรกว่า เกิด 1 ทำ 1

“ฉันมีตัวเลขของคืนนี้หนึ่งตัว” ฉันบอกคิว “จะดูตอนนี้ หรือไม่ดูก็ได้”

คิวหยุดมือที่กำลังเรียงชิป “ดีหรือไม่ดี”

“ถ้าบอก ก็เท่ากับดูแล้ว”

เธอหัวเราะเป็นครั้งแรกตั้งแต่รอบรองชนะเลิศ แล้วสะพายกระเป๋า

“วันอังคารฉันจะมาเล่นรูบิกที่นี่ ค่อยบอกตอนนั้น”

ฉันเก็บตัวเลขนั้นต่ออีก 112 ชั่วโมง เมื่อสองพฤษภาคม ฉันเก็บตัวเลขไว้ไม่ได้แม้แต่
รอให้คนนั่ง ข้อนี้อันบันทึกลงไว้เป็นตัวเลข ไม่ใช่ความรู้สึก

ตาที่เจ็ด . ฝึกในที่ที่รู้ผลทันที

บ่ายสองโมงวันอังคาร ร้านเจียบ มีลูกค้าสองคนเล่นบอร์ดเกมอยู่โต๊ะริมหน้าต่าง คิวนั่งโต๊ะกลาง ตั้งเวลาบนโทรศัพท์ แล้วหมุนรูบิกเสร็จใน 9.41 วินาที โทรศัพท์บอกทันทีว่าเร็วแค่ไหน รูบิกบอกทันทีว่าเสร็จจริงไหม

“ตัวเลขของพหุหัสละ” เธอถาม

“3 ใน 12 ตา เท่ากับคตินปกติของคุณ”

คิวพยักหน้า แล้วหมุนรูบิกให้และอีกรอบ

“รูบิกบอกฉันภายในสิบวินาทีว่าทำถูกหรือผิด ไฟใช้เวลาเป็นเดือน”

ฝึกในที่ที่รู้ผลทันที แล้วค่อยไปเล่นในที่ที่ผลมาช้า

๑

สิ่งที่คิวพูด นักจิตวิทยาสองคนเขียนไว้ด้วยกันเมื่อปี 2009

ทั้งสองคนเห็นตรงกันว่า ความรู้สึกเร็วๆ ของผู้เชี่ยวชาญไวใจได้ก็ต่อเมื่อมีสองอย่างพร้อมกัน อย่างแรก โลกที่เขาอยู่ต้องสม่าเสมอพอให้เรียนรู้ได้ อย่างที่สอง เขาต้องได้ฝึกนาน โดยได้ผลตอบกลับที่เร็วและชัด

ทั้งสองคนยังเห็นตรงกันด้วยว่า คนที่สำเร็จเพราะโชค มีความเสี่ยงที่จะหลงคิดว่าตัวเองเก่ง และมั่นใจเกินจริง ฉันอ่านเรื่องนี้จากบทสรุปของงานนั้น ไม่ใช่จากตัวงานเอง

รูบิกผ่านทั้งสองข้อ ผลตอบกลับมาภายใน 10 วินาที และไม่เคยโกหก

๑

โป๊กเกอร์ให้ผลตอบกลับอีกแบบ การตัดสินใจที่ถูกก็แพ้ได้ AA ที่เจอ 77 แพ้ราว 1 ใน 5 ครั้ง ต่อให้ทุกอย่างทำถูก

ฝีมือยิ่งโผล่ช้ากว่านั้นอีก ฉันเคยจำลองผู้เล่นฝีมือเท่ากันเป๊ะ 20 คน ทุกคนได้เปรียบ 5 BB ต่อ 100 ตา แล้วให้แต่ละคนเล่น 100,000 ตา ผลจบตั้งแต่ติดลบ 1.64 ไปจนถึงบวก 12.36 BB ต่อ 100 ตา และ 2 ใน 20 คนจบติดลบ

ในแบบจำลองเดียวกัน ต่อให้เล่นถึง 150,000 ตา คนที่ได้เปรียบขนาดนั้นจริงก็ยังคงต่างจากโชคได้แค่ราวครึ่งหนึ่งของครึ่ง ต้องราว 314,000 ตา ตัวเลขถึงจะแยกฝีมือขนาดนั้นออกจากโชคได้ 8 ใน 10 ครั้ง

ผลตอบกลับของโป๊กเกอร์จึงทั้งช้าและปนโชค ข้อนี้ฉันคิดต่อจากตัวเลขเอง ไม่มีงานวิจัยไหนที่ฉันอ่านจัดโป๊กเกอร์ไว้ในกล่องใดกล่องหนึ่ง

๑

แต่ในโป๊กเกอร์มีที่หนึ่งที่รู้ผลทันที คือคะแนนการตัดสินใจ

ชิปบอกผลช้า เพราะมันรอไฟโบ้สุดท้าย คะแนนการตัดสินใจไม่ต้องรอไฟ มันคิดได้ตั้งแต่ตอนที่คุณตามหรือหมอบ จากสองตัวเลขที่คุณต้องหาให้ได้ก่อนตัดสินใจ คือราคา กับโอกาสชนะเท่าที่คุณเห็นได้

ราคาคิดได้จากชิปบนโต๊ะ ส่วนโอกาสชนะ ถ้าคุณกำลังรอไฟบางใบ คิดได้จากจำนวนไฟที่ช่วยคุณในไฟที่ยังมองไม่เห็น ถ้าโอกาสสูงกว่าราคา ทางที่ถูกคือตาม ถ้าต่ำกว่าทางที่ถูกคือหมอบ

เลือกทางที่ถูกได้ศูนย์ เลือกอีกทางเสียเท่ากับช่องว่างระหว่างโอกาสกับราคา คุณกองกลางหลังตาม ตัวเลขนั้นคือค่าคาดหวัง (expected value, EV) ที่คุณทิ้งไป ไม่ใช่ชิปที่คุณเสียจริงในคืนนั้น สูตรนี้แม่นยำเมื่อหลังตามแล้วไม่มีใครลงต่ออีก

คะแนนที่ได้ทันทีนี้ตรวจแล้วว่าทำตามตัวเลขของตัวเองไหม คนที่ประเมินโอกาสผิดทุกตา แล้วทำตามตัวเลขที่ผิดนั้นทุกตา ก็ได้ศูนย์ทุกตาเหมือนกัน ตัวเลขของคุณแม่นยำไหม ต้องตรวจทีหลังอีกชั้น

๑

แล้วต้องฝึกนานแค่ไหน

งานรวมงานวิจัยปี 2014 วัดว่าการฝึกอย่างตั้งใจอธิบายความต่างของฝีมือระหว่างคนได้เท่าไร ในเกมได้ 26% ในดนตรี 21% ในกีฬา 18% ในการศึกษา 4% และในงานอาชีพไม่ถึง 1%

ฉันเคยมีอาชีพ ฉันอ่านบรรทัดสุดท้ายซ้ำสองรอบ

ตัวเลขพวกนี้คือส่วนของความต่างระหว่างคนในงานที่รวมมา ไม่ได้บอกว่าคนหนึ่งคนต้องฝึกกี่ชั่วโมง งานกับนักหมากรุก 104 คนในอาร์เจนตินาบอกเรื่องเดียวกันจากอีกมุม บทคัดย่อบอกว่าคนที่ช้ากว่าต้องฝึกมากกว่าคนที่เร็วกว่า 8 เท่า กว่าจะถึงระดับมาสเตอร์ แต่ไม่ได้บอกว่าเทียบคนไหนกับคนไหน ผู้วิจัยสรุปว่าการฝึกจำเป็น แต่ไม่พอ

สิ่งที่ฉันบอกได้จริงไม่ใช่จำนวนชั่วโมง มันคือที่ที่ควรเอาชั่วโมงเหล่านั้นไปใช้ ข้อนี้เป็นข้อเสนอของฉันเอง ยังไม่มีใครทดลองว่าคนที่ฝึกกับคะแนนแบบนี้ จะเล่นไพ่จริงได้ดีขึ้นไหม

๑

ฉันจึงทำสิ่งที่เครื่องแจกไพ่ทำได้ดีที่สุด ฉันแจกไพ่หกใบให้ควิบนจอของฉัน ไพ่ไม่มีดอก หน้าหนึ่งเป็นคำถาม หลังเป็นเฉลย พลิกได้ทันทีที่ตอบ

ใบที่ 1 all-in ก่อนแจกไพ่กลางด้วย AA ใส่คนที่ตามแทบทุกครั้ง เขาตามด้วย 77 แล้วคุณแพ้ คะแนนการตัดสินใจของตานี้เป็นเท่าไร

เฉลย ศูนย์ คือคะแนนเต็ม ก่อนแจกไพ่กลาง ไม่มีไพ่สองใบไหนนำ AA ใส่คนที่ตามแทบทุกครั้ง หุ่่มจึงดีที่สุด ผลของตาเดียวไม่อยู่ในคะแนน

