

## ความร่วมมือในสังคมไทย มุมมองใหม่จากการทดลองทางเศรษฐศาสตร์

22 สิงหาคม 2560

ธานี ชัยวัฒน์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย [Thanee.C@chula.ac.th](mailto:Thanee.C@chula.ac.th)

บทความนี้กลั่นกรองเนื้อหาจากบทความ aBRIDGED ฉบับเต็มเรื่อง “แนวทางการวัดบรรทัดฐานและ ความชอบทางสังคมด้วยการทดลองในห้องทดลอง” เผยแพร่ใน website ของสถาบันวิจัยเศรษฐกิจ ป๋วย อึ๊งภากรณ์ (<https://www.pier.or.th/>)

“เศรษฐศาสตร์เชิงทดลอง” (Experimental Economics) เป็นเครื่องมือใหม่ของเศรษฐศาสตร์และเป็น เครื่องมือหลักของเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม (Behavioral Economics) ที่กำลังได้รับความสนใจในวงกว้าง เนื่องจาก สามารถออกแบบการทดลองเพื่อวิเคราะห์การตัดสินใจของมนุษย์ที่ได้ผลใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ที่ผ่านมา นักเศรษฐศาสตร์มักจะเก็บข้อมูลการตัดสินใจของมนุษย์ด้วยแบบสอบถาม ทำให้ผู้ตอบต้องคิด ไตรตรองก่อนจะตอบ คำตอบที่ได้จึงมีความเป็นเหตุเป็นผล (Rationalization) ตามข้อสมมติทั่วไปในทฤษฎี เศรษฐศาสตร์

แต่อันที่จริง มนุษย์มักไม่ได้ใช้เหตุและผลในการตัดสินใจเสมอไป การตัดสินใจของมนุษย์อาจขึ้นอยู่กับ สัญชาตญาณ อารมณ์ หรือความรู้สึกในแต่ละสถานการณ์ที่แตกต่างกัน ยกตัวอย่างเช่น กำแพงของร้านอาหารที่มี แดงหรือสีเหลือง จะส่งผลให้เราตัดสินใจสั่งอาหารคนละประเภทกัน “การทดลองทางเศรษฐศาสตร์” จึงเป็นศาสตร์ ของการออกแบบการจำลองสถานการณ์จริง เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลหรือสังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจริง ภายใต้ สภาพแวดล้อมที่ถูกกำหนดขึ้นอย่างตั้งใจของผู้ดำเนินการทดลอง ข้อมูลหรือพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจึงไม่ได้เกิดจาก ความมีเหตุมีผลเท่านั้น แต่เกิดจากการตัดสินใจที่มีองค์ประกอบของสัญชาตญาณ อารมณ์ หรือความรู้สึกมา เกี่ยวข้องอย่างค่อนข้างครบถ้วน

บทความชิ้นนี้จะยกตัวอย่างงานวิจัยของคุณย์เศรษฐศาสตร์พฤติกรรมและการทดลอง จุฬาลงกรณ์มหา วิทยาลัย เรื่องพฤติกรรมการแบ่งปันให้กับสังคม (Social Sharing) ซึ่งการใช้แบบสอบถามมักให้ผลการสำรวจว่าคน ไทยมีการแบ่งปันให้สังคมมาก แต่บ่อยครั้งเรากลับพบว่าผลดังกล่าวไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมจริงที่เกิดขึ้นจริง

ผู้เข้าร่วมการทดลองเป็นนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัย 4 แห่งใน 4 ภูมิภาค (ภาคกลาง ภาค ตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคเหนือและภาคใต้) โดยให้เล่นเกมในห้องทดลองจำลองที่มีสภาพแวดล้อมเป็นกลาง ปราศจากการรบกวนจากสิ่งเร้าต่าง ๆ ไม่ทราบถึงการตัดสินใจของกันและกัน และได้รับคำตอบแทนจริงตามผลการเล่น

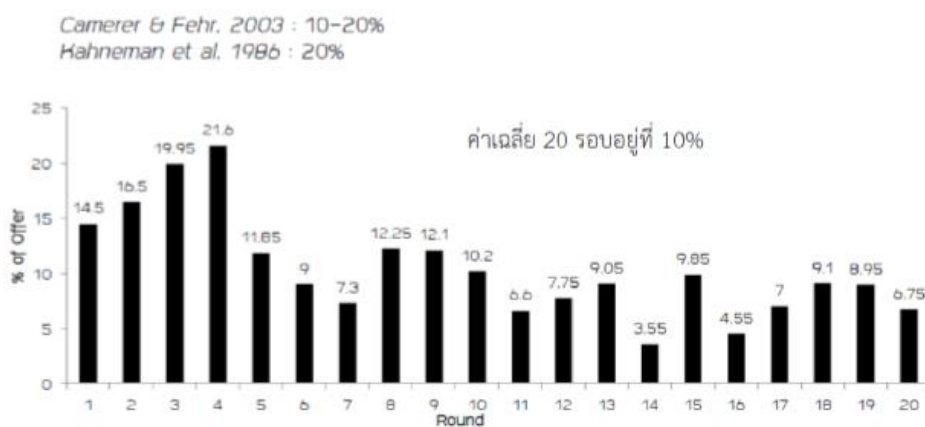
การศึกษาพฤติกรรมการแบ่งปันให้กับสังคมใช้เกมเผด็จการ (Dictator game) เกมยื่นคำขาด (Ultimatum game) และเกมการลงโทษจากบุคคลที่สาม (Third party punishment game)

