วิเคราะห์ศาสตร์การบริหารจัดการผ่านทักษะทางปัญญา 11 ประการของหมากล้อม

Analysis of Management Science through 11 Cognitive Skills Learned from Go Game

ลภณ จิรโศภิน
สำนักการศึกษาทั่วไป สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์
Lapon Jirasophin
Department of General Education,
Panyapiwat Institute of Management
E-mail: laponjira@pim.ac.th

Received: *April 1, 2019;* ***Revised:*** *October 17, 2019;* ***Accepted:*** *October 30, 2019*

บทคัดย่อ

หมากล้อม (โกะ) เป็นหมากกระดานที่กำเนิดจากประเทศจีนมีความเป็นมาอันยาวนาน เต็มไปด้วยศาสตร์การบริหารและปรัชญาที่สามารถนำมาใช้ในการทำงานและดำเนินชีวิตได้อย่างดี เป็นเกมที่ผู้ทรงปัญญาและนักบริหารให้ความสนใจและศึกษากันมาอย่างช้านาน ในปี พ.ศ. 2559 หมากล้อมกลับมาเป็นที่สนใจทั่วโลกอีกครั้งด้วยกระแสของปัญญาประดิษฐ์ชื่อว่า “อัลฟ่าโกะ” ที่พัฒนาจนสามารถเอาชนะนักเล่นหมากล้อมมือหนึ่งของโลกได้ แม้เกมจะมีอายุนับพันปีแต่ด้วยกติกาที่เรียบง่ายแต่มีความซับซ้อนแฝงด้วยแนวคิดที่ลึกซึ้งและใช้ได้ทุกสมัย หมากล้อมจึงเป็นเกมที่ได้รับความสนใจและศึกษากันอย่างจริงจังมากขึ้นไปอีก

ผู้เล่นหมากล้อมจะได้พัฒนาทักษะด้านการคำนวณ การบริหารทรัพยากร การเผชิญกับปัญหา การเรียนรู้ที่จะยอมรับและแก้ไขข้อผิดพลาดของตนเอง เสมือนได้เรียนรู้ชีวิตซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ไม่มีวันสิ้นสุด บทความนี้จะกล่าวถึง “ทักษะทางปัญญา 11 ประการของหมากล้อม” ซึ่งเป็นแนวคิดที่สามารถเรียนรู้ได้จากหมากล้อมและนำมาใช้ในชีวิตจริงและการดำเนินธุรกิจ วิเคราะห์ศาสตร์การบริหารผ่านหลักทฤษฎีและกรณีศึกษาต่างๆ

ทั้งนี้สมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทยได้ทำการเผยแพร่ในประเทศไทยอย่างต่อเนื่องเป็นเวลามากกว่า 30 ปี โดยเฉพาะอย่างยิ่งแก่เยาวชนและวัยทำงาน ส่งเสริมทั้งด้านการพัฒนาฝีมือและชี้ให้เห็นคุณประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นหมากล้อม ได้แก่ การพัฒนาตนเองและทักษะทางความคิดซึ่งสำคัญที่สุด

คำสำคัญ: หมากล้อม/โกะ การบริหารทรัพยากร ทักษะทางปัญญา 11 ประการของหมากล้อม ทักษะทางความคิด

Journal Humanities25-2.indd 78 11/12/2562 BE 20:37

ABSTRACT

Go is an ancient Chinese board game, containing management science and philosophies which are useful in work and real life. It has been learned among philosophers and administrators for a long time. In 2016, Go was back on spot because of the news of Artificial Intelligence (AI) "AlphaGo", which had been developed to win against the world's best Go player. Even though the game was made thousands years ago with simple rules, the game itself is very complex and containable of modern and applicable notions. That makes Go become even more interesting and worth to learn.

Playing Go will develop multiple skills such as calculation, resources management, problem solving, and accepting and learning from mistakes. It is comparable to never-ending lifelong learning. This article discussed "11 Cognitive Skills learned from Go game", mentioning about notions that players can learn from Go which can be applied to real life and business by analyzing management science through theories and case studies.

So far, Go Association of Thailand has been introducing Go in Thailand for over 30 years, especially to youngsters and working age population. The Go Association of Thailand encourages players to improve their playing skills, and more importantly, and to be aware of benefits from learning Go such as self-development and thinking skills improvement.

KEYWORDS: Go/Game of Go, Resource Management, 11 Cognitive Skills Learned from Go, Thinking Skill

บทนำ

การจัดการหรือการบริหารจัดการ หมายถึง กระบวนการ กิจกรรมหรือการศึกษาเกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ในอันที่จะเชื่อมั่นได้ว่า กิจกรรมต่างๆ ดำเนินไปในแนวทางที่จะบรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหน้าที่อันที่จะสร้างและรักษาไว้ซึ่งสภาวะที่จะเอื้ออำนวยต่อการบรรลุวัตถุประสงค์ ด้วยความพยายามร่วมกันของกลุ่มบุคคล (วิชัย ชัย นาคสิงห์, 2555)

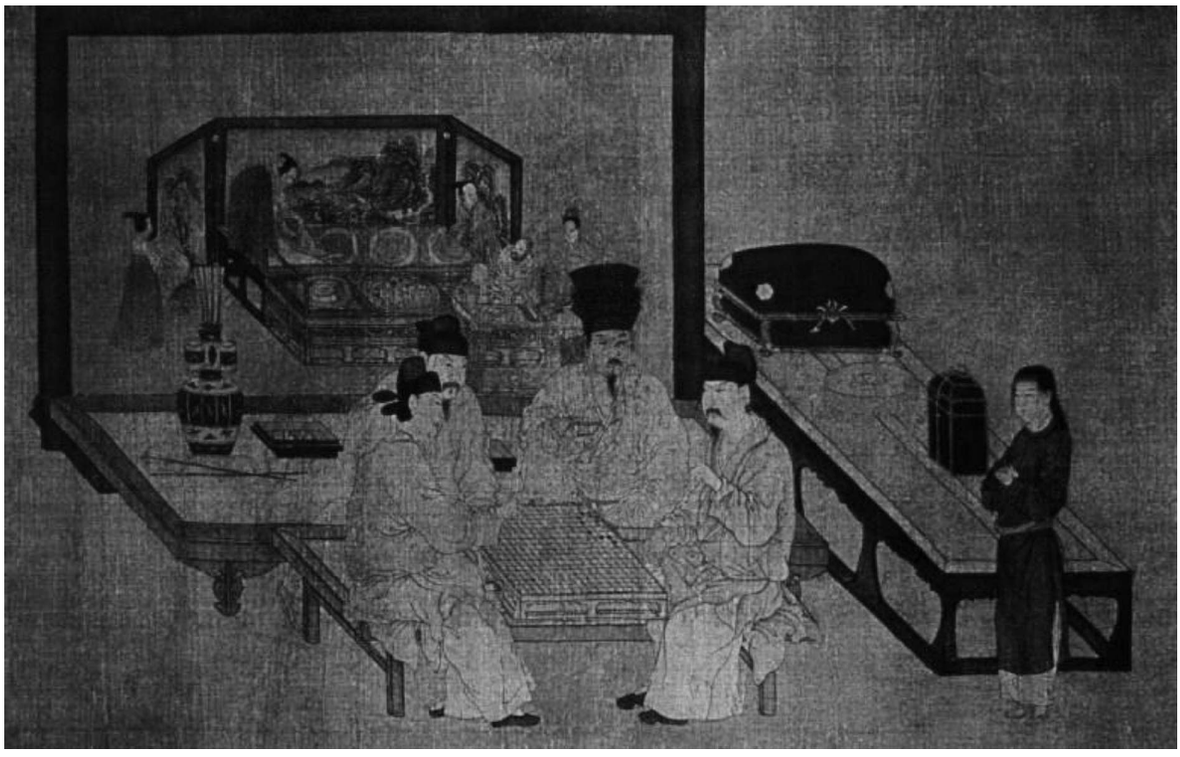
"ทักษะการจัดการ" จึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในปัจจุบัน เพราะประชากรส่วนใหญ่ต้องดำเนินชีวิตประจำวันด้วยความเร่งรีบ มีสิ่งที่ต้องทำมากมายในเวลาจำกัด ต้องรับมือกับปัญหาและความกดดันในรูปแบบต่างๆ เช่น การเรียน การทำงานหรือการดำเนินธุรกิจ มีการทำงานร่วมกับคนหมู่มากและอยู่ในสังคมที่มีการแข่งขันสูง ซึ่งล้วนเป็นสาเหตุของการไม่มีความสุขแบบเลี่ยงไม่ได้ (อารยา สิงห์สวัสดิ์, 2553)