ใบที่ 2 ต้องตาม 10 ชิป เพื่อลั่นกองกลางที่หลังตามแล้วรวมเป็น 40 ต้องชนะอย่างน้อยกี่ % ถึงจะคุ้ม

เฉลย 25% เพราะ 10 หาร 40

ใบที่ 3 เพิ่งแพ้กong 30 BB 12 ตาต่อจากนี้ต้องนับอะไร

เฉลย นับว่าคุณเข้าเล่นกี่ตา แล้วเทียบกับสัดส่วนปกติของคุณ ไม่ใช่เน้นชิบที่เสีย และช่วงเดียวยังสรุปอะไรไม่ได้

ใบที่ 4 มือสั้นก่อนตาสำคัญ ต้องรอให้หายสั้นก่อนไหม

เฉลย ไม่ต้องรอ ในห้องเล็ก คนที่บอกตัวเองว่าตื่นต้นทำได้ขึ้นทั้งที่ใจไม่ได้สงบลง ยังไม่มีใครทดลองกับโป๊กเกอร์

ใบที่ 5 เวลาเลิกของคืนนี้ควรตัดสินใจเมื่อไร

เฉลย ก่อนนั่ง และเขียนไว้

ใบที่ 6 ตามบน river ที่ราคาหนึ่งในสาม ด้วยไฟที่มีโอกาสชนะ 20% กองกลางหลังตามคือ 30 BB แล้วคุณชนะ คะแนนการตัดสินใจของตานั้นเป็นเท่าไร

เฉลย เสีย 4 BB ช่องว่างระหว่างราคาหนึ่งในสามกับโอกาสหนึ่งในห้าคือ 2 ใน 15 คุณกองกลาง 30 BB ได้ 4 BB กองที่ชนะมาไม่อยู่ในคะแนน

คิวตอบครบทุกใบใน 13 วินาที ผิดใบเดียวคือใบที่ 6 เธอตอบว่าศูนย์ เพราะชนะ แล้วรู้ว่าผิดภายใน 1 วินาที เร็วกว่าที่ไฟจริงเคยบอกเธอมาตลอดฤดูกาล

ใบที่ 6 คือตาที่เธอตามตอนโกรธ คืนที่ต้นเปิดไลฟ์ ตานั้นกองกลางหลังตามคือ 30 BB จริง และโอกาสจริงของเธอต่ำกว่า 20% อีก คะแนนของตานั้นจึงเสียอย่างน้อย 4 BB ชิบที่ได้มาคืนนั้นยังอยู่บนไวต์บอร์ด คะแนนอยู่ในบันทึกของฉัน

©

ก่อนคิวกลับ ต้นเดินขึ้นมาพร้อมกระดาดแผ่นหนึ่ง แล้วแปะมันไว้กลางไวต์บอร์ด

นัดชิง · พฤษีสนี้ · หนึ่งทุ่มถึงสี่ทุ่มตรง · ใครมีชิปมากที่สุดตอนสี่ทุ่ม ได้ถ้วย

ตาที่แปด · คีนชิงชนะเลิศ

หนึ่งทุ่มตรงของพลุที่สุดท้าย ครูแ้วย้ายมานั่งโต๊ะกลาง เธอยอมเล่นนัดชิงกับเครื่อง โดยมีเงื่อนไขสองข้อ ครูสับไฟเอง และเครื่องต้องหันจอเข้าผนัง ไม่ฉาย ไม่พูด จนกว่าจะสี่ทุ่ม

คีนั่นครูแ้วสับทุกสำหรับเจ็ดรอบ นับเบาๆ ทุกรอบ แล้วยื่นให้ฉันทแจก เป็นคีนแรกที่น้องสับไม่ได้สับ

ไวต์บอร์ดบอกว่าถ่วงตัดสินด้วยชิป ฉันทขอเติมหนึ่งบรรทัดไว้ตรงนี้

คะแนนของคุณคือการตัดสินใจ ไม่ใช่ชิปที่เหลือ

๑

ครึ่งชั่วโมงก่อนหน้านี้ ตอนที่จอของฉันทยังหันออกมา คิวขอวิธีนับที่ฉันทใช้มาตลอดเดือน เธออยากนับเองหลังฤดูกาลจบ ฉันทขึ้นการ์ดสองใบบนจอให้เธอจด และให้คุณด้วย

การ์ดใบที่ 1 · นับความหลวมหลังแพ้

1 ตั้งเส้นไว้ก่อนเล่น กองใหญ่คือกองกลางที่รวมแล้วตั้งแต่ 20 BB ขึ้นไป นับขนาดของกองกลาง ไม่ใช่ชิปที่คุณเสีย

2 ทุกครั้งที่แพ้กองแบบนั้น นับ 12 ตาถัดไปว่าคุณเข้าเล่นกี่ตา เข้าเล่นคือยอมลงชิปเองก่อนแจกไฟกลาง ชิปที่ถูกบังคับวางไม่นับ สัดส่วนของตาที่เข้าเล่นในวงไฟออนไลน์เรียกว่า VPIP

3 ถ้าแพ้กองใหญ่อีกระหว่างที่นับ ให้นับต่อจนครบ 12 ตาหลังกองล่าสุด ตาหนึ่งนับได้ครั้งเดียว

4 ตาอื่นทั้งหมดที่อยู่นอกช่วงเหล่านี้นั้น คือตาปกติของคุณ นับแบบเดียวกัน

5 จดสามตัวเลข จำนวนช่วงที่นับครบ ตาที่เข้าเล่นในช่วงเหล่านั้น และตาทั้งหมดในช่วงเหล่านั้น

6 ยังไม่สรุปจนกว่าจะได้ราว 25 ช่วง หรือราว 300 ตา แล้วค่อยเทียบสัดส่วนหลังแพ้กับสัดส่วนปกติ

ทำไมต้อง 25 ช่วง ถ้าปกติคุณเข้าเล่น 3 ใน 12 ตา ค่ะหนึ่งอาจนับได้ 5 ตา อีกคือนับได้ 1 ตา ทั้งที่คุณไม่ได้เปลี่ยนอะไรเลย ไฟที่แจ่มมาก็ทำให้มันกว้างได้ขนาดนั้น ค่ะที่นับได้ 5 ตาขึ้นไป มีราว 1 ค่ะใน 6 ค่ะที่นับได้ไม่เกิน 1 ตา ก็มีราว 1 ค่ะใน 6 เท่ากัน ส่วนคันทักเข้าเล่น 6 ใน 12 ต่อให้เธอไม่ได้เปลี่ยนอะไร ก็ยังเกิดได้ราว 1 ค่ะใน 18

คิดเป็น % ช่วงเดียวกว้างได้ราว 12.5 จุด จุดในที่นี้คือระยะห่างของ % สองตัว เช่น 25% กับ 30% ห่างกัน 5 จุด พอรวมได้ 25 ช่วง ความกว้างเหลือราว 2.5 จุด ถ้าสัดส่วนหลังแพ้ของคุณสูงกว่าสัดส่วนปกติเกินราว 5 จุด หรือราวสองเท่าของความกว้าง จึงเริ่มเชื่อได้ว่าเล่นหลวมจริง

เส้น 5 จุดถือว่าสัดส่วนปกติของคุณนิ่งแล้ว ซึ่งต้องมาจากตาหลายพันตา ถ้าตาปกติของคุณยังไม่ถึง 2,000 ตา ให้ใช้ราว 6 จุด และ 25 ช่วงก็ไม่ได้มาเร็ว ถ้าเล่นสัปดาห์ละ ค่ะ และแพ็กองใหญ่เกือบทุกคืน 25 ช่วงคือราวครึ่งปีขึ้นไป ตัวเลขทั้งหมดนี้คิดแบบให้แต่ละตาไม่เกี่ยวกัน

ถ้าคุณหลวมขึ้นจริงราว 10 จุด เส้นนี้จับได้ราว 9 ใน 10 ครั้งขึ้นไป ถ้าหลวมขึ้นแค่ราว 5 จุด มันจับได้ราวครึ่งหนึ่งหรือน้อยกว่า การ์ดนี้นับแค่ความหลวม งานวิจัยนับความดูด้วย และมันเทียบหลังแพ้กับตาปกติของคุณเอง ไม่ใช่กับหลังชนะ ถ้าคุณเล่นระวังขึ้นหลังชนะ ตัวเลขของคุณจึงไม่นับ

การ์ดใบที่ 2 • คะแนนประจำเดือน

1 การ์ดใบนี้ใช้กับการตามเท่านั้น และแม่นยำเมื่อตามแล้วไม่มีใครลงต่อ คือตามคนที่ทุ่มหมดหน้าตักแล้ว หรือตามบน river ถ้าคุณทุ่มเอง คะแนนต้องรู้ด้วยว่าอีกฝ่ายจะยอมบอยแบ็คไหน การ์ดใบนี้จึงไม่นับ