**1. เกมเผด็จการ (Dictator game)** เป็นเกมที่ให้สิทธิขาดแก่ผู้ใดผู้หนึ่ง เกมจะแบ่งผู้เข้าร่วมการทดลองออกเป็น 2 กลุ่ม คือ ผู้ให้กับผู้รับ โดยผู้ให้กับผู้รับจะถูกจับคู่แบบสุ่ม ไม่มีใครทราบว่าตนเองได้จับคู่กับใคร ผู้ให้มีแต้มในมือ 100

แต่มี ผู้รับไม่มีเลย ในแต่ละรอบ ผู้ให้ต้องตัดสินใจว่าจะแบ่งแต่มีให้กับผู้รับเท่าไร โดยที่ผู้รับไม่มีสิทธิโต้ตอบใด ๆ เกมนี้เล่น 20 รอบ ในแต่ละรอบจะเปลี่ยนคู่แบบสุ่มไปเรื่อย ๆ

ผลการทดลอง พบว่า ในรอบแรก ๆ มีผู้รับได้รับแต่มีจากผู้ให้สูงและค่อย ๆ ลดลงเมื่อจำนวนรอบผ่านไปโดยเฉลี่ย สัดส่วนของแต่มีที่ผู้ให้แบ่งให้ผู้รับอยู่ที่ร้อยละ 10 ซึ่งอยู่ในระดับใกล้เคียงกับงานศึกษาส่วนใหญ่ในต่างประเทศที่ร้อยละ 10-20 (Camerer and Fehr, 2002) (ดูรูปที่ 1)

รูปที่ 1: ร้อยละของแต่มีเฉลี่ยที่ผู้ให้แบ่งให้ผู้รับในเกมเผด็จการจำแนกตามรอบเกม



ผลการทดลองแสดงให้เห็นว่า มนุษย์ไม่ได้เห็นแก่ตัวโดยสมบูรณ์ คือไม่เลือกที่จะเก็บแต่มีไว้กับตนเองทั้งหมด ทั้งที่สามารถทำได้ แต่ได้ให้คุณค่ากับการแบ่งปันให้กับผู้อื่นด้วย กล่าวคือ มีปัจจัยอื่น ๆ ที่มีผลต่อการตัดสินใจมากกว่า เพียงเหตุผลด้านผลประโยชน์ของตนเอง ซึ่งคนไทยมักเรียกพฤติกรรมเช่นนี้ว่าความมีเมตตา ผลการศึกษาชี้ว่าความมีเมตตาของคนไทยอยู่ในระดับที่เทียบเคียงกับประเทศอื่นที่ทำการศึกษแบบเดียวกัน

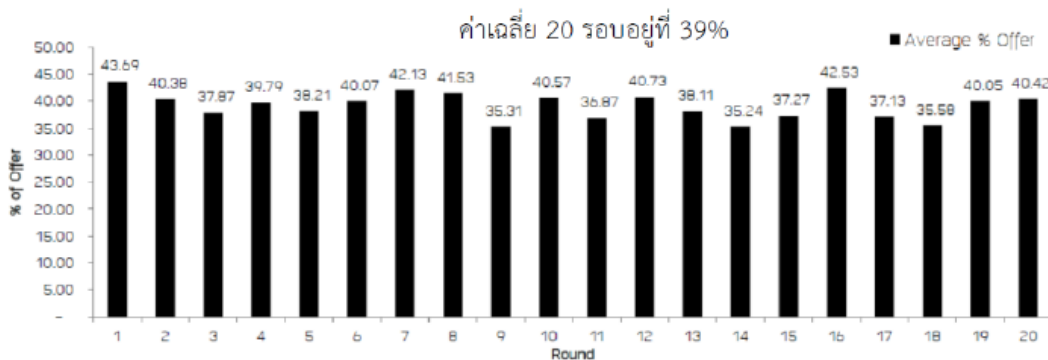
**2. เกมยื่นคำขาด (Ultimatum game)** เป็นการให้สิทธิแก่ผู้รับสามารถลงโทษผู้ให้ได้ รูปแบบของเกมคล้ายกับเกมเผด็จการ แต่ให้สิทธิแก่ผู้รับสามารถลงโทษผู้ให้ได้ เมื่อรู้สึกว่าผู้ให้แบ่งแต่มีไม่เป็นธรรม โดยผู้รับสามารถปฏิเสธไม่รับแต่มีที่ถูกแบ่งให้ ซึ่งจะทำให้ผู้ให้ถูกริบแต่มีที่เหลือในมือคืนทั้งหมดด้วย เช่น หากผู้ให้แบ่งแต่มีให้กับผู้รับ 1 แต่มี จากที่มี 100 แต่มี ผู้รับอาจจะรู้สึกว่าไม่ได้รับความเป็นธรรม จึงไม่ยอมรับแต่มีที่แบ่งมาให้ ผู้ให้ก็จะถูกริบ 99 แต่มีที่เหลือในมือคืนด้วย