Journal Humanities25-2.indd 79 11/12/2562 BE 20:37

การดำเนินชีวิตแบบข้างต้น มีโอกาสสูงที่จะก่อให้เกิดความเครียด เพราะต้องยึดติดกับข้อจำกัดต่างๆ รู้สึกวุ่นวายไม่สงบในจิตใจ จึงควรมองหาสมดุลให้ชีวิตซึ่งสอดคล้องกับ “วิถีแห่งเซน” (นพพร เทพสิทธา, 2556) กล่าวคือ วิถีแห่งเซน เกิดจากการฝึกฝนจิตให้สงบ เป็นกลาง ปล่อยวางในทุกๆ ขณะของอิริยาบถ ในการดำเนินชีวิตประจำวันอย่างเป็นปกติ จะกวาดทิ้งความยึดติดในสิ่งต่างๆ ทั้งหมดทิ้งไป หรือไม่ก็ช่วยต่อยอดให้เห็นมุมมองใหม่ที่หลุดออกจากกรอบความคิดเดิม ทำให้เห็นและเข้าใจธรรมชาติแท้จริงของมนุษย์ ที่ทุกคนมีเหมือนกันไม่ว่าจะเป็นใคร เชื้อชาติใด ศาสนาใด วัฒนธรรมใด เป็นธรรมชาติที่เหนือสมมติและบัญญัติใดๆ เดิมวิถีแห่งเซนมีรากเหง้าเดิมมาจากศาสนาพุทธ ปรับตัวเข้ากับวัฒนธรรมจีน 2 กระแสหลักได้แก่ ขงจื๊อและเล่าจื๊อได้อย่างกลมกลืน เข้าสู่ญี่ปุ่นและหล่อหลอมกับวัฒนธรรมจนกลายเป็นวิถีแห่งเซนของญี่ปุ่นไป เห็นได้จากวัฒนธรรมหลายอย่างที่มีวิถีแห่งเซนสอดแทรกอยู่ เช่น วิถีของซามูไร การยิงธนู (คิวโด) หมากล้อม (โกะ) พิธีชงชา (ชาโนะยุ) การจัดดอกไม้ (อิเคบานะ) การจัดสวนหิน (คะเระซันซุย) เป็นต้น และชาวญี่ปุ่นนี่เองที่ทำให้วิถีแห่งเซน แพร่หลายเป็นที่รู้จักไปทั่วโลก จนทั่วโลกใช้คำว่า “เซน” ตามญี่ปุ่น

ปัจจุบัน หมากล้อม (โกะ) เป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลายมากขึ้น ไม่ใช่เพียงแค่เกมที่เล่นเพื่อผ่อนคลายในยามว่าง Henkel (2011) ได้ระบุไว้ว่าเราสามารถเรียนรู้การคิดเชิงกลยุทธ์และการจัดการจากโกะได้อีกด้วย Shotwell (2003) ยกตัวอย่างแนวคิดจากหมากล้อมบนกลยุทธ์ธุรกิจแบบญี่ปุ่นไว้ว่า ผู้บริหารจะเปรียบตลาดโดยรวมเสมือนกระดานหมากล้อม กลยุทธ์จากโกะเป็นรากฐานแนวคิด “การแบ่งสรรปันส่วน” เช่น บริษัทจะมองหาจุดลงทุนเฉพาะจุดที่มั่นคง แต่ไม่เสี่ยงลงทุนอย่างเสียเปล่าในจุดที่คู่แข่งมีความเข้มแข็ง และแนวคิด “การแข่งขันทางการตลาด” ตัวอย่างเช่นตลาดรถยนต์ในญี่ปุ่น นิสสันถือส่วนแบ่งการตลาดร้อยละ 30.00 ในขณะที่อีกร้อยละ 40.00 เป็นของโตโยต้า ทั้งคู่อยู่ได้โดยไม่ต้อง “ฆ่าคู่แข่ง” และนิสสันสามารถไปมองหาการเติบโตจากส่วนอื่นในตลาดได้แทน เช่น รถสปอร์ต รถมินิแวน เป็นต้น ในบทความจะกล่าวถึงหมากล้อมในด้านประวัติความเป็นมา กลยุทธ์เบื้องต้น และแนวคิดหมากล้อมกับการบริหารจัดการในลำดับถัดไป

Journal Humanities25-2.indd 80 11/12/2562 BE 20:37



ภาพที่ 1 Song dynasty reproduction of a five dynasties painting by Zhou Wenju
ที่มา: "A pictorial history of the game of go" (2009)

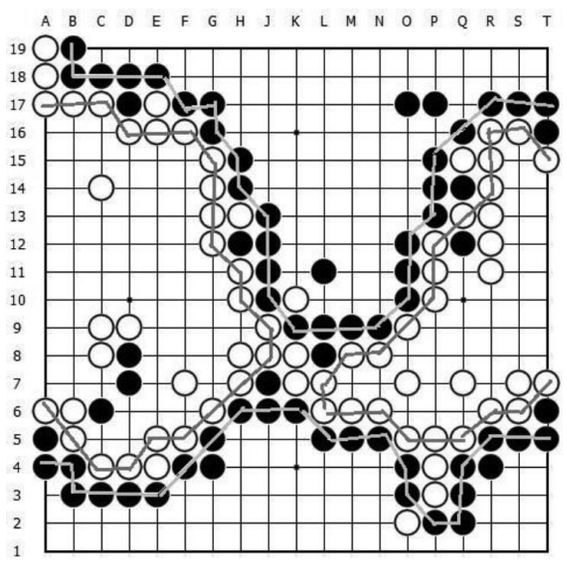
"หมากล้อม" เป็นหมากกระดานชนิดหนึ่ง เกิดขึ้นครั้งแรกในประเทศจีน ชื่อภาษาจีนของหมากล้อม คือ เหวยฉี (围棋, Weiqi) คนจีนสมัยโบราณเรียกหมากล้อมว่า "อี้" (弈, Yi) ถือเป็นหมากกระดานที่เก่าแก่ที่สุดในกลุ่มหมากกระดานสมัยโบราณทุกชนิด มีประวัติความเป็นมายาวนานกว่า 4,000 ปี จากในบันทึก "ซื่อเปิ่น" กล่าวว่าจักรพรรดิเหยา (尧, Yao Emperor, 2357-2255 BC) เป็นผู้คิดค้นหมากล้อมขึ้นมา กล่าวว่ารัชทายาทของจักรพรรดิเหยานามว่าตันจู (丹朱, Danzhu) มีสติปัญญาไม่ฉลาด จักรพรรดิเหยาจึงสร้างหมากล้อมขึ้นมาเพื่อสอนรัชทายาทตันจู (ธนพล เตียวัฒนานนท์, 2558) จากลักษณะของกระดานและรูปแบบการเล่นทำให้เชื่อว่าหมากล้อมน่าจะมีที่มาจาก "โต๊ะทราย" หรือ "กระบะทราย" ที่ใช้วางแผนการรบในช่วงสงครามสมัยโบราณ ต่อมาได้แพร่หลายไปยังประเทศญี่ปุ่นและเกาหลี ซึ่งญี่ปุ่นจะเรียก "โกะ" และเกาหลีจะเรียกว่า "บาดุก" ปัจจุบันนิยมเล่นกันกว่า 70 ประเทศทั่วโลก โดยใช้ชื่อสากลว่า "Go Game" หรือ "โกะ" เนื่องจากชาวญี่ปุ่นเดินทางค้าขายทั่วโลก จึงทำให้หมากล้อมเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย ถึงแม้ชื่อเรียกจะไม่เหมือนกันแต่วิธีการเล่นจะเหมือนกันทั่วโลก

สมัยก่อนในประเทศจีน ญี่ปุ่น และเกาหลี เป็นเกมที่นิยมเล่นกันในหมู่ผู้บริหารประเทศ แม่ทัพนายกอง ตลอดจนปัญญาชนชั้นสูง โดยในประเทศจีน “โกะ” ถือเป็นหนึ่งในสี่ศิลปะขั้นสูง อันได้แก่ ดนตรี ภาพวาด การเขียนพู่กันจีน และหมากล้อม ชาวจีนโบราณเปรียบเทียบการเล่นโกะไว้ว่า เสมือนการสนทนาด้วยมือ บ้างว่าเหมือนฝีนของปัญญาชน บ้างก็ว่าเป็นหมากกระดานที่มีชีวิต (ก่อศักดิ์ ไชยรัศมีศักดิ์ และ สุรพล อินทรเทศ, 2543)

“โกะ” มีกติกาและจุดประสงค์ของเกมที่เรียบง่าย ซึ่งก็คือการเดินหมากล้อมพื้นที่ให้มีอาณาเขตมากกว่าฝั่งตรงข้าม เนื่องจากกระดานมีความกว้าง 19 x 19 เส้น เกิดเป็นจุดตัด 361 จุดจึงมีบริเวณให้เล่นมากกว่าหมากกระดานชนิดอื่น ซึ่งจำนวนความน่าจะเป็นมากถึง 361! หรือผลลัพธ์ของ 361 x 360 x 359 ... x 1 แม้กติกาของเกมจะมีการจับหมากกินเมื่อมีการช่วงชิงพื้นที่ แต่ด้วยความน่าจะเป็นที่มากมายเหลือคณานับส่งผลให้รูปแบบการเล่นมีมากตามมาเช่นกัน ผู้เล่นจะพบว่าหัวใจสำคัญคือการเล่นเพื่อจับจองพื้นที่ให้มีมากกว่าฝั่งตรงข้าม เน้นการเล่นเพื่อสร้างความมั่นคงแข็งแรงให้กับตนเองหาใช่การจ้องทำลายล้างคู่ต่อสู้ ดังภาพที่ 2 และ 3