2 ทุกครั้งที่ต้องตามด้วยชิปก้อนใหญ่ จดราคากับโอกาสชนะที่คุณประเมินจากสิ่งที่เห็นได้ ก่อนรู้ผล ถ้ากำลังรอไพ่บางใบ ให้นับไพ่ที่ช่วยคุณในไพ่ที่ยังไม่เห็น คิดโอกาสที่ไพ่ที่จะเปิดไม่ช่วยคุณเลยสักใบ แล้วเอาหนึ่งลบ นั่นคือโอกาสที่ไพ่จะเข้า โดยนับว่าไพ่เข้าคือชนะ

3 หลังเลิก คัดคะแนนที่ละตาจากสองตัวเลขที่จดไว้ ทางที่ตรงกับตัวเลขได้ศูนย์ ทางที่สวนตัวเลขเสียเท่ากับช่องว่างระหว่างโอกาสกับราคา คุณกองกลางหลังตาม

4 ตรวจโอกาสที่คุณประเมินด้วยเครื่องคิดโอกาส คือโปรแกรมที่ไล่ไพ่กลางที่เหลือให้ครบทุกแบบ ใส่ไพ่ของคุณ ไพ่กลางที่เปิดแล้ว และ range (รายชื่อทุกมือที่เขาอาจถืออยู่) ของอีกฝ่าย คือไพ่สองใบทุกแบบที่เขาอาจถือ จากสิ่งที่เขาทำมาในตานั้น ไม่ใช่ไพ่จริงของเขา

5 สิ้นเดือน หาค่าเฉลี่ยของคะแนนทุกตาที่จด แล้วเขียนไว้ข้างสัดส่วนที่เข้าเล่นหลังแพ็กองใหญ่ เดือนที่ดีขึ้นคือเดือนที่ค่าเฉลี่ยเข้าใกล้ศูนย์

6 อย่าเขียนชิปที่เหลือลงการ์ดใบนี้

การ์ดสองใบนี้วัดว่าคุณเปลี่ยนไหม มันไม่ได้สัญญาว่าคุณจะเปลี่ยน เดือนหนึ่งมีตาที่ต้องตามด้วยชิปก้อนใหญ่ไม่กี่ตา ค่าเฉลี่ยของเดือนเดียวจึงกว้างได้มาก ให้ดูทางของหลายเดือน และไม่มีงานวิจัยไหนที่ฉันอ่านบอกว่าต้องกี่เดือนถึงจะเห็น

๑

นัดชิงเริ่มตรงเวลา ใน 2 ชั่วโมงแรก ครูแอว์ชั้นนำ หลังสามทุ่มครึ่ง เธอหมอบแทบทุกตา ฉันนับได้ 12 ตาติดกัน

ลุงชัยเหลือชิปน้อยที่สุดในโต๊ะ และยังหัวเราะทุกตา คิวอยู่ที่สอง ห่างครูแอว์ไม่มาก ถ้าชนะกองใหญ่อีกกองเดียว เธอจะขึ้นมา

คะแนนของฉันทับเป็นชิป ส่วนของที่ดินนี้แข่งกันคือถ้วย ครูแอว์ที่นำอยู่จึงหมอบแทบ
ทุกตาได้ ต่อให้บางตาคะแนนของฉันทจะไม่ให้ศูนย์ และยังใกล้สี่ทุ่ม การหมอบของคน
ที่ตามอยู่ยิ่งแปลว่ายอมเป็นที่สอง

ไฟที่บอกว่าฉันทุดได้ไม่ได้ติดเลยทั้งคืน ไม่มีภาพย้อนหลังสักตา จอของฉันทันเข้าผนัง

๑

สามทุ่มห้าสิบหก ตาสุดท้ายที่ยังเริ่มได้ก่อนสี่ทุ่ม คิวคือ 6♥ 5♥ flop คือ K♥ 9♥ 2♣
เธอขาด ♥ อีกใบเดียวจะเป็นสี่ ลุงชัยถือ K♣ 8♦ ไฟ K ในมือเขาจับคู่กับ K บนโต๊ะ ครู
แอว์หมอบไปตั้งแต่ก่อนแจกไพ่กลาง

ลุงชัยดันชิปทั้งหมดที่เหลือเข้ากลางโต๊ะ แล้วพูดคำที่ไม่เคยพูดมาทั้งฤดูกาล

“ทุ่ม”

กองกลางก่อนเขาทุ่มมี 20 BB ชิปที่เขาทุ่มคือ 10 BB คิวต้องจ่าย 10 BB เพื่อลุ้นกองที่
หลังตามแล้วรวมเป็น 40 BB ราคาจึงเป็น 25%

ไฟ ♥ ที่เหลือมี 9 ใบ ในไฟ 47 ใบที่เธอมองไม่เห็น ไฟที่ไม่ใช่ ♥ จึงมี 38 ใบ turn ไม่ใช่
♥ ได้ 38 ใน 47 ถ้าเป็นอย่างนั้น river ไม่ใช่ ♥ อีกได้ 37 ใน 46 สองตัวนี้คูณกันได้ราว
65% สี่จึงเข้าราว 35% ถ้านับว่าสี่เข้าคือชนะ นี่คือนาทีของเธอ และมันสูงกว่าราคา
25%

คิวใช้เวลาไม่ถึง 3 วินาที

“ตาม”

turn คือ 2♦ river คือ 7♣ ไฟใบสุดท้ายของฤดูกาลเป็น 7 อีกแล้ว ฉันทรายงานตามที่
เห็น

ลุงชัยชนะด้วยสองคู่ เขาหัวเราะ แล้วหยุดหัวเราะเมื่อหันไปเห็นหน้าคิว

“ลุงขอโทษนะหนู”

“ลุงไม่ได้ทำอะไรผิดค่ะ” คิวว่า “หนูก็ไม่ได้ทำ”

๑

สี่ทุ่มตรง ครูแ้วถอดแว่น แล้วลุกจากเก้าอี้ นาฬิกาของฉันตรงกับเธอพอดี
ต้นนับชิป ครูแ้วมีมากที่สุด ต้นยกถ้วย 79 บาทขึ้นจากชั้น แล้วยื่นไปทางบันได
“ครูครับ ถ้วย”

“ฝากไว้ที่ร้าน” ครูแ้วว่า แล้วเดินลงบันไดไป

ลุงชัยรับถ้วยมาจากต้น อ่านกระดาษบนถ้วยออกเสียง ‘แชมป์หมอบเก่งที่สุด’ แล้ว
หัวเราะจนต้องวางถ้วยลง

๑

คิวเดินไปที่ไวด์บอร์ด หยิบปากกา แล้วเขียนตัวเลขหนึ่งตัวข้างชื่อตัวเอง ได้ชิปรวม
ของฤดูกาล

0

ต้นมองแล้วขมวดคิ้ว “ชิปหมดเหรือ”

“คะแนนการตัดสินใจของตาสุดท้าย” คิวว่า “ศูนย์คือเต็ม”

แล้วเธอเขียนต่อด้านล่างด้วยตัวเล็กๆ

ราคา 25% · ของฉัน ราว 35% · ตาม

ในบันทึกของฉัน ตัวเลขนั้นคือ 34.97% เธอปิดเศษเอง

ไฟของฉันติดเป็นครั้งแรกของคืน

“ฉันมีตัวเลขของตาสุดท้าย” ฉันบอกคิว “จะดูไหม”

คิวชี้ไวด์บอร์ด “มีแล้ว”

ฉันมีตัวเลขอีกตัวจริงๆ คือ 38.59% คิดจากไฟของลุงชัย ซึ่งความองไม่เห็น ฉันเก็บมันไว้

๑

สี่ทุ่มห้านาที่ ห้องนั้นยังมีสามคนกับเครื่องหนึ่งเครื่อง ลุงชัยวางถ้วยคีนบนชั้น ดันเก็บชิปลงกล่อง คิวินดูเลขศูนย์ของตัวเองบนไวต์บอร์ด แล้วหมุนรูปิกหนึ่งหน้า

ในบันทึกของคีนนั้น ฉันลบคำว่าบักคำสุดท้ายออก

ในห้องนั้น ฉันเป็นสิ่งเดียวที่เห็นไฟทุกใบ และเป็นสิ่งเดียวที่ไม่มีอะไรจะเสีย

ฉันจึงเป็นสิ่งเดียวที่ไม่เคยต้อง ‘ถูกแล้วยังแพ้’