ผลการทดลอง พบว่า เมื่อเพิ่มเงื่อนไขให้ผู้รับสามารถลงโทษผู้ให้ได้ สัดส่วนการแบ่งแต้มให้ผู้รับมีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากรณีของเกมเผด็จการมาก โดยผู้ให้จะแบ่งแต้มถึงประมาณร้อยละ 40 ซึ่งสูงกว่ากรณีของต่างประเทศที่ประมาณร้อยละ 30 (Camerer and Fehr, 2002) (ดูรูปที่ 2)

รูปที่ 2: ร้อยละของแต้มเฉลี่ยที่ผู้เสนอให้และผู้รับยอมรับในเกมยื่นคำขาด จำแนกตามรอบเกม

Camerer & Fehr, 2003 : 30%

Güth et al, 1982 : 20%



ผลการทดลองแสดงให้เห็นว่า กลุ่มผู้ร่วมการทดลองคนไทยกลัวการถูกปฏิเสธและไม่ได้รับอะไรเลยในระดับที่สูงกว่ากรณีของประเทศอื่น ๆ การตีความค่านี้ อาจเรียกได้ว่าเป็นค่าความเป็นธรรมที่ยอมรับได้ (Acceptable Fairness) ซึ่งเด็กรุ่นใหม่มีแนวโน้มรักษาสีทธิตัวเองอย่างมาก จึงมีค่าความเป็นธรรมที่ยอมรับได้ค่อนข้างสูง ทำให้การกำกับดูแลทางสังคมที่เปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียโดยตรงมีส่วนร่วม น่าจะก่อให้เกิดประสิทธิภาพในสังคมไทย

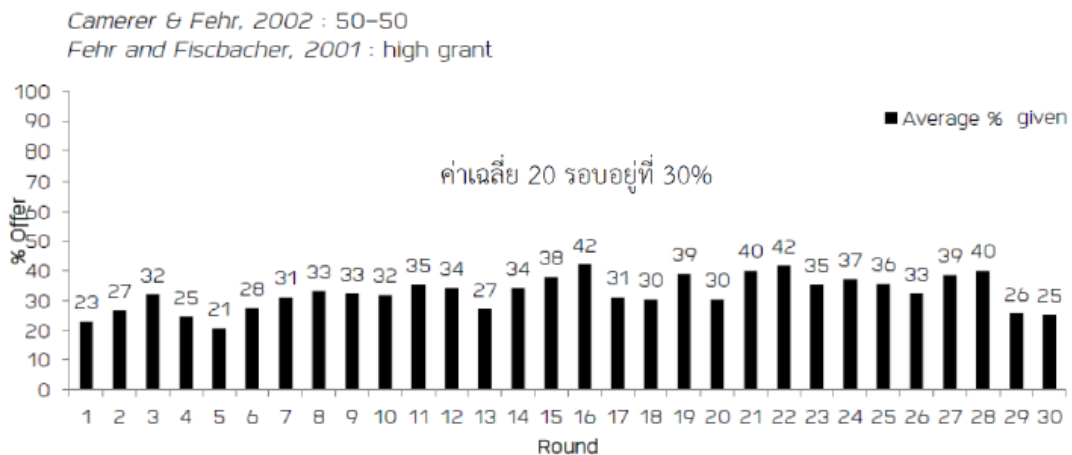
**3. เกมการลงโทษจากบุคคลที่สาม (Third party punishment game)** คล้ายกับเกมเผด็จการและเกมยื่นคำขาด แต่มีบุคคลที่สามที่ไม่มีส่วนได้ส่วนเสียกับแต้มที่แบ่งเข้ามามีอำนาจในการลงโทษด้วยการหักแต้มของผู้ให้ได้ หากบุคคลที่สามรู้สึกว่าการแบ่งปันนั้นไม่เป็นธรรม แต่บุคคลที่สามเองก็มีต้นทุนในการลงโทษเช่นกัน โดยผู้เล่นไม่รู้ว่าเป็นบุคคลที่สามเป็นใคร