ภาพที่ 2 Japanese-American internees playing Go at the internment camp in Heart Mountain, Wyoming, United States, 1943

ที่มา: United States National Archives (2010)



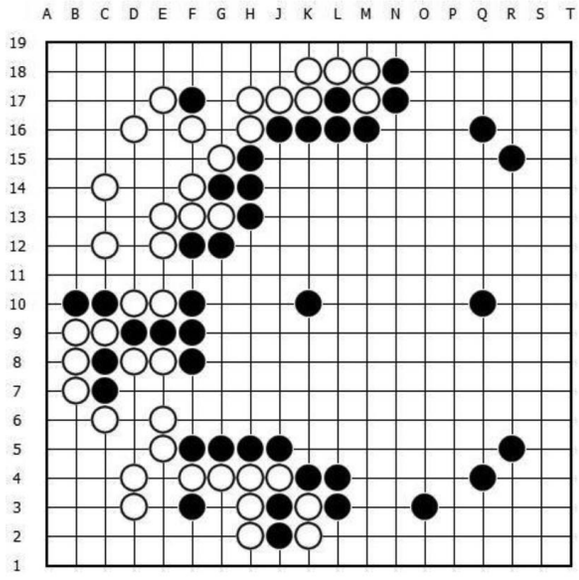
ภาพที่ 3 ภาพแสดงการล้อมพื้นที่ในหมากล้อมโดยใช้เส้นสีเทาลากทับบนเม็ดหมาก

ที่มา: ผู้เขียนจัดทำด้วยโปรแกรม MultiGo

Journal Humanities25-2.indd 82 11/12/2562 BE 20:37

บ่อยครั้งผู้เล่นที่คิดจะไล่จับกินคู่ต่อสู้ก็พ่ายแพ้ให้กับผู้เล่นที่ไม่ได้เดินเพื่อจับกินสักตาเดียว แต่กลับใช้การวางเสริมความแข็งแรงให้กับกลุ่มหมากและโครงสร้างพื้นที่ มีความยืดหยุ่นระหว่างการจับจองพื้นที่และรักษาจุดอ่อน เลือกใช้ทรัพยากรในการเดินหมากเท่าที่จำเป็นให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดและเดินโจมตีกลุ่มหมากที่อ่อนแอเพื่อค้ากำไร ดังภาพที่ 4

ด้วยแนวคิดอันเรียบง่ายแต่ลุ่มลึกนี้ “โกะ” จึงเป็นเกมที่ท้าทายและได้รับความสนใจอย่างต่อเนื่องโดยเฉพาะในกลุ่มผู้นำ นักคิด นักบริหาร แต่อาจจะไม่ได้เป็นกระแสอย่างหวือหวานัก



ภาพที่ 4 ภาพตัวอย่างเล่นของหมากดำที่เน้นการล้อมพื้นที่และหมากขาวที่เน้นการจับกิน
ที่มา: ผู้เขียนจัดทำด้วยโปรแกรม MultiGo

ภาพที่ 5 อัลฟ่าโกะแข่งกับอี เซดอล (คนขวา)
ที่มา: O’Sullivan (2017)

Journal Humanities25-2.indd 83 11/12/2562 BE 20:37

ในปี พ.ศ. 2560 มีการตื่นตัวทำให้ “โกะ” กลับมาเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายทั่วโลกด้วยกระแสของ “อัลฟ่าโกะ” (AlphaGo) ดังภาพที่ 5 ซึ่งเป็น A.I. (Artificial Intelligence) หรือ ปัญญาประดิษฐ์ สร้างและพัฒนาโดยทีมวิจัยของบริษัท DeepMind ที่พลิกความคาดหมายของคนเล่นหมากล้อมทั่วโลกด้วยการเล่นหมากล้อมชนะแชมป์โลก 18 สมัยชาวเกาหลีนามว่า อี เซดอล (Lee Sedol) ในการแข่งขันอย่างเป็นทางการไปได้ 4 : 1 เกม โดยใช้งบวิจัยรวมไปกว่า 300 ล้านเหรียญสหรัฐฯ คิดเป็นเงินไทยประมาณ 1,000 ล้านบาท (นุพันธ์ ภักดี, 2560) ทั้งนี้จุดประสงค์หลักของงานวิจัยไม่ใช่การสร้างสุดยอดโปรแกรมหมากล้อม หากแต่เป็นการสร้างมาเพื่อใช้วิเคราะห์ข้อมูลที่ซับซ้อนต่างๆ เช่น ใช้ในทางการแพทย์และสร้างวิวัฒนาการในธุรกิจอื่นๆ เพียงแต่ใช้ผลสัมฤทธิ์ทางหมากล้อมเป็นตัวชี้วัดความสามารถในการประมวลผล ซึ่งสอดคล้องกับกระแสในปัจจุบันไม่ว่าจะเป็นการจัดการข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) หรือ แนวคิดที่จะใช้ A.I. เข้ามาแทนแรงงานบางส่วนจนถึงมีบทบาทสำคัญในวงจรธุรกิจ

หมากล้อม (โกะ) ถูกนำมาเผยแพร่ในประเทศไทยเป็นครั้งแรกโดยนายกสมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทย ซึ่งเป็นที่รู้จักดีว่าเป็นนักบริหารระดับแนวหน้าของประเทศไทย ความสำเร็จที่โดดเด่นคือการสร้างความสำเร็จให้ธุรกิจแฟรนไชส์ร้านสะดวกซื้อ โดยนำแนวคิดและกลยุทธ์จากหมากล้อมมาใช้ในการบริหาร (ประกายดาว แบ่งสันเทียะ, 2561)

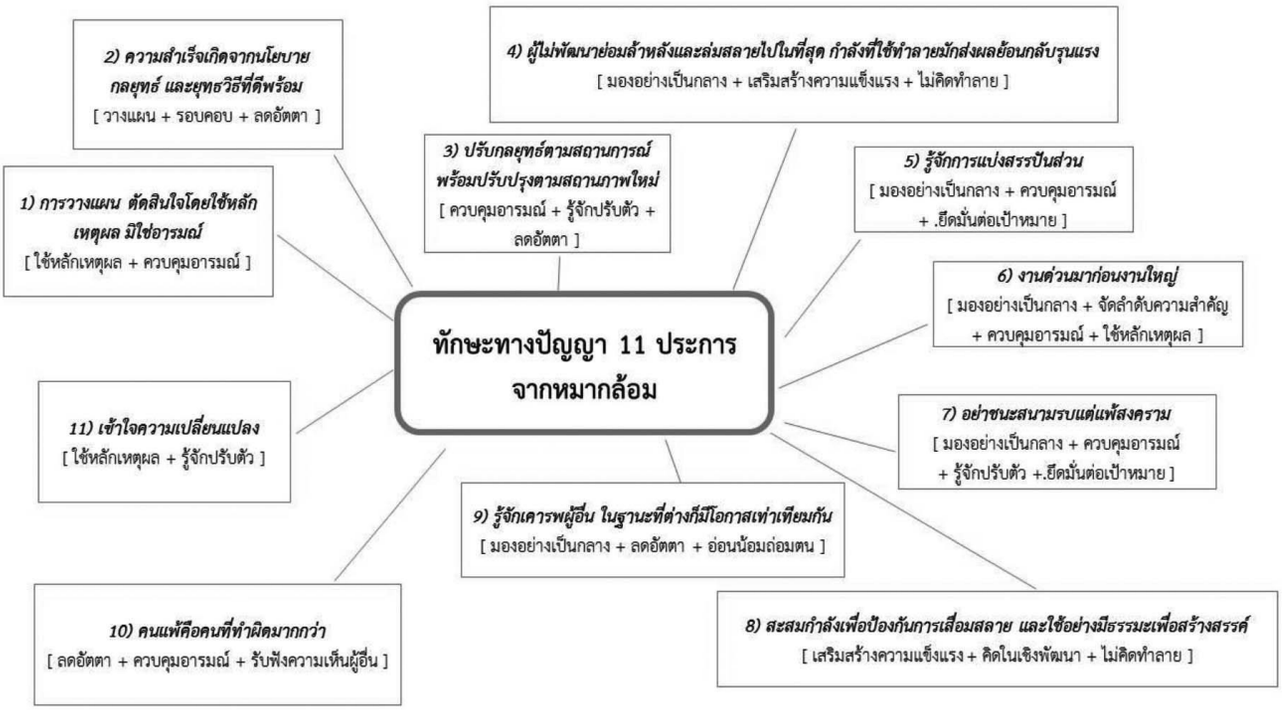
การเผยแพร่หมากล้อมแก่เยาวชน วัยทำงานและประชาชนทั่วไปในไทยมีการทำอย่างจริงจังมานานกว่า 30 ปี โดยเริ่มจากสถานศึกษาและที่ทำงาน เพราะเล็งเห็นถึงคุณประโยชน์ที่ได้จากการเล่นหมากล้อม อยากให้ผู้เล่นได้ศึกษาแนวคิดในการวางแผน การคิดเชิงกลยุทธ์ ฝึกการมองการณ์ไกล ยกระดับสติปัญญา พัฒนาจรรยา ฝึกควบคุมสติ รู้จักยอมรับและแก้ไขความผิดพลาดของตนเอง สมดั่งคำว่า “เรียนโกะ เก่งงาน รู้จัดการชีวิต” (ก่อศักดิ์ ไชยรัศมีศักดิ์ และ สุรพล อินทรเทศ, 2543)