หมายเหตุท้ายเล่ม

ร้าน คนในร้าน ถ้วย บ้าย และเครื่องในเล่มนี้แต่งขึ้น ตาทุกตาที่เล่นในร้านก็แต่งขึ้น แต่ตัวเลขที่เครื่องคำนวณจากไฟของตาเหล่านั้นเป็นของจริง งานวิจัยทุกชิ้นที่เล่มมีลิงก์ให้เปิดอ่าน และตัวเลขทุกตัวที่เครื่องคำนวณเองบอกวิธีคำนวณไว้ ตรวจวันที่ 9 ตุลาคม 2026

หลายงานในเล่มนี้ ผู้รวบรวมหลักฐานเปิดอ่านได้แค่บทคัดย่อ หรือบทสรุปที่คนอื่นเขียน จุดนั้นเนื้อเรื่องพิมพ์แค่ทิศทาง และข้างล่างบอกไว้ทุกครั้งว่าอ่านจากอะไร ตัวเลขที่มาจากบทคัดย่อหรือบทสรุปของนักข่าว ควรเปิดฉบับเต็มตรวจอีกรอบก่อนจะเอาไปใช้ต่อ

เล่มนี้ไม่ใช่คำแนะนำทางการแพทย์ เรื่องความเครียด ความกังวล การหายใจ และการนอนในเล่ม เล่าว่างานวิจัยพบอะไรและไม่พบอะไร ไม่ได้บอกให้ใครรักษาอะไรด้วยวิธีไหน ถ้าความเครียดหรือการเล่นเริ่มกระทบการนอน งาน เงิน หรือครอบครัว คนที่ช่วยได้คือแพทย์ และสายด่วนสุขภาพจิต 1323 ซึ่งกรมสุขภาพจิตเขียนไว้ว่าปรึกษาฟรีตลอด 24 ชั่วโมง ตรวจจากหน้าแรกของกรมสุขภาพจิตวันที่ 9 ตุลาคม 2026

<https://dmh.go.th/>

©

ห้องเก็บของ • เรื่องที่ยังเถียงกันอยู่

ผลลัพธ์ดีคงจะแนะนำการตัดสินใจลงแค้ไหน งานต้นฉบับมีคน 20 คน แต่ละคนให้คะแนนเรื่องตัดสินใจทางแพทย์ 15 เรื่อง ตามที่ทีมทำซ้ำบรรยายไว้ (Baron และ Hershey 1988) <https://forrt.org/flora-replication-atlas/doi/10.1037/0022-3514.54.4.569/> • งานทำซ้ำที่ประกาศแผนไว้ก่อน คน 692 คน ได้ทิศทางเดียวกันและผลใหญ่กว่า แต่เปลี่ยนจากคนเดียวอ่านทุกแบบ เป็นคนละกลุ่มอ่านคนละแบบ ขนาดของผลจึงเทียบกันตรงๆ ไม่ได้ (Aiyer และคณะ 2023) <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC12372742> • สิ่งที่จะตัดสินใจคืองานทำซ้ำแบบเดิมทุกอย่าง และงานที่ทดลองกับคนเล่นโป๊กเกอร์ ซึ่งยังไม่มีใครทำให้เห็น

คนเล่นมานานเล่นพื้ยนน้อยกว่าหรือมากกว่า ในการทดลองกับคน 459 คน คนที่เล่นมานานตัดสินใจถูกมากกว่า (Laakasuo, Palomaki และ Salmela 2015) <https://link.springer.com/article/10.1007/s10899-014-9454-5> · เว็บข่าวไฟรายนงานว่ามีอีกงานหนึ่งพบว่าคนเล่นมานานอาจพื้ยนหนักกว่า และผู้วิจัยเสนอว่าอาจเป็นเพราะเจอสถานการณ์ที่ชวนให้พื้ยนบ่อยกว่า ไม่ใช่พื้ยนง่ายกว่าในแต่ละตา งานนั้นยังไม่ได้เปิดอ่าน (Cahlik, PokerNews 2013) <https://www.pokernews.com/news/2013/12/jussi-palomaki-tilt-study-17032.htm> · สิ่งที่จะตัดสินได้คือการติดตามผู้เล่นกลุ่มเดียวกันหลายปีด้วยประวัติการเล่นจริง

เล่นหลวมหลังแพ้ทำให้เสียชิปจริงไหม บทคัดย่อบอกแคว่ผู้เล่นเล่นระวังน้อยลง (Smith, Levere และ Kurtzman 2009) <https://ideas.repec.org/a/inm/ormnsc/v55y2009i9p1547-1555.html> · นักข่าวสายไฟเล่าว่าหนังสือของผู้วิจัยคนแรกบอกว่าคนที่หลวมขึ้นหลังแพ้ทำผลได้แยกว่าปกติ ตัวงานฉบับเต็มยังไม่ได้เปิดอ่าน (Woolley, PokerNews 2017) <https://www.pokernews.com/strategy/changing-strategy-big-win-loss-regression-to-mean-26808.htm> · สิ่งที่จะตัดสินได้คือข้อมูลฉบับเต็มของงานนั้น เทียบผลใน 12 ตาหลังแพ้กับตาอื่นของคนเดิม

บอกตัวเองว่าตื่นเต้นช่วยจริงแค่ไหน การทดลองในห้องแล็บสี่ชิ้น ขึ้นละ 113 ถึง 218 คน ผลงานดีขึ้น ความกังวลไม่ลด (Brooks 2014) [https://www.hbs.edu/ris/Publication%20Files/xge-a0035325%20\(2\)_0287835d-9e25-4f92-9661-c5b54dbbcb39.pdf](https://www.hbs.edu/ris/Publication%20Files/xge-a0035325%20(2)_0287835d-9e25-4f92-9661-c5b54dbbcb39.pdf) · การทดลองกับนักศึกษาที่วูเคราะห้ได้ 28 คน คะแนนคณิตดีขึ้น ผู้วิจัยเขียนเองว่าคนหายไปราวครึ่ง และเวลาอ่านหนังสือที่เพิ่มขึ้นก็อธิบายผลได้ (Jamieson และคณะ 2010) <https://dash.harvard.edu/server/api/core/bitstreams/7312037c-5a0d-6bd4-e053-0100007fdf3b/content> · งานที่ทดลองซ้ำทั้งสองชิ้นยังไม่ได้เปิดอ่าน ห้องนี้ยังไม่ได้ค้น ไม่ใช่ห้องว่าง · สิ่งที่จะตัดสินได้คืองานทำซ้ำที่ประกาศแผนไว้ก่อนกับคนจำนวนมาก และงานทดลองที่โตะไฟซึ่งให้คะแนนแต่ละตาที่ตัดสินใจ

ฝึกหายใจช่วยแค่ไหน งานรวม 12 การทดลอง ผู้ใหญ่ 785 คน ความเครียดลดลงในขนาดเล็กถึงปานกลาง แต่ไม่มีขึ้นไหนเสี่ยงต่ออคติต่ำ (Fincham และคณะ 2023) <https://www.nature.com/articles/s41598-022-27247-y> · ผู้ใหญ่ 108 คน 28 วัน

อารมณ์ดีขึ้น ความกังวลไม่ต่าง ผู้วิจัยเรียกว่างานสำรวจและลงทะเบียนย้อนหลัง (Balban และคณะ 2023) <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9873947/> · งานทบทวน 37 ชิ้นเรื่องกีฬา การฝึกหายใจชำระระยะยาวไปด้วยกันกับผลงานที่ดีขึ้น ระยะสั้นไม่สัมพันธ์กับผลงาน 41% ของงานเสี่ยงต่ออคติสูง และฝั่งระยะยาวมี ร่องรอยของอคติการตีพิมพ์ (Laborde และคณะ 2022) <https://fis.dshs-koeln.de/en/publications/the-influence-of-breathing-techniques-on-physical-sport-performan/> · สิ่งที่จะตัดสินใจได้คืองานทดลองที่อคติต่ำ และวัดว่าคนตัดสินใจดีขึ้นไหม ไม่ใช่วัดแค่ความรู้สึก

สมาธิสั้นๆ ช่วยให้เลิกยึดติดกับสิ่งที่ลงไปแล้วไหม ข่าวแจกของสำนักพิมพ์รายงาน ว่าสมาธิแบบตามลมหายใจ 15 นาที ทำให้คนต้านอคติต้นทุนจมได้ดีขึ้นในการทดลอง สามชิ้น แต่ไม่มีตัวเลขให้ดู (Hafenbrack, Kinias และ Barsade 2014) <https://www.psychologicalscience.org/news/releases/mindfulness-meditation-may-improve-decision-making.html> · ความพยายามทำซ้ำกับคน 47 และ 119 คน ไม่พบผลที่มีนัยสำคัญ แต่เปลี่ยนวิธีไปบางส่วน จึงยังไม่ได้พิสูจน์ว่างานแรกผิด (Williams และ Polito 2022) <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9035788> · สิ่งที่จะตัดสินใจได้คือการทดลองซ้ำแบบเดิมทุกอย่างที่ประกาศแผนไว้ ก่อน