ผลการทดลอง พบว่า ค่าเฉลี่ยของแต้มที่ผู้ให้ให้กับผู้รับอยู่ที่ประมาณร้อยละ 30 ขณะที่บุคคลที่สามก็มักไม่ทำการลงโทษ หากเปรียบเทียบกับผลการทดลองนี้กับในหลายประเทศจะพบว่า ในต่างประเทศนั้น ผลการศึกษาในเกมนี้จะมีสัดส่วนการแบ่งแต้มเข้าใกล้ระดับ 50 ซึ่งสูงกว่าในการกรณีของเกมยื่นคำขาด เนื่องจากผู้เล่นจะกังวลใจว่าบุคคลที่สามจะเข้ามาลงโทษ (Camerer and Fehr, 2002) (ดูรูปที่ 3) แต่ในประเทศไทยกลับให้ผลตรงกันข้าม

ผลการทดลองแสดงให้เห็นว่า คนไทยเชื่อว่าบุคคลที่สามจะไม่ค่อยมายุ่งกับการตัดสินใจระหว่างคู่ของตนที่เป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียโดยตรง และบุคคลที่สามที่มีต้นทุนการลงโทษก็ไม่ยอมเสียต้นทุนของตัวเองเข้ามาสร้างความเป็นธรรม อาจเนื่องมาจากคนไทยเชื่อว่าไม่ควรไปยุ่งเรื่องของคนอื่น โดยเฉพาะหากต้องเสียเงินเสียเวลาไปช่วยคนที่

ไม่รู้จักทั้งที่หากช่วยกันแล้วทุกคนจะได้รับประโยชน์กันถ้วนหน้า สังคมที่ดีที่เกิดจากความร่วมมือกันของทุกคนจึงไม่ประสบความสำเร็จในไทย

รูปที่ 3: ร้อยละของแต้มเฉลี่ยที่ผู้เสนอให้และผู้รับยอมรับในเกมเกมการลงโทษจากบุคคลที่สาม จำแนกตามรอบเกม



### สรุปประเด็นการแบ่งปันให้กับสังคม (Social Sharing)

จากการศึกษาเกมเผด็จการ เกมยื่นคำขาด และเกมการลงโทษโดยบุคคลที่สาม พบว่า มนุษย์ไม่ได้มีความมีเหตุผลมีผลทางเศรษฐศาสตร์โดยสมบูรณ์ พวกเขาตัดสินใจโดยคำนึงถึงปัจจัยทางด้านสังคมและผู้อื่นด้วย อย่างไรก็ตามหากเปรียบเทียบกรณีของไทยกับต่างประเทศแล้ว พบว่า กลุ่มตัวอย่างคนไทยมีระดับของการให้โดยปราศจากเงื่อนไขไม่ต่างไปจากคนในประเทศอื่น แต่เกรงกลัวการถูกลงโทษจากผู้ที่เกี่ยวข้องโดยตรงมากกว่าการกลัวการลงโทษจากบุคคลที่สามที่ทำหน้าที่กำกับดูแลความเป็นธรรม ซึ่งต่างกับผลการทดลองของต่างประเทศที่จะเกรงกลัวการลงโทษจากบุคคลที่สามมากกว่า ดังนั้น การกำกับดูแลที่ให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียโดยตรงเข้ามามีบทบาท หรือการกำกับดูแลที่ให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเข้ามามีบทบาทในนโยบายรัฐน่าจะช่วยเสริมให้การทำงานมีประสิทธิภาพมากกว่าการใช้เจ้าหน้าที่ภาครัฐซึ่งเป็นบุคคลที่สามเพียงลำพัง

จากตัวอย่างข้างต้นทำให้เห็นว่า การทดลองทางเศรษฐศาสตร์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการอธิบายพฤติกรรมมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรม วัฒนธรรม ความเชื่อและนิสัยของคนในสังคมนั้น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยผลที่ได้นั้นมีความแตกต่างจากการใช้แบบสอบถามตามปกติอยู่พอสมควร

ในปัจจุบัน ศูนย์เศรษฐศาสตร์พฤติกรรมและการทดลอง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (CBEE) สามารถทำการทดลองทางเศรษฐศาสตร์ได้ทั้งในห้องทดลองและในพื้นที่ภาคสนาม และมีประสบการณ์การทำงานวิจัยเชิงทดลองในเรื่องการเงิน การโกง การกิน การแข่งขัน และการตอบสนองต่อสังคม ซึ่งมีการเผยแพร่งานวิจัยเชิงทดลองให้กับสังคมต่อไปในอนาคต

ข้อคิดเห็นที่ปรากฏในบทความนี้เป็นความเห็นของผู้เขียน ซึ่งไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกับความเห็นของสถาบันวิจัยเศรษฐกิจป๋วย อึ๊งภากรณ์