จากบทสัมภาษณ์ ก่อศักดิ์ ไชยรัศมีศักดิ์ ในหัวข้อ “กลยุทธ์การบริหารงานในช่วงเศรษฐกิจขาลง” (เคนนาบี, 2553) ได้ให้มุมมองเกี่ยวกับกลยุทธ์หมากล้อมไว้ว่ามี 2 หลักการ ได้แก่

(1) โครงสร้างหมากล้อมมีเม็ดดำและเม็ดขาว โบราณสงครามใช้คนเยอะ 1 เม็ด คือกองร้อย เม็ดสีเดียวกันอยู่ด้วยกันหลายสิบเม็ดเกิดพลัง ถ้าอยู่ด้วยกันวางตำแหน่งไม่ดีถึงมีคนมากก็ไม่มีพลังและไม่มีประโยชน์ด้วย ดังนั้นกลุ่มหมากคือการวางแล้วสร้างพลัง เทียบกับหลักบริหารคือ บริษัทมีคนเป็นพัน มีคนมากย่อมทำให้บริษัทมีพลัง หลักนี้ทำให้เราต้องคอยศึกษาตัวเองตลอดเวลาว่าเรามีทีมงานที่เกิดพลังหรือไม่

(2) หลักการอยู่ร่วมกับสังคมภายนอก ซึ่งแม้มีการแข่งขันแต่ไม่ใช่การทำลายคนอื่นเพื่อปล้น ถ้าคิดทำลายเขาตัวเองจะแย่ไปเอง หรือการทุ่มทรัพยากรเพื่อการทำลายคนอื่น ต่อให้ทำได้ตนเองก็สูญเสียทรัพยากรด้วย ดังนั้นในเชิงหมากล้อมจึงแข่งกันสร้างไม่ใช่การแข่งทำลาย การสร้างคือเสริมให้ตนเองแข็งแกร่งกว่าเมื่อวาน ไม่กลัวการแข่งขัน พัฒนาตนเองทุกก้าว การบริหารต่อภายนอกจึงต้องใช้ความปรองดองไม่เอาเปรียบผู้อื่น ทำให้เกิดมิตรภาพ การทำงานร่วมกัน เปิดใจกันและไม่เคยรังแกคนที่อ่อนแอกว่า เพราะถ้าได้ประโยชน์โดยการทำร้ายผู้อื่น ตนเองจะได้รับโทษและสูญเสียโอกาสในการสร้างสรรค์ตัวเอง

Journal Humanities25-2.indd 84 11/12/2562 BE 20:37



ภาพที่ 6 ภาพแสดงการเชื่อมโยงเกี่ยวกับทักษะทางปัญญา 11 ประการจากหมากล้อมโดยย่อ

ในบทความนี้ผู้เขียนจะยก “ทักษะทางปัญญา 11 ประการของหมากล้อม” ที่เผยแพร่โดยสมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทย (2558) มาวิเคราะห์ในเชิงหมากล้อมและเชื่อมโยงถึงหลักการบริหารจัดการรวมถึงการใช้ชีวิต โดยทักษะทางปัญญาที่กล่าวถึงเป็นแนวคิดที่นายกสมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทยได้ให้ไว้ว่าการเล่นหมากล้อมเป็นประจำจะช่วยฝึกนิสัย แนวคิด ทัศนคติจนกระทั่งอาจถึงสัญชาตญาณ (ถ้าเล่นจนถึงขั้น) เกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ดังนี้

(1) *การวางแผน การตัดสินใจโดยใช้หลักเหตุผลมิใช่อารมณ์*

โดยปกติผู้เล่นหมากล้อมจะมีแนวการเล่นที่ชื่นชอบของตัวเอง มีการเตรียมกลยุทธ์และรูปแบบการเดินหมากเพื่อช่วงชิงความได้เปรียบ แน่นอนว่าคู่ต่อสู้ย่อมจะมองหาทางหมากเพื่อตอบโต้ บางครั้งรู้สึกสถานการณ์เสียเปรียบหรือไม่ถูกใจก็จำเป็นต้องหาแนวทางแก้ไข เช่นการแลกเปลี่ยนหรือดึงประโยชน์จากกลุ่มหมากที่ตายหรือกำลังถูกโจมตี บางครั้งเกมได้เปรียบจนอยากที่จะโจมตีต่อไปก็ต้องไม่ลืมที่จะมองข้ามจุดอ่อนของตนเอง ในการแข่งขันที่สำคัญผู้เล่นบางคนก็จำเป็นที่ต้องเล่นต่างจากแนวทางเดิมของตนเอง จากที่ชอบเล่นการบุกดุดันก็ต้องสุขุมเล่นเก็บแต้มเสริมความมั่นคงรอโอกาสที่จะโจมตีมาถึง จากชอบเล่นหมากแข็งแรงค่อยเป็นค่อยไปก็ต้องพยายามที่จะยืดหยุ่นเพื่อให้หมากพัฒนาได้ไวขึ้น บางครั้งก็ศึกษาทางหมากคู่ต่อสู้และเตรียมกลยุทธ์เพื่อให้คู่ต่อสู้เล่นได้ยากที่สุด ซึ่งล้วนเป็นการปฏิบัติเพื่อเน้นผลลัพธ์โดยอยู่เหนืออารมณ์และความชอบ

Journal Humanities25-2.indd 85 11/12/2562 BE 20:37

เปรียบกับในชีวิตเมื่อคิดจะทำอะไรต้องมีการวางแผนและกลยุทธ์ในการรับมือกับสถานการณ์รูปแบบต่างๆ ถึงแม้สถานการณ์จะไม่เป็นใจหรือไม่เป็นไปตามที่คาดไว้ ก็ต้องยึดมั่นกับการตัดสินใจด้วยเหตุผลเพื่อผลลัพธ์ที่ดีที่สุดและอยู่เหนืออารมณ์เสมอ

(2) *ความสำเร็จจะเกิดได้จากการผสมผสานระหว่างนโยบาย กลยุทธ์ และยุทธวิธี ที่ดีพร้อม*

การเล่นหมากล้อมในแต่ละเกมจะต้องประกอบไปด้วยนโยบาย เช่นเน้นการเก็บแต้ม เน้นการสร้างความแข็งแรงของกลุ่มหมาก เน้นการต่อสู้ เดินหมากให้ซับซ้อนวุ่นวาย เน้นการเดินแบบค่อยเป็นค่อยไปและชิงโอกาสช่วงท้ายเกม เมื่อดำเนินเกมมาสักพักและวิเคราะห์การเดินหมากของคู่ต่อสู้แล้วก็ต้องวางกลยุทธ์ใหม่และเลือกยุทธวิธีที่เหมาะสมตามสถานการณ์ที่เปลี่ยนไป ทั้งนี้หมากล้อมจะช่วยปลูกฝังทัศนคติที่ดีให้แก่ผู้เล่นว่าชัยชนะจะได้มาจากการวางแผน การควบคุมสถานการณ์และการแก้ปัญหาที่ดีประคองเกมจนถึงจุดสิ้นสุด คิดคำนวณว่าคู่ต่อสู้จะไม่เพลี่ยงพล้ำง่ายๆ และเดินหมากตอบโต้อย่างดีที่สุด

ซึ่งเป็นแนวคิดที่สำคัญต่อการดำเนินชีวิต เพราะในสังคมปัจจุบันคนส่วนใหญ่มักจะขาดการวางแผนและเตรียมตัวอย่างรอบคอบ เมื่อสิ่งที่ทำล้มเหลวกลับคอยแต่จะโทษโชคชะตาว่าโชคไม่ดีบ้าง ยากเกินไปยังไงก็ไม่สำเร็จอยู่แล้วบ้าง โดยไม่ทบทวนในสิ่งที่ผ่านมาว่าตนเองบกพร่องตรงส่วนใดหรือได้ทิ้งโอกาสไปหรือไม่

(3) *การปรับกลยุทธ์ตามสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป ยอมรับความจริง และพร้อมที่จะปรับปรุง บทบาทตามสถานภาพใหม่*

การเล่นหมากล้อมเป็นประจำจะช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจในธรรมชาติของการเปลี่ยนแปลง เพราะถึงแม้จะศึกษาข้อมูลคู่ต่อสู้ วางกลยุทธ์และเตรียมแบบแผนการเล่นมาอย่างดีแล้ว ย่อมไม่มีคู่ต่อสู้คนใดที่จะยอมเดินตามเกมที่ถูกวางไว้และต้องหาทางตอบโต้เพื่อให้เราพบกับสถานการณ์ที่ลำบากที่สุดเสมอ เมื่อประสบปัญหาจนเสียเปรียบอาจถึงขั้นพ่ายแพ้ซ้ำๆ ก็จะได้ฝึกประคองให้สติอยู่เหนืออารมณ์ ยอมรับในข้อผิดพลาดของตนเองเพื่อนำไปหาแนวทางแก้ไขและฝึกฝนในส่วนที่ยังด้อยอยู่