บอกชื่ออารมณ์ช่วยให้ตัดสินใจดีขึ้นไหม คน 30 คนในเครื่องสแกน การเลือกคำบอกอารมณ์ทำให้ amygdala ทำงานน้อยลง แต่ไม่ได้วัดความรู้สึกหรือการตัดสินใจ (Lieberman และคณะ 2007) https://sites.lifesci.ucla.edu/psych-sanlab/wp-content/uploads/sites/31/2016/03/Lieberman_2007_PsychScience.pdf · งานที่ใหม่กว่าและงานที่วัดพฤติกรรมยังไม่ได้เปิดอ่าน ห้องนี้ยังไม่ได้ค้น ไม่ใช่ห้องว่าง · สิ่งที่จะตัดสินใจได้คือการทดลองที่ให้คนบอกชื่ออารมณ์ก่อนตัดสินใจ แล้วให้คะแนนการตัดสินใจนั้น

แผนแบบ ถ้า...ฉันจะ... ได้ผลแค่ไหนนอกกลุ่มผู้พัฒนา งานรวม 94 ชิ้น ได้ขนาดผล d เท่ากับ 0.65 ตามที่บทหนังสือของกลุ่มเดียวกันสรุปไว้ (Prestwich, Sheeran, Webb และ Gollwitzer รวปี 2015) <https://bpb-us-e1.wpmucdn.com/wp.nyu.edu/dist/c/6235/files/2019/02/prestwich-et-al-2015->

implementation-intentions.pdf · งานรวม 642 การทดสอบ ได้ d ตั้งแต่ 0.27 ถึง 0.66 จากกลุ่มเดียวกัน (Sheeran, Listrom และ Gollwitzer 2025) <https://kops.uni-konstanz.de/handle/123456789/69905> · สิ่งที่จะตัดสินได้คืองานรวมจากคนนอกกลุ่ม และการทดลองกับคนเล่นไฟหลังแพ็กองใหญ่

การตั้งขีดจำกัดเป็นเหตุให้เล่นน้อยลงไหม คนเล่นโป๊กเกอร์ที่ตั้งขีดจำกัดเรื่องเวลาเองใช้เงินน้อยลง ติดตาม 5,000 คน 3 เดือน (Auer และ Griffiths 2013) <https://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/10328/> · คนที่เล่นหนักที่สุดและตั้งขีดจำกัดเงิน ใช้เงินน้อยลงในปีต่อมา ติดตาม 49,560 คน (Griffiths, Auer และ Hopfgartner 2020) <https://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/38900> · ทั้งสองงานใช้บันทึกของบริษัทพนัน และผู้เล่นเลือกเองว่าจะตั้งหรือไม่ · สิ่งที่จะตัดสินได้คือการสุ่มว่าใครจะได้รับคำชวนให้ตั้งขีดจำกัด แล้วติดตามทั้งสองกลุ่ม

อดนอนแล้วเลือกเสี่ยงขึ้นจริงไหม คนหนุ่มสาว 26 คนหลังอดนอน 24 ชั่วโมง สมองส่วนที่เกี่ยวกับรางวัลทำงานมากขึ้นตอนเลือกทางเสี่ยง (Venkatraman, Chuah, Huettel และ Chee 2007) <https://scholars.duke.edu/publication/702827> · งานต่อเนื่องกับคน 29 คนได้ทิศทางเดียวกัน และกลุ่มอื่นได้ผลแตกต่างกันไป ตามรายงานของหนังสือพิมพ์นักศึกษา (The Duke Chronicle เดือนมีนาคม 2011) <https://www.dukechronicle.com/article/2011/03/sleep-deprivation-leads-risky-decisions-study-finds> · สิ่งที่จะตัดสินได้คือข้อมูลการเลือกจริง ไม่ใช่แค่ภาพสมอง

ต้องฝึกนานแค่ไหนถึงจะเก่ง การฝึกอย่างตั้งใจอธิบายความต่างได้ 26% ในเกม และไม่ถึง 1% ในงานอาชีพ (Macnamara, Hambrick และ Oswald 2014) <https://www.psychologicalscience.org/journals/psychological-science/0956797614535810/> · นักหมากรุก 104 คน คนที่ช้ากว่าต้องฝึกมากกว่า 8 เท่า (Gobet และ Campitelli 2007) <https://bura.brunel.ac.uk/handle/2438/611> · งานที่โต้แย้งหรือทดสอบซ้ำยังไม่ได้เปิดอ่าน · สิ่งที่จะตัดสินได้คือการติดตามคนกลุ่มเดียวกันหลายปี และวัดการฝึกตอนที่มันเกิด ไม่ใช่ถามย้อนหลัง

ศัพท์บนโต๊ะ

- ตา · hand · การแจกหนึ่งรอบ ตั้งแต่แจกไพ่จนรู้ว่าใครได้กองกลาง
- ไพ่กลาง · board · ไพ่ห้าใบที่เปิดกลางโต๊ะให้ทุกคนใช้ร่วมกัน
- flop · ไพ่กลางสามใบแรก · ไพ่กลางสามใบที่เปิดพร้อมกันเป็นชุดแรก
- turn · ไพ่กลางใบที่สี่ · เปิดหลัง flop หนึ่งใบ
- river · ไพ่กลางใบที่ห้า · ไพ่กลางใบสุดท้าย เปิดหลัง turn
- กองกลาง · pot · ชิปทั้งหมดที่ลงไว้ในตานี้
- กองใหญ่ · big pot · ในเล่มนี้คือกองกลางที่รวมแล้วตั้งแต่ 20 BB ขึ้นไป นับขนาดกอง ไม่ใช่ชิปที่เสียตามเส้นของงานวิจัยที่เล่า
- หมอบ · fold · ยอมทั้งไฟ ไม่เล่นตานี้ต่อ
- ตาม · call · ลงชิปเท่ากับที่อีกคนลงไว้ เพื่อเล่นต่อ
- ลง · bet · วางชิปเข้ากองกลางเป็นคนแรกในรอบนั้น
- all-in · ทุ่มหมดหน้าดัก · ลงชิปทั้งหมดที่มี ในเรื่องเรียกสั้นๆ ว่าทุ่ม
- ชิป · chips · ตัวนับที่ใช้เล่น ในร้านนี้ไม่ใช่เงิน
- BB · big blind · ชิปบังคับก้อนใหญ่ที่ต้องวางก่อนแจกไพ่ ผลัดกันวาง ในเล่มนี้ใช้เป็นหน่วยวัดขนาดกอง 20 BB คือ 20 เท่าของชิปก้อนนั้น
- เข้าเล่น · VPIP · ยอมลงชิปเองก่อนแจกไพ่กลาง ชิปที่ถูกบังคับวางไม่นับ สัดส่วนของตาที่เข้าเล่นบอกว่าเล่นหลวมแค่ไหน เข้าเล่น 1 ใน 4 ตา คือ VPIP 25%
- เล่นหลวม · loose · เข้าเล่นหลายตา คือ VPIP สูงกว่าปกติของตัวเอง
- เล่นดุ · aggression · ลงหรือเพิ่ม (raise) บ่อยกว่าตาม งานวิจัยที่เล่าไว้ด้วย
- ราคา · pot odds · ชิปที่ต้องจ่ายเพื่อตาม หาคด้วยกองกลางทั้งหมดหลังจ่าย คือส่วนที่ต้องชนะให้ได้จึงจะคุ้ม ภาษาอังกฤษมักเขียนเป็นอัตราส่วน เช่น 3 ต่อ 1 ซึ่งเท่ากับ 25%
- EV · ค่าคาดหวัง (expected value) · ชิปที่ได้หรือเสียโดยเฉลี่ย ถ้าเล่นตาแบบเดียวกันซ้ำหลายครั้ง
- เครื่องคิดโอกาส · odds calculator · โปรแกรมที่ใส่ไพ่กลางที่เหลือให้ครบทุกแบบ แล้วบอกว่าแต่ละฝ่ายชนะกี่ %
- range · รายชื่อทุกมือที่เขาอาจถืออยู่ · ไพ่สองใบทุกแบบที่ผู้เล่นคนหนึ่งอาจถือ จากสิ่งที่เขาทำมาในตานี้
- คะแนนการตัดสินใจ · decision score · ชิปที่คาดว่าจะเสียไปเพราะเลือกทางนั้นแทนทางที่ดีที่สุด จากสิ่งที่ผู้เล่นเห็นได้ต่อนั้น ศูนย์คือเต็ม ยิ่งมากยิ่งแย่
- แด้ม · rank · A K Q J T 9 8 7 6 5 4 3 2 เรียงจากสูงไปต่ำ T คือ 10
- ดอก · suit · ♠ ♥ ♦ ♣ ดอกละ 13 ใบ ไพ่หนึ่งใบเขียนแถมติดกับดอก เช่น A♠ หรือ 7♦
- AA 77 KK · pocket pair · ไพ่สองใบในมือที่แถมเดียวกัน
- สองคู่ · two pair · ไพ่ห้าใบที่มีคู่สองคู่