ทักษะข้อนี้จะช่วยให้เผชิญกับปัญหาได้ดีขึ้นหลายครั้งเมื่อเราประสบความยากลำบากคงหนีไม่พ้นที่จะรู้สึกเหน็ดเหนื่อยท้อแท้ แต่สิ่งสำคัญคือทัศนคติที่ไม่ยอมแพ้ต่อปัญหา วิเคราะห์สถานการณ์อย่างละเอียดและพยายามรับมือกับปัญหาอย่างดีที่สุด

(4) *ผู้ที่ไม่พัฒนาย่อมล้าหลังและล่มสลายไปในที่สุด คือเราควรใช้ทรัพยากรทั้งหลายไปในการพัฒนาเสริมสร้างความแข็งแรงมั่นคงของเรา จะทำให้เราทิ้งห่างคู่ต่อสู้ไปได้เอง ไม่ควรใช้ทรัพยากรทั้งหลายไปในการทำลายล้างฝ่ายตรงข้าม เพราะ “กำลัง” ที่มุ่งใช้ในการทำลายล้าง มักมีปฏิกิริยาย้อนกลับรุนแรง*

แนวคิดในการเล่นหมากล้อมที่ดีคือการกระจายกำลังเพื่อช่วงชิงตำแหน่งสำคัญของกระดาน เน้นเดินหมากเพื่อขยายโครงสร้างและเสริมสร้างความแข็งแรงของกลุ่มหมาก คือสร้างความได้เปรียบจากการที่ทำให้ตนเองมีคะแนนที่มากกว่ามิใช่ทำให้ฝั่งตรงข้ามเหลือคะแนนน้อยกว่า ไม่เน้นการโจมตีเพื่อทำลายล้างแต่โจมตีเพื่อค้ากำไรเมื่อมีความพร้อมหรือคู่ต่อสู้เปิดช่องโหว่จากกลุ่มหมากที่อ่อนแอ หากคิดเข้าข้างตัวเองบุ่มบ่ามเดินไล่จับกินอย่างไร้เหตุผลก็มักจะโดนสวนกลับจากความอ่อนแอของกลุ่มหมากที่ตนสร้างไว้ ถ้าจะมองในแง่ของผู้เล่นที่ชอบแข่งขันชิงชัยในวันนี้เราอาจจะเก่งที่สุดเหนือใครๆ หากขาดการฝึกซ้อมไม่พัฒนาตัวเองหาความรู้เพิ่มเติม ไม่นานก็จะมีผู้เล่นใหม่อีกมากมายที่เก่งขึ้นจนทัดเทียมและแซงหน้าเราไป

Journal Humanities25-2.indd 86 11/12/2562 BE 20:37

เปรียบเสมือนการดำเนินธุรกิจให้ยั่งยืน พิริยาภรณ์ อันทอง และ ศุภกร เอกชัยไพบูลย์ (2559) กล่าวว่า ธุรกิจที่ยั่งยืนต้องรู้จักการปรับตัว พัฒนา สร้างมาตรฐานและวางขั้นตอนในการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยจะขอยกตัวอย่างแนวคิดการพัฒนาจุดแข็งขององค์กรด้วย CSR ซึ่งหลายองค์กรนำไปเป็นปรัชญาการดำเนินธุรกิจ จากแนวคิดเดิมว่าเป็นสิ่งที่ “ควรทำ” จึงกลายเป็นสิ่งที่ “ต้องทำ” ดังเช่นต่อไปนี้

ต้องทำ เพื่อให้ธุรกิจอยู่รอด : ผู้ผลิตต้องพิจารณาเรื่องความรับผิดชอบต่อผลกระทบที่เกิดจากกระบวนการทางธุรกิจ ตั้งแต่การสรรหาวัตถุดิบจนถึงการกำจัดและจัดเก็บอย่างมีประสิทธิภาพ ขณะเดียวกันผู้บริโภค ต้องคำนึงถึงผลกระทบต่อสุขภาพและสิ่งแวดล้อมนอกเหนือจากปัจจัยด้านราคาและคุณภาพ

ต้องทำ เพื่อสร้างโอกาสให้ธุรกิจ : แนวโน้มพฤติกรรมของผู้บริโภคทั่วโลกเริ่มสนใจสินค้าและบริการสีเขียว (Green Consumption) มากขึ้นจึงเป็นโอกาสให้ธุรกิจสร้างฐานลูกค้ารายใหม่ได้กว้างขึ้น ต้องทำเพื่อลดความเสี่ยง ป้องกันความเสี่ยงที่เกิดจากความขัดแย้งหรือปัญหากับชุมชน ลูกค้า และผู้เกี่ยวข้องซึ่งนำไปสู่การสูญเสียความน่าเชื่อถือรายได้และการถูกต่อต้านจากสังคม

(5) *การแบ่งสรรปันส่วน : ได้อย่างก็ต้องเสียอย่าง ไม่มีทางได้ทั้งหมด เมื่อได้มาก็ต้องเสีย เมื่อเสียไปแล้วค่อยหาทางได้กลับมา*

หมากล้อมเป็นเกมที่เริ่มจากกระดานที่ว่างเปล่า ให้หมากดำและหมากขาวผลัดกันลงหมากเพิ่มตาละ 1 เม็ด หมากทุกเม็ดมีคุณค่าเท่ากัน เมื่อลงแล้วหมากนั้นจะเปลี่ยนที่ไม่ได้ โดยมีเป้าหมายคือยึดครองให้มีพื้นที่มากกว่าฝ่ายตรงข้าม เปรียบกับทรัพยากรธรรมชาตินั้นมีจำกัด ผู้เล่นต้องบริหารทรัพยากรของตนเองที่มีจำกัดเพราะทำได้เพียงแค่ผลัดกันลงหมากเพิ่ม แนวทางการเล่นจึงเริ่มจากการผลัดกันยึดจุดใหญ่ แข่งกันขยายโครงสร้าง เป็นไปไม่ได้ที่จะครอบครองได้ทุกสิ่งโดยที่คู่ต่อสู้ไม่ได้อะไรเลย ทุกตาที่เดินหมากต้องตัดสินใจเลือกว่าจะเอาอะไร คุ้มค่ากับโอกาสที่อีกฝ่ายจะได้ไปหรือไม่ ในหมู่ผู้เล่นระดับสูงเมื่อกลุ่มหมากมีการต่อสู้กันมักเป็นไปได้ยากที่จะจับกินได้โดยไม่เสียอะไรเลยเพราะอีกฝ่ายจะไม่ยอมสูญเสียโดยไม่ได้อะไรกลับมา ส่วนใหญ่จึงเป็นไปทางแลกเปลี่ยนหรือทิ้งกลุ่มหมากไว้ไม่ให้ตายสนิทเพื่อรอโอกาสที่จะใช้ประโยชน์ในอนาคต

แนวคิดนี้จะช่วยเสริมสร้างทัศนคติให้คิดอย่างเป็นกลาง ไม่คิดที่จะเอาแต่ได้โดยไม่แบ่งปัน เข้าใจหลักสมดุลซึ่งจะทำให้ใช้ชีวิตร่วมกันในสังคมได้อย่างสงบสุข อีกทั้งยังสามารถช่วยให้มีทัศนคติที่ถูกต้องในการดำเนินธุรกิจ เช่น การเป็นเจ้าตลาดคือการครอบครองส่วนแบ่งการตลาดสูงที่สุด ซึ่งไม่ใช่การครอบครองทั้งหมด จึงควรมุ่งเน้นการยกระดับองค์กรศึกษาคู่แข่งเพื่อนำมาพัฒนาจุดแข็งและเสริมจุดด้อยโดยไม่ใช้ในการทำลายผู้อื่น

(6) *การจัดลำดับความสำคัญของงานต่างๆ โดยเฉพาะงานด่วนต้องทำก่อนงานใหญ่เสมอ*

ระหว่างที่เกมดำเนินไปผู้เล่นจะมีทางเลือกในการเดินหมากหลายทางให้ตัดสินใจตลอดเวลา เช่น การขยายพื้นที่ ลดทอนพื้นที่คู่ต่อสู้ เสริมความแข็งแรงให้กลุ่มหมาก โจมตีกลุ่มหมากฝ่ายตรงข้าม ฯลฯ โดยจะเริ่มพิจารณาจากการหามูลค่าของการเดินตามจุดต่างๆ นำมาประกอบกับสุภาษิตหมากล้อม “งานด่วนมาก่อนงานใหญ่/Play Urgent Points before Big Points” ซึ่งจะให้คำจำกัดความไว้ว่า “งานด่วน/Urgent Point” หมายถึง หมากตาที่ไม่รับมือไม่ได้มิฉะนั้นจะเกิดความเสียหายใหญ่หลวง และ “งานใหญ่/

Journal Humanities25-2.indd 87 11/12/2562 BE 20:37

Big Point" หมายถึง หมากตาที่เดินแล้วอาจจะทำคะแนนได้เยอะแต่ถ้าไม่ได้ก็ไม่ได้เสียหายอะไร ดังนั้นหากตัวเลือกมีมูลค่าใกล้เคียงกันผู้เล่นหมากล้อมจะให้ความสำคัญกับงานด่วนมากกว่างานใหญ่เสมอ

ในชีวิตประจำวันและการทำงานจะมีหลายอย่างรอให้ทำ เราควรเลือกทำตามลำดับความสำคัญจากมากไปน้อย ถึงแม้จะมีสิ่งที่อยากทำมากก็ต้องหักห้ามใจและทำสิ่งที่เร่งด่วนหรือสำคัญให้เรียบร้อยก่อนเสมอ

(7) *การจัดดุลยภาพระหว่างเรื่องราวต่างๆ ที่เราต้องเกี่ยวข้องในชีวิต เสมือนการดูแลสนามรบ "อย่าชนะสนามรบ แต่แพ้สงคราม"*

หมากล้อมเปรียบเสมือน "สงคราม" ที่มีหลายสนามรบ สงครามจึงมีความซับซ้อน ยิ่งใหญ่และยากกว่า เพราะต้องดูแลหลายสนามรบพร้อมกันบนกระดานเดียว สอนให้เราอยู่กับทรัพยากรที่มีจำกัดแต่ความต้องการมีไม่จำกัด

การเล่นหมากล้อมจึงเปรียบกับการได้เรียนรู้ชีวิตหลายๆ สนามรบ เราต้องเรียนรู้การดูแลตัวเอง ถ้าดูแลไม่ดี บางคนทุ่มเททำงานได้ประโยชน์มากมาย แต่ลืมครอบครัว ลืมสุขภาพ สุดท้ายคือเขาทำดีในสนามหนึ่งแต่อีกสนามหนึ่งทำได้ไม่ดี ต้นทุนของการทำดีในสนามหนึ่งอาจกลายเป็นผลเสียของอีกสนามหนึ่ง เรื่องราวต่างๆ ในชีวิตเราจึงเปรียบเทียบได้กับสงคราม

(8) *ศึกษา "กำลัง" ที่เกิดจากการรวมตัวเป็นกลุ่มของหมากบนกระดาน การเปรียบเทียบกำลัง สะสมกำลัง การป้องกันการเสื่อมสลายของกำลังและสุดท้ายคือการใช้ "กำลัง" อย่างมีธรรมะเพื่อการสร้างสรรค์*

ผู้เล่นหมากล้อมจะให้ความสำคัญกับความแข็งแรงของกลุ่มหมาก เมื่อกลุ่มหมากของตนเองอ่อนแอก็ควรเสริมให้แข็งแรง แม้การเดินหมากตานั้นจะไม่ได้แต้มอะไรแต่จะเกิดประโยชน์ในอนาคต เพราะหากกลุ่มหมากรวมตัวกันหนาแน่นถึงจะยังไม่รอดสนิทก็เป็นการยากที่จะถูกโจมตี

ปัจจุบันเป็นยุคสมัยที่องค์กรต่างๆ พยายามรวมตัวเป็นพันธมิตร สร้างเป็นเครือข่ายเพื่อช่วยเหลือกันและสร้างอำนาจในการต่อรองโดยไม่เอาเปรียบผู้อื่น

(9) *การรู้จักประมาณและเคารพผู้อื่น ในฐานะที่ต่างก็มีโอกาสเท่าเทียมกัน*

ธรรมเนียมปฏิบัติที่ผู้เล่นหมากล้อมยึดถือคือ ผู้เล่นที่ฝีมืออ่อนกว่าจะเล่นหมากดำ ฝีมือสูงกว่าเล่นหมากขาว หากสองฝ่ายมีฝีมือทัดเทียมกันคนที่อายุอ่อนกว่าจะขอเล่นหมากดำเพื่อเป็นการให้เกียรติคู่ต่อสู้, โค้งทำความเคารพพร้อมกล่าวขอคำแนะนำก่อนเริ่มเกม หมากดำที่ได้เริ่มเดินก่อนจะนิยมเดินหมากตาแรกไปที่มุมขวาบนเพื่อเปรียบเสมือนการโค้งให้อีกครั้ง, เมื่อจบเกมต่างก็จะทำการนับคะแนนให้คู่ต่อสู้ หลังจากรู้ผลแล้วจะช่วยกันเก็บหมากสีตัวเองเก็บลงในโถใส่หมากและโค้งให้กันอีกครั้ง และพบเห็นได้เป็นประจำที่จะมีการเรียงหมากกระดานนั้นใหม่เพื่อขอคำแนะนำจากอีกฝ่ายหนึ่ง ทั้งหมดนี้ล้วนแสดงถึงความนอบน้อมและเคารพต่อผู้อื่นโดยให้ความสำคัญกับความอาวุโสและระดับฝีมือ ไม่เกี่ยวกับชาติกำเนิดหรือฐานะทางสังคม

หากทุกคนในสังคมเคารพและให้เกียรติกัน พึงระลึกเสมอว่าทุกคนมีความเท่าเทียม ถึงแม้ตนจะมีบางสิ่งที่เหนือกว่าและไม่ลืมว่าผู้อื่นก็มีข้อดีเช่นกัน ย่อมอยู่ด้วยกันได้อย่างมีความสุข

Journal Humanities25-2.indd 88 11/12/2562 BE 20:37

(10) *เมื่อผู้เล่นทั้งสองฝ่ายมีฝีมือทัดเทียมกัน คนแพ้ก็คือคนที่ทำผิดมากกว่า จึงฝึกให้มีความสุขุม รอบคอบ ควบคุมตัวเองให้ทำผิดน้อยที่สุด รู้จักอดทน อดกลั้น โดยพยายามประคองตัวเองเมื่อเพลี่ยงพล้ำ และแม้ว่าจะเล่นแพ้ก็ให้ประโยชน์ในด้านการเตือนสติให้สำรวจตัวเองว่า เราได้ทำอะไรผิดไปบ้าง จุดบกพร่องของเราอยู่ที่ไหน?*

ผู้เล่นหมากล้อมเป็นประจำจะได้ขัดเกลาทัศนคติให้ไปในทางที่ถูกต้อง คือการไม่ประมาท มีความถ่อมตนและเคารพในผู้อื่น เพราะการที่มีระดับฝีมือสูงกว่าไม่ได้รับประกันผลการแข่งขันว่าจะชนะเสมอไป จะระลึกเสมอว่าผู้ที่แพ้คือคนที่ผิดพลาดมากกว่า ส่วนผู้ชนะก็ไม่ใช่คนที่ทำถูกเสมอไปแต่สามารถประคองสติ พยายามแก้ไขสถานการณ์เมื่อเสียเปรียบ อดทนรอโอกาสจนช่วงชิงความได้เปรียบกลับคืนมาได้ แต่ผลชนะไม่ได้สำคัญเท่าการรู้จักตัวเอง เรียนรู้ในข้อผิดพลาดและนำไปแก้ไข

สังคมในปัจจุบันมีการแข่งขันสูง ต้องรับมือกับความกดดันจากการเปรียบเทียบตลอดเวลา จึงควรทำอะไรอย่างรอบคอบ มีความมั่นใจในตนเอง แต่ไม่ลืมที่จะนอบน้อม ยอมรับเมื่อทำผิดพลาดหรือได้รับคำแนะนำเพื่อนำไปแก้ไข ซึ่งหากมองในเชิงธุรกิจจะสอดคล้องกับ กลยุทธ์การสร้างความแตกต่าง (Differtiation Strategy) การสร้างความแตกต่าง Hill and Jones (2012, อ้างถึงใน กันยารัตน์ หลายแห่ง, 2556) กล่าวว่า การกำหนดรูปแบบการดำเนินงานขององค์กรเพื่อทำให้ผลิตภัณฑ์และบริการมีความพิเศษในความรู้สึกของลูกค้า สร้างความประทับใจให้เหนือกว่าคู่แข่งขันในขอบเขตการแข่งขันที่มีเป้าหมายกว้าง

(11) *ช่วยให้เข้าใจเรื่องความเปลี่ยนแปลงอันเป็นสัจธรรมของธรรมชาติของสิ่งทั้งหลาย ตามเหตุปัจจัยไม่ยึดติด ช่วยยกระดับภูมิจิตให้เข้าถึงความว่าง ความสงบ อันเป็นคุณภาพจิตขั้นสูงสุด*