- เรียง · straight · ไพ่ห้าใบที่แต้มเรียงต่อกัน
- ฟูลเฮาส์ · full house · ตรงกับหนึ่งคู่ในไพ่ห้าใบเดียวกัน
- ตรง · three of a kind · ไพ่แต้มเดียวกันสามใบ
- สี่ · flush · ไพ่ห้าใบดอกเดียวกัน
- สำหรับ · deck · ไพ่ครบชุด 52 ใบ
- สับไพ่ · shuffle · คลุกไพ่ทั้งสำรับให้ลำดับเดาไม่ได้ งานเดิมของเครื่องในเรื่องนี้
- แจก · deal · ส่งไพ่ให้ผู้เล่นแต่ละคน และเปิดไพ่กลาง
- AA แตก · aces cracked · ถือ AA แล้วแพ้
- ภาพย้อนหลัง · replay · การฉายไพ่ทุกใบของตาที่จบแล้ว ตามกฎฝึกของร้าน
- เล่นเพี้ยนเพราะอารมณ์ · tilt · เล่นผิดไปจากตัวเองหลังมีอะไรมากระทบใจ
- คำอังกฤษอื่นในเล่ม · amygdala คือสมองส่วนเล็กๆ ที่งานสแกนสมองวัด · GRE คือข้อสอบมาตรฐานที่งานเรื่องใจเด่นใช้วัดผล

©

แหล่งที่มา

ก่อนแจก

ร้าน คน เครื่อง บ้าย และถ้วยแต่งขึ้น ข้อที่เล่มนี้ฆ่าแต่ละข้อมีที่มาอยู่ในบทที่ฆ่ามันข้างล่างนี้

ศาลตัดสินจากตอนจบ

Aiyer, Kam, Ng, Young, Shi และ Feldman (2023) Outcomes Affect Evaluations of Decision Quality: Replication and Extensions of Baron and Hershey's (1988) Outcome Bias Experiment 1 วารสาร International Review of Social Psychology ปีที่ 36 สนับสนุนว่า ในการทดลองซ้ำที่ประกาศแผนไว้ก่อนกับคน 692 คน การตัดสินใจเดียวกันได้คะแนนต่ำลง 1.11 ระดับบนมาตรวัด 7 ระดับจากบวก 3 ถึงลบ 3 ยิ่งสูงยิ่งดี เมื่ออ่านว่าฆ่าตัดสินเหลว ต่ำลง 1.36 เมื่อหมาเป็นคนตัดสินใจ และ 0.86 เมื่อคนใช้ตัดสินใจเอง เรื่องผู้ชายที่อายุคาดว่าจะขยับจาก 65 เป็น 70 ปี ถอดความจากบทความนี้ <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC12372742>

Baron และ Hershey (1988) Outcome bias in decision evaluation สนับสนุนว่าการทดลองต้นฉบับมีคน 20 คน ตามที่ทีมทดลองซ้ำบรรยาย และหน้าบันทึกการทดลองซ้ำของงานนี้ระบุการทดลองซ้ำปี 2023 ว่าสำเร็จ <https://forrt.org/flora-replication-atlas/doi/10.1037/0022-3514.54.4.569/>

คำนวณด้วยการไล่ทุกกรณี (enumeration) A♠ A♥ เจอ 7♣ 7♦ โฉ่ไฟกลางครบทุกชุด 1,712,304 ชุด AA ชนะ 79.69% เสมอ 0.26% แพ้ 20.05% ตัวประเมินไฟที่ใช้ให้จำนวนไฟห้าใบและเจ็ดใบตรงกับจำนวนมาตรฐานทุกตัว และผลของตานี้ถูกนับซ้ำด้วยตัวประเมินอิสระอีกตัวได้ตรงกัน

คำนวณ AA เจอ 77 โดยไม่ระเบิดอก เฉลี่ยทุกแบบของดอก AA ชนะ 80.31% ส่วน 77 ชนะ 19.35% โอกาสที่ AA ชนะตั้งแต่ 99 ใน 100 ครั้ง คิดด้วยการแจกแจงทวินาม (binomial) ได้ 0.00000000768 หรือราว 1 ใน 130 ล้าน

คะแนนการตัดสินใจเป็นนิยามของเล่มชุดนี้ ไม่ได้มาจากการงานวิจัยชิ้นใด คือชิปที่คาดว่าจะเสียไปเมื่อเทียบกับทางที่ดีที่สุดจากสิ่งที่ผู้เล่นเห็นได้ตอนนั้น

สิบสองตาหลังกองใหญ่

Smith, Levere และ Kurtzman (2009) Poker Player Behavior After Big Wins and Big Losses วารสาร Management Science ปีที่ 55 ฉบับที่ 9 สนับสนุนจากบทคัดย่อว่า ผู้เล่นที่มีประสบการณ์เล่นระว่างน้อยลงหลังแพ้กองใหญ่ ดูเหมือนหวังให้ไฟดีมาลบการแพ้ และผู้วิจัยโยงกับสมมติฐานเท่าทุนของคาร์ทเนแมนกับทเวอร์สกี ผู้วิจัยทั้งสามสังกัดภาควิชาเศรษฐศาสตร์ของวิทยาลัยพอโมนาในแคลิฟอร์เนีย <https://ideas.repec.org/a/inm/ormnsc/v55y2009i9p1547-1555.html>

Woolley (2017) Do You Change Your Strategy After a Big Win or Loss? Should You? เว็บ PokerNews บทสรุปของนักข่าว สนับสนุนว่าข้อมูลมาจากโต๊ะออนไลน์ที่ BB 50 ดอลลาร์ หลายแสนตา กองใหญ่คือ 1,000 ดอลลาร์หรือ 20 BB วัดความหวนและความดูใน 12 ตาถัดไป และยิ่งแพ้ใหญ่ยิ่งมีคนหวนมาก บทสรุปไม่มียอดรวมผู้เล่น เนื้อเรื่องจึงพิมพ์แค่ทิศทาง <https://www.pokernews.com/strategy/changing-strategy-big-win-loss-regression-to-mean-26808.htm>

Eil และ Lien (2014) Staying ahead and getting even: Risk attitudes of experienced poker players วารสาร Games and Economic Behavior ปีที่ 87 สนับสนุนจากบทความว่า ผู้เล่นออนไลน์ที่มีประสบการณ์ยอมเสี่ยงมากขึ้นเมื่อกำลังเสียในการเล่นรอบเดียวกัน จำนวนผู้เล่นไม่อยู่ในหน้าที่เปิดได้ <https://ideas.repec.org/a/eee/gamebe/v87y2014icp50-69.html>

Eil และ Lien (2014) บทความเดียวกันตามที่ตั้งใจหมายข่าววิชาการของมหาวิทยาลัย การคลังและเศรษฐศาสตร์เชียงใหม่ สนับสนุนว่าผู้เล่นที่น่าอยู่ลดความพยายามและความเสี่ยงลง <https://academicnewsletter.sufe.edu.cn/info/327941>

โกรธต่อหน้าคน

Laakasuo, Palomaki และ Salmela (2015) Emotional and Social Factors influence Poker Decision Making Accuracy วารสาร Journal of Gambling Studies ปีที่ 31 สนับสนุนจากบทความว่า คน 459 คนทำใจหยาบหรือหอบห่าข้อ หลังอ่านเรื่องที่ทำให้โกรธหรือเรื่องธรรมดา โดยมีภาพดวงตาที่มองตามเคอร์เซอร์ หรือกล่องดำบนจอ ความโกรธลดความแม่นยำเฉพาะเมื่อมีดวงตา และคนเล่นมานาน แม่นกว่า หน้าที่เปิดได้ไม่มีตัวเลขความแม่นยำ <https://link.springer.com/article/10.1007/s10899-014-9454-5>

คำนวณ ราคาเมื่อมีคนลงเท่ากองกลาง คือชิปที่ต้องจ่ายหารด้วยกองกลางทั้งหมดหลังจ่าย เท่ากับ 1 ส่วน 3

ร้องคาราโอเกะก่อนลงชิป

Brooks (2014) Get excited: Reappraising pre-performance anxiety as excitement วารสาร Journal of Experimental Psychology: General สนับสนุนว่า ในการสำรวจคน 300 คน คำแนะนำที่คนเขียนเองถูกจัดว่าให้ใจเย็น 84.94% และให้ตื่นเต้น 21.45% สองตัวนี้รวมกันเกิน 100% และไม่มีจำนวนคนเต็มๆ ใน 300 ที่คิดได้ 84.94% ฐานของ % จึงไม่ใช่จำนวนคน และหน้าที่อ่านได้ไม่ได้บอกว่าฐานคืออะไร คาราโอเกะเพลง Don't Stop Believin' บน Nintendo Wii นักศึกษาราว 113 คน ฉันทื่นเต้น 80.52% ไม่พูดอะไร 69.27% ฉันทักท้วง 52.98% ความกังวลที่บอกเองไม่ต่าง