หมากล้อมเป็นเกมกระดานที่มีขนาดใหญ่ถึง 19 x 19 เส้น มีขนาดเท่ากระดานหมากรุกต่อกัน 4 กระดาน มีกติกาที่เรียบง่ายคือเริ่มจากความว่างเปล่า ผลัดกันวางเพิ่มลงไปตาละ 1 เม็ด เพื่อสร้างให้มีพื้นที่มากกว่าคู่ต่อสู้ จึงก่อให้เกิดความเป็นไปได้มากมายอย่างไม่รู้จบ ในสถานการณ์เดียวกันแม้ผู้เล่นจะมีฝีมือทัดเทียมกันก็อาจจะมีแนวทางการเล่นไม่เหมือนกัน แม้จะคาดการณ์และวางแผนล่วงหน้าไว้ แต่ก็ไม่ควรที่จะยึดติด มีความเข้าใจในการเปลี่ยนแปลงอันเป็นหลักปรัชญาของ “ความว่างเปล่า” ซึ่งมีความหมายไปในทางเดียวกับการละการยึดติดวัตถุ วณวรชา พินิจโรคากร และ วีระชาติ นิ่มอนงค์ (2560) กล่าวว่า การละการยึดติดโดยการพิจารณาความเป็นอนิจจลักษณะ ในการที่จะให้เกิดการละการยึดติดวัตถุอีกประการหนึ่ง คือ การสอนให้ผู้คนในสังคมมองเห็นความไม่เที่ยงของปัจจัย 4 หรือ วัตถุนั้นว่ามันไม่ใช่สิ่งที่เที่ยงแท้แน่นอน เพราะตามหลักไตรลักษณ์ของพระพุทธศาสนานั้นจะพบว่าสรรพสิ่งล้วนตกอยู่ในกฎสามัญลักษณะ คือ ไม่เที่ยง เป็นทุกข์ และเป็นอนัตตา เมื่อพิจารณาให้เห็นสภาพความจริงของวัตถุเมื่อพิจารณาเห็นดังนั้นก็ย่อมจะสามารถละความยึดติดในวัตถุได้

นอกจากทักษะทางปัญญาที่ได้รับจากหมากล้อมแล้ว ผู้เขียนอยากจะนำเสนอมุมมองเกี่ยวกับ “หมากล้อมกับความฉลาดด้านต่างๆ” หรือที่รู้จักกันในชื่อ 7Q หรือ 7 Quotient (ครู_อนิศักดิ์, 2558) ได้แก่

1. IQ (Intelligence Quotient) ความฉลาดทางสติปัญญา เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคำนวณ และการใช้เหตุผล : เป็นความ

Journal Humanities25-2.indd 89 11/12/2562 BE 20:37

ฉลาดที่จะได้รับการพัฒนาจากการเล่นหมากล้อมโดยตรง เพราะผู้เล่นจะต้องวางแผนการเล่น ประเมินสถานการณ์ คิดคำนวณการเดินตอบรับในรูปแบบต่างๆ ซึ่งเป็นการคิดเชิงตรรกะเพื่อบรรลุเป้าหมาย

2. EQ (Emotional Quotient) ความฉลาดทางอารมณ์ เป็นความสามารถในการรับรู้ เข้าใจอารมณ์ตนเองและผู้อื่น สามารถควบคุมอารมณ์และยับยั้งชั่งใจตนเองและแสดงออกอย่างเหมาะสม รู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา รู้จักรอคอย รู้จักกฎเกณฑ์ระเบียบวินัย มีจิตใจร่าเริงแจ่มใส และ มองโลกในแง่ดี : การเล่นหมากล้อมเป็นประจำจะช่วยฝึกสมาธิให้สามารถจดจ่อกับสิ่งที่ทำ ผู้เล่นจะต้องรับมือกับตัวแปรทางอารมณ์ในรูปแบบต่างๆ เช่น ตื่นเต้น ดีใจ ผิดหวัง ไม่พอใจ หงุดหงิด กังวล และตัวแปรเหล่านี้จะช่วยให้ผู้เล่นได้ฝึกควบคุมให้สติอยู่เหนืออารมณ์และปล่อยวางได้ดีขึ้น

3. CQ (Creativity Quotient) ความฉลาดในการริเริ่มสร้างสรรค์ มีความคิด จินตนาการหรือแนวคิดใหม่ๆ ในรูปแบบต่างๆ : หมากล้อมไม่มีสูตรหรือรูปแบบการเล่นที่ตายตัว จึงฝึกให้ผู้เล่นต้องคิดอย่างสร้างสรรค์ทั้งเชิงนโยบายและเชิงกลยุทธ์

4. MQ (Moral Quotient) ความฉลาดทางศีลธรรม จริยธรรม คือมีความประพฤติดี รู้จักผิดชอบ มีความซื่อสัตย์ รับผิดชอบ มีจริยธรรม เป็นแนวคิดที่มุ่งตอบคำถามว่าการที่เรามีคนที่ IQ ดี EQ สูง แต่ถ้ามีระดับจริยธรรมต่ำก็อาจใช้ความฉลาดไปในทางที่ไม่ถูกต้องก็เป็นได้ MQ จึงเน้นเรื่องการปลูกฝังความดีงามซึ่งตรงกับหลักศาสนาหลายศาสนาที่สอนให้คนเป็นคนดี : มีตัวอย่างที่ชัดเจนจากการเล่นหมากล้อมทั้งในกระดานและธรรมเนียมปฏิบัตินอกกระดาน เช่น การเดินหมากไล่โจมตีโดยไม่สมเหตุสมผล สุดท้ายกลุ่มหมากตัวเองจะทิ้งไว้ซึ่งจุดอ่อนมากมายพร้อมให้ฝ่ายตรงข้ามกลับมาลงโทษได้เสมอ การเน้นใช้ทรัพยากรไปในเชิงเสริมความแข็งแรงให้ตัวเอง โจมตีคู่ต่อสู้เมื่อเปิดจุดอ่อน หรืออย่างการนับคะแนนตอนจบเกม ผู้เล่นจะต้องทำการนับคะแนนให้คู่ต่อสู้ ซึ่งเป็นขั้นตอนที่แสดงถึงความซื่อสัตย์พื้นฐานของผู้เล่นได้ดี

5. PQ (Play Quotient) ความฉลาดที่เกิดจากการเล่น เกิดจากความเชื่อที่ว่าการเล่นพัฒนาความสามารถของเด็กได้หลายด้าน ทั้งพัฒนาการด้านร่างกาย ความเฉลียวฉลาด ความคิดสร้างสรรค์ อารมณ์และสังคม : เมื่อผู้เล่นเข้าใจถึงวิธีการ มีเป้าหมาย หรือพบความท้าทายใหม่จากการเล่นโกะ จะเล่นอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ แม้จุดประสงค์หลักจะเป็นเพียงเพื่อความเพลิดเพลิน แต่จะได้ซึมซับประสบการณ์มากมายในรูปแบบต่างๆ ที่เปลี่ยนไปในแต่ละกระดาน การเรียนรู้จะเกิดขึ้นจนเปลี่ยนเป็นพัฒนาการในด้านต่างๆ ทั้งเรื่องสมาธิ การประเมินสถานการณ์และการคิดด้วยหลักของเหตุและผลได้อย่างคล่องแคล่ว การใช้จินตนาการและการคำนวณที่ใช้ในการอ่านทางหมากและคิดหาตาเดินที่เหมาะสมกับจุดประสงค์ จะช่วยให้บริหารสมองได้อย่างทั่วถึงทุกส่วน

6. AQ (Adversity Quotient) ความฉลาดในการแก้ไขปัญหา คือมีความยืดหยุ่นสามารถปรับตัวในการเผชิญปัญหาได้ดี และพยายามเอาชนะอุปสรรคความยากลำบากด้วยตัวเอง ไม่ย่อท้อง่ายๆ มองปัญหาเป็นเรื่องท้าทาย ไม่ใช่เรื่องที่ต้องจำนน : การเล่นหมากล้อมหนึ่งกระดานจะมีเหตุการณ์เกิดขึ้นหลายอย่าง ผู้เล่นจะต้องเจอปัญหาหลากหลายรูปแบบ ถ้าแก้สถานการณ์ได้ดีก็จะเกิดความภาคภูมิใจกับความสำเร็จ หากทำผิดพลาดก็จะได้เรียนรู้ในข้อผิดพลาด การเล่นหมากล้อมเป็นประจำจะช่วยให้ได้พบเจอปัญหาบ่อยๆ และช่วยฝึกฝนการควบคุม

Journal Humanities25-2.indd 90 11/12/2562 BE 20:37

อารมณ์ไม่ให้อ่อนไหวจนอยู่เหนือหลักเหตุผลได้ ถึงผลจากการทำผิดพลาดเปรียบเสมือนการได้เรียนรู้ธรรมชาติของชีวิตและดำเนินชีวิตด้วยความระมัดระวัง

7. SQ (Social Quotient) ความฉลาดทางสังคมที่จะใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่น ไม่คิดว่าตนเองเหนือกว่าใคร มีใจเปิดกว้างยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ไม่เบียดเบียนผู้อื่น : การเล่นหมากล้อมจะช่วยในการเรียนรู้เรื่องการใช้ชีวิตในสังคม ดังที่กล่าวไว้ในทักษะทางปัญญาจากหมากล้อมข้อที่ 9

การตัดสินใจวางเม็ดหมากลงบนกระดานในแต่ละตา จะสะท้อนความคิดของผู้เล่นว่าเป็นอย่างไร และการเล่นที่ดีนั้นจะต้องอาศัยหลักของการใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ รู้จักประมาณตน รวมไปถึงต้องมีความอดทนอดกลั้น ทั้งนี้เพราะการเล่นแต่ละกระดานนั้นผู้เล่นทั้งสองฝ่ายต่างก็มีโอกาสเท่าๆ กันทั้งทรัพยากรและสติปัญญา ดังนั้นในการเล่นหมากล้อมผู้แพ้จึงเป็น “ผู้ที่ผิดพลาดมากกว่า” ก่อศักดิ์ ไชยรัศมีศักดิ์ และ สุรพล อินทรเทศ (2543)

ปัจจุบัน “โกะ” ได้รับการยอมรับในวงกว้างมากขึ้น สังเกตได้จากการปรากฏในฉากละครและภาพยนตร์ต่างๆ ไม่ว่าจะเอเชียหรือตะวันตก โดยมีทั้งเรื่องที่เกี่ยวกับโกะเป็นหลัก และเท้าความเพียงบางส่วนโดยสื่อถึงคนที่เล่นโกะจะเป็นคนที่มีความชาญฉลาด มีไหวพริบ เป็นนักวางแผน โดยจะยกตัวอย่างเรื่องที่น่าจะเป็นที่รู้จักดีมาเพียงบางส่วน ดังนี้ (British Go Association, 2019)

(1) ฮิคารุเซียนโกะ (Hikaru no Go) : หนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันที่สร้างกระแสให้เยาวชนทั่วโลกสนใจโกะ AlphaGo : สารคดีเกี่ยวกับโครงการวิจัยที่สร้าง AI (ปัญญาประดิษฐ์) ชื่อว่าอัลฟ่าโกะ และสามารถเล่นโกะเอาชนะแชมป์โลกชาวเกาหลีได้

(2) AlphaGo : สารคดีเกี่ยวกับโครงการวิจัยที่สร้าง AI (ปัญญาประดิษฐ์) ชื่อว่าอัลฟ่าโกะ และสามารถเล่นโกะเอาชนะแชมป์โลกชาวเกาหลีได้

(3) A Beautiful Mind : ภาพยนตร์ชีวประวัติของนักคณิตศาสตร์ “จอห์น แนช” มีฉากเล่นโกะในมหาวิทยาลัย

(4) Criminal Minds : ในตอนแรกของซีซั่น 1 นักสืบวิเคราะห์อาชญากรจากกระดานโกะ

(5) Misaeng : ละครเกาหลียอดเยี่ยมแห่งปี ค.ศ. 2014 ตัวเอกคือพนักงานออฟฟิศที่ใช้แนวคิดจากโกะมาใช้ในการทำงานซึ่งมีการแข่งขันสูงในบริษัทใหญ่ The Go Master : ภาพยนตร์ชีวประวัติของปรมาจารย์หมากล้อม “อู๋ชิงหยวน”

(6) The Divine Move : ภาพยนตร์เกาหลี ตัวเอกคือนักเล่นโกะมืออาชีพที่ต้องพัวพันกับวงการพนัน

(7) 8 เทพอสูรมังกรฟ้า : ละครจีนกำลังภายใน มีการกล่าวถึงโกะหลายครั้ง

(8) หงสาประกาศิต : ละครจีนเกี่ยวกับองค์ชายที่นำกลยุทธ์จากโกะมาบริหารบ้านเมือง

บทสรุป

ความสำคัญของโกะมิใช่เป็นเพียงศิลปะในการเล่นเกมกีฬาที่สนุก ตื่นเต้น และท้าทาย แต่ยังมีแนวคิดและปรัชญาที่เกิดจากทักษะและความชำนาญของผู้เล่น เช่น การวางแผน การบริหารทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดให้เกิดประสิทธิภาพ และผลตอบแทนคุ้มค่า การสร้างกลุ่มกำลังบนพื้นฐานของการให้โอกาสและการแบ่งปัน การสร้างสมดุลของเรื่องราวต่างๆ ให้สอดคล้องกัน และความคุ้นเคยต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างไม่มีวันจบสิ้น ประสบการณ์เหล่านี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับงานด้านการบริหาร

Journal Humanities25-2.indd 91 11/12/2562 BE 20:37

การปกครอง จนถึงการดำเนินชีวิตประจำวันอย่างชาญฉลาด (“ประโยชน์ที่ได้จากการเล่นหมากล้อม”, 2558)

เอกสารอ้างอิง

ก่อศักดิ์ ไชยรัศมีศักดิ์, และ สุรพล อินทรเทศ. (2543). *ก้าวแรกสู่หมากล้อม* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ.

กันยารัตน์ หลายแห่ง. (2556). *กลยุทธ์การปรับตัวเพื่อความอยู่รอดของร้านค้าปลีกแบบดั้งเดิมในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).

ครู_อนิศักดิ์. (2558). 7 Quotient (7Q’s) มีอะไรบ้าง เกี่ยวข้องกับการศึกษาไทยอย่างไร. สืบค้นเมื่อ 12 มีนาคม 2562, จาก https://kruanisak.wordpress.com/2015/08/28/7-quotient7qs-มีอะไรบ้าง-เกี่ยวข้อ/

เคนนาบี. (2553). กลยุทธ์การบริหารงานในช่วงเศรษฐกิจขาลง. สืบค้นเมื่อ 5 มกราคม 2562, จาก http://cmgo.maklom.com/modules/AMS/article.php?storyid=10

ธนพล เตียวัฒนานนท์. (2558). ต้นกำเนิดหมากล้อม. สืบค้นเมื่อ 14 ธันวาคม 2561, จาก https://www.thaigo.org/ต้นกำเนิดหมากล้อม/

นพพร เทพสิทธา. (2556, 18 ตุลาคม). วิถีแห่งเซนวิถีแห่งใจ. *เนชั่นสุดสัปดาห์*, (1116), 75.

นุพันธ์ ภักดี (2560). ชัยชนะของอัลฟาโกะ ทำไมจึงสำคัญนัก. สืบค้นเมื่อ 13 กรกฎาคม 2562, จาก https://themomentum.co/hot-moment-alpha-go/

ประกายดาว แบ่งสันเทียะ. (2561). มุมคิดธุรกิจยั่งยืนจาก...หมากล้อม !!. กรุงเทพธุรกิจ. สืบค้นเมื่อ 13 กรกฎาคม 2562, จาก https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/805006

ประโยชน์ที่ได้จากการเล่นหมากล้อม. (2558). สืบค้นเมื่อ 13 กรกฎาคม 2562, จาก https://www.happygenius.com/ประโยชน์ที่ได้จากการเล/

พิริยาภรณ์ อันทอง, และ ศุภกร เอกชัยไพบูลย์. (2559). *Checklist พิชิตธุรกิจยั่งยืน ฉบับ SME*. กรุงเทพฯ: ศูนย์พัฒนาความรับผิดชอบต่อสังคม ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย.

วณวรชา พินิจโรคากร, และ วีระชาติ นิ่มอนงค์. (2560). การศึกษาหลักคำสอนในการละการยึดติดวัตถุนิยมเชิงพุทธบูรณาการ. *วารสารบัณฑิตศึกษาปริทรรศน์, 13* (ฉบับพิเศษ 2), 238-249.

วิชัย ชัย นาคสิงห์. (2555). หลักการจัดการ. สืบค้นเมื่อ 14 ธันวาคม 2561, จาก https://www.gotoknow.org/posts/345600

สมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทย. (2558). ทักษะทางปัญญา 11 ประการของหมากล้อม. สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม 2562, จาก https://www.thaigo.org/tag/ทักษะทางปัญญา-11- ประการ-ใน/

หัสดินดร์ เอกสิงหชัย. (2549). *หลักการเล่นหมากล้อมเบื้องต้นเบื้องต้น เล่ม 1* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ.

อารยา สิงห์สวัสดิ์. (2553). อยู่อย่างเข้มแข็ง-มีความสุขในสังคมของการแข่งขัน. สืบค้นเมื่อ 23 กันยายน 2562, จาก https://www.thaihealth.or.th/Content/22571-อยู่อย่างเข้มแข็ง-มีความสุขในสังคมของการแข่งขัน.html

Journal Humanities25-2.indd 92 11/12/2562 BE 20:37

A pictorial history of the game of go. (2009). Retrieved October 11, 2019, from http://www.babelstone.co.uk/Blog/2009/04/pictorial-history-of-game-of-go.html

British Go Association. (2019). Go filmography - television dramas. Retrieved February 9, 2019, from https://www.britgo.org/filmography/tv

Henkel, H. (2011). Can strategic thinking be taught? *Journal of Strategic Leadership*, *3*(1), 1-6.

O'Sullivan, C. (2017). AlphaGo, film review: It's the benign rise of the machines. Retrieved September 23, 2019, from https://www.standard.co.uk/go/london/film/alphago-review-it-s-the-benign-rise-of-the-machines-a3683371.html

Shotwell, P. (2003). *GO! more than a game*. North Clarendon: Turtle.

United States National Archives. (2010). World war II database. Retrieved October 11, 2019, from https://ww2db.com/image.php?image_id=14641

Journal Humanities25-2.indd 93 11/12/2562 BE 20:37