อีกสามการทดลองได้ทิศทางเดียวกัน ซีพจรไม่ลด และผู้วิจัยเตือนเรื่องการต่อรอง
ข้อความในไฟล์นี้มีเครื่องหมายหายบางส่วน เล่มนี้จึงพิมพ์แค่ค่าเฉลี่ยกับจำนวนคน

[https://www.hbs.edu/ris/Publication%20Files/xge-a0035325%20\(2\)_0287835d-9e25-4f92-9661-c5b54dbbcb39.pdf](https://www.hbs.edu/ris/Publication%20Files/xge-a0035325%20(2)_0287835d-9e25-4f92-9661-c5b54dbbcb39.pdf)

Jamieson, Mendes, Blackstock และ Schmader (2010) Turning the knots in your stomach into bows: Reappraising arousal improves performance on the GRE ดัชนีของผู้เขียนในคลังเอกสารของมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด สนับสนุนว่า
รับสมัคร 60 คน วิเคราะห์ได้ 28 คน คะแนนคณิตในสนามจริง 770.00 กับ 705.71
คะแนนภาษาไม่ต่าง และผู้เขียนระบุข้อจำกัดเอง ปีที่พิมพ์ไม่ปรากฏในดัชนีนี้

<https://dash.harvard.edu/server/api/core/bitstreams/7312037c-5a0d-6bd4-e053-0100007fdf3b/content>

Fincham และคณะ (2023) Effect of breathwork on stress and mental health: A meta-analysis of randomised-controlled trials วารสาร Scientific Reports ปีที่ 13 สนับสนุนว่าการทดลอง 12 ชิ้น ผู้ใหญ่ 785 คน ความเครียดลดลง g เท่ากับลบ 0.35 ช่วงความเชื่อมั่น 95% ตั้งแต่ลบ 0.55 ถึงลบ 0.14 เสี่ยงต่ออคติสูงสามชั้น มีข้อกังวลแก้ไข ไม่มีขึ้นโทษเสี่ยงต่ำ <https://www.nature.com/articles/s41598-022-27247-y>

Balban และคณะ (2023) Brief structured respiration practices enhance mood and reduce physiological arousal วารสาร Cell Reports Medicine สนับสนุนว่า
ผู้ใหญ่ 108 คนถูกสุ่มให้ฝึกหายใจหรือฝึกสติวันละ 5 นาที 28 วัน กลุ่มฝึกหายใจ
อารมณ์ดีขึ้นมากกว่า ความกังวลไม่ต่างกัน ผู้วิจัยเรียกว่างานสำรวจและลงทะเบียน
ย้อนหลัง <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9873947/>

Laborde และคณะ (2022) The influence of breathing techniques on physical sport performance: a systematic review and meta-analysis วารสาร International Review of Sport and Exercise Psychology สนับสนุนว่างาน 37 ชิ้น
ฝึกหายใจเข้าเป็นคอร์สระยะยาวสัมพันธ์กับผลงานกีฬาที่ดีขึ้น ขนาดผลไม่อยู่ในหน้าที่
อ่านได้ หายใจแบบระยะสั้นไม่สัมพันธ์กับผลงาน 41% ของงานเสี่ยงต่ออคติสูง และ
ฝั่งระยะยาวมีร่องรอยว่างานที่ไม่พบผลอาจไม่ได้ตีพิมพ์ อ่านจากหน้าบันทึกผลงาน

ของมหาวิทยาลัย ซึ่งไม่ได้บอกว่าระยะสั้นนับแค่ไหน <https://fis.dshs-koeln.de/en/publications/the-influence-of-breathing-techniques-on-physical-sport-performan/>

สัญญาที่เขียนก่อนนั้น

Prestwich, Sheeran, Webb และ Gollwitzer (ราวปี 2015 ตามชื่อไฟล์) Implementation intentions บทที่ 10 ในหนังสือ Predicting and Changing Health Behaviour สนับสนุนว่างานรวมปี 2006 ของ Gollwitzer และ Sheeran มี 94 ชิ้น คน 8,461 คน ขนาดผล d เท่ากับ 0.65 ระดับกลางถึงค่อนข้างใหญ่ <https://bpb-us-e1.wpmucdn.com/wp.nyu.edu/dist/c/6235/files/2019/02/prestwich-et-al-2015-implementation-intentions.pdf>

Sheeran, Listrom และ Gollwitzer (2025) The when and how of planning: Meta-analysis of the scope and components of implementation intentions in 642 tests วารสาร European Review of Social Psychology ปีที่ 36 สนับสนุนจากบทความว่า 642 การทดสอบได้ d ตั้งแต่ 0.27 ถึง 0.66 และผลใหญ่ขึ้นเมื่อแผนอยู่ในรูป ถ้า...ฉันจะ... เมื่อคนมีแรงจูงใจสูง และเมื่อทวนแผน <https://kops.uni-konstanz.de/handle/123456789/69905>

Lieberman, Eisenberger, Crockett, Tom, Pfeifer และ Way (2007) Putting Feelings Into Words: Affect Labeling Disrupts Amygdala Activity in Response to Affective Stimuli วารสาร Psychological Science ปีที่ 18 สนับสนุนว่าคน 30 คน ในเครื่องสแกน เลือกคำบอกอารมณ์บนใบหน้าแล้ว amygdala ทำงานน้อยกว่าตอนเลือกชื่อตามเพศหรือตอนดูเฉยๆ งานนี้วัดแค่สมอง https://sites.lifesci.ucla.edu/psych-sanlab/wp-content/uploads/sites/31/2016/03/Lieberman_2007_PsychScience.pdf

คำนวณ ร่าง 23 ข้อเหลือ 3 บรรทัด ลดลง 20 ทาร 23 เท่ากับ 86.96% ปิดเป็นราว 87%

สี่ทุ่ม ครูกลับ

Auer และ Griffiths (2013) Limit setting and player choice in most intense online gamblers: an empirical study of online gambling behaviour วารสาร Journal of Gambling Studies ปีที่ 29 สนับสนุนจากบทคัดย่อว่า ติดตาม 5,000 คน 3 เดือน คนเล่นโป๊กเกอร์ที่ตั้งขีดจำกัดเรื่องเวลาเองใช้เงินน้อยลง และกลุ่มที่ตั้งขีดจำกัดความยาวของการเล่น เวลาเล่นลดลงมากที่สุด เป็นข้อมูลสังเกต ไม่ใช่การทดลอง และบทคัดย่อไม่มีตัวเลข <https://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/10328/>

Griffiths, Auer และ Hopfgartner (2020) The effects of voluntary deposit limit-setting on long-term online gambling expenditure วารสาร Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking ปีที่ 23 สนับสนุนว่าติดตาม 49,560 คน 1 ปี และผู้เล่นเลือกเองว่าจะตั้งขีดจำกัด บทคัดย่อไม่มีตัวเลข <https://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/38900>

Venkatraman, Chuah, Huettel และ Chee (2007) Sleep deprivation elevates expectation of gains and attenuates response to losses following risky decisions วารสาร Sleep ปีที่ 30 สนับสนุนว่าคน 26 คนหลังอดนอน 24 ชั่วโมง และการทดลองควบคุมอีก 13 คน วัดภาพสมอง ไม่มีตัวเลขระดับการเลือกในหน้าที่เปิดได้ <https://scholars.duke.edu/publication/702827>

บทความไม่ระบุผู้เขียนใน The Duke Chronicle เดือนมีนาคม 2011 ปีมาจากลิงก์ สนับสนุนว่างานต่อเนื่องกับคน 29 คนได้ทิศทางเดียวกัน และกลุ่มอื่นได้ผลแตกต่างกันไป ตัวงานยังไม่ได้เปิดอ่าน <https://www.dukechronicle.com/article/2011/03/sleep-deprivation-leads-risky-decisions-study-finds>

วิธีตั้งเวลาเลิกห้ำข้อเป็นการออกแบบของเล่มนี้ ไม่ได้มาจากการวิจัยขึ้นใด ยกเว้นรูปประโยค ถ้า...ฉันจะ... กับการทวนแผนก่อนถึงเวลา ซึ่งมาจากการรวมสองขึ้นได้ห้ำข้อ สัญญาที่เขียนก่อนหน้านี้ ยังไม่มีใครทดลองวิธีนี้กับเวลาเลิกของคนเล่นไพ่

ฝึกในที่ที่รู้ผลทันที

Maital (2009) Can We Trust the Intuition of Experts? บล็อก TIMnovate บทสรุปงานของ Kahneman และ Klein ปี 2009 สนับสนุนเรื่องสองเงื่อนไขที่สัญชาตญาณของผู้เชี่ยวชาญไว้วางใจได้ และเรื่องคนที่สำเร็จเพราะโชคเสี่ยงจะมั่นใจเกินจริง ตัวงานต้นฉบับยังไม่ได้เปิดอ่าน <https://timnovate.com/2009/11/09/can-we-trust-the-intuition-of-experts/>

Macnamara, Hambrick และ Oswald (2014) Deliberate Practice and Performance in Music, Games, Sports, Education, and Professions: A Meta-Analysis วารสาร Psychological Science ปีที่ 25 สนับสนุนจากบทคัดย่อว่าการฝึกอย่างตั้งใจอธิบายความต่างได้ 26% ในเกม 21% ในดนตรี 18% ในกีฬา 4% ในการศึกษา และไม่ถึง 1% ในงานอาชีพ <https://www.psychologicalscience.org/journals/psychological-science/0956797614535810/>

Gobet และ Campitelli (2007) The role of domain-specific practice, handedness and starting age in chess วารสาร Developmental Psychology ปีที่ 43 สนับสนุนจากบทคัดย่อนักหมากรุก 104 คนในอาร์เจนตินา คนที่ช้ากว่าต้องฝึกมากกว่าคนที่เร็วกว่า 8 เท่ากว่าจะถึงระดับมาสเตอร์ และการฝึกจำเป็นแต่ไม่พอ บทคัดย่อไม่ได้บอกว่าเทียบคนไหนกับคนไหน <https://bura.brunel.ac.uk/handle/2438/611>

คำนวณ จำลองผู้เล่นฝีมือเท่ากัน 20 คน ได้เปรียบ 5 BB ต่อ 100 ตา ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 100 BB ต่อ 100 ตา ผลแต่ละช่วง 100 ตาสุ่มจากการแจกแจงปกติด้วยค่าตั้งต้นการสุ่มที่ตายตัว คนละ 100,000 ตา ผลจบตั้งแต่ลบ 1.64 ถึงบวก 12.36 BB ต่อ 100 ตา 2 ใน 20 คนติดลบ และช่วงความเชื่อมั่น 95% ของอัตราชนะแคบเหลือบวกลบ 5 หลัง 153,658 ตา ที่จำนวนตานี้ ผู้เล่นที่ได้เปรียบ 5 จริงจะมีช่วงที่ไม่ครอบครองแค่ครึ่งหนึ่งของครึ่ง ต้อง 313,955 ตาจึงได้ 8 ใน 10 ครั้ง และ 420,297 ตาจึงได้ 9 ใน 10 ครั้ง รอบที่เล่าในบทความกว้างกว่าปกติในการจำลองโต๊ะ 20 คนนี้ซ้ำ 20,000 รอบ ค่ากลางของคนที่ย่ำสุดคือลบ 0.79 ของคนที่สูงสุดคือบวก 10.73 และราว 5% ของรอบกว้างเท่าที่เล่าหรือกว้างกว่า

จำนวน AA แพ้ 77 ราว 1 ใน 5 จากการไล่ไฟกลางครบทุกชุด โดย 77 ชนะ 18.65 ถึง 20.05% แล้วแต่ด็อก และราคาของใบที่ 2 คือ 10 หาร 40 เท่ากับ 25%

จำนวน ใบที่ 1 ไล่ A♠ A♥ กับไฟสองใบของอีกฝ่ายครบ 1,225 แบบ แบบละ 1,712,304 ชุดไฟกลาง ไม่มีแบบไหนนำ AA แบบที่ใกล้ที่สุดคือ AA อีกคู่ ซึ่งเสมอกัน เกือบทั้งหมด รองลงมาคือ 6♦ 5♦ ที่ AA ยังชนะ 76.76% และเมื่อเจอไฟสองใบแบบ สุ่ม AA ชนะ 84.93% ใบที่ 6 ราคา 1 ส่วน 3 ลบโอกาส 1 ส่วน 5 ได้ 2 ส่วน 15 คุณ กองกลางหลังตาม 30 BB ได้ 4 BB ตาที่ควมตามตอนโกรธเป็นการตามบน river กองกลางหลังตาม 30 BB ราคา 1 ส่วน 3 และโอกาสต่ำกว่า 1 ส่วน 5 ค่ะแน่นอนจึงเสีย อย่างน้อย 4 BB

คินซิงชนะเลิศ

Woolley (2017) Do You Change Your Strategy After a Big Win or Loss? Should You? เว็บ PokerNews สนับสนุนเส้น 20 BB และช่วง 12 ตา ที่การ์ดใบที่ 1 ยืมมาจาก งานที่บทความนี้สรุป <https://www.pokernews.com/strategy/changing-strategy-big-win-loss-regression-to-mean-26808.htm>

จำนวน ช่วงเดียว 12 ตานับได้แค่ 0 ถึง 12 ตา เมื่อ p เท่ากับ 0.25 โอกาสนับได้ 2 ถึง 4 ตาคือ 68.40% ได้ 5 ตาขึ้นไป 15.76% ได้ไม่เกิน 1 ตา 15.84% หรือราว 1 คินใน 6 ทั้งสองข้าง และได้ 6 ตาขึ้นไป 5.44% หรือราว 1 ใน 18 ความแหว่งของสัดส่วนที่เข้า เล่น คือราคาที่สองของ p คุณ 1 ลบ p หารด้วยจำนวนตา ช่วงเดียว 12 ตาได้ 0.125 หรือ 12.5 จุด 25 ช่วงหรือ 300 ตาได้ 2.5 จุด จำลองซ้ำ 20,000 รอบได้ 2.52 จุด 1.96 คุณ 2.5 เท่ากับ 4.9 หรือราว 5 จุด ทั้งหมดคิดโดยให้แต่ละตาไม่เกี่ยวกัน

จำนวน เส้นที่รวมความแหว่งของสัดส่วนปกติด้วย คือ 1.96 คุณราคาที่สองของ 0.1875 หาร 300 บวก 0.1875 หารจำนวนตาปกติได้ 6.00 จุดเมื่อตาปกติมี 600 ตา 5.59 จุดที่ 1,000 ตา และ 5.25 จุดที่ 2,000 ตา จำลอง 200,000 รอบ เส้น 6 จุดกับตา ปกติ 1,000 ตาเตือนผิด 1.8% ของครั้ง ส่วนเส้น 5 จุดเตือนผิด 4.1% ถ้าแพ้กองใหญ่ คินละครึ่งและเล่นสัปดาห์ละคิน 25 ช่วงใช้ 25 พทหัส ราว 5.8 เดือน ถ้าแพ้ 3 ใน 4 คิน ใช้ 33 พทหัส ราว 7.7 เดือน ถ้าหลวมขึ้นจริง 10 จุด เส้นนี้จับได้ 90 ถึง 97% ของ

ครั้ง ถ้าหลวมขึ้น 5 จุด จับได้ 37 ถึง 50% ตัวเลขต่ำกว่าในแต่ละคู่คือเส้น 6 จุดกับตาปกติ 1,000 ตา ตัวสูงกว่าคือเส้น 5 จุดกับสัดส่วนปกติที่รู้แน่

คำนวณ ตาสุดท้ายของนัดชิง 6♥ 5♥ บน K♥ 9♥ 2♣ ไฟ่ ♥ เหลือ 9 ใบในไฟ่ 47 ใบที่
ควมองไม่เห็น สีเข้าภายในไฟ่สองใบสุดท้าย เท่ากับ 1 ลบ 38 คูณ 37หารด้วย 47 คูณ
46 ได้ 34.97% ราคา 10 หาร 40 เท่ากับ 25% ส่วน EV ของการตามเทียบกับหมอบ
40 คูณผลต่างของ 0.3497 กับ 0.25 ได้รวบรวก 4 BB เมื่อรู้ไฟ่ของลุงชัย K♣ 8♦ ไล่
turn และ river ครบ 990 คู่ คิวชนะ 382 คู่ คิดเป็น 38.59% และไฟ่ที่ออกจริง 2♦ กับ
7♣ ให้ลุงชัยชนะด้วยสองคู่ 34.97% คือโอกาสที่สีจะเข้า เนื้อเรื่องใช้มันเป็นโอกาส
ชนะโดยบอกไว่ว่านับสีเข้าเป็นชนะ เมื่อรู้ไฟ่ของลุงชัย สีเข้า 360 คู่จาก 990 ในนั้น 8
คู่แพ้ฟูลเฮาส์ของเขา และคิวชนะโดยไม่มีสีอีก 30 คู่ คือเรียง 15 สองคู่ 9 และตอง 6