

就连韩非子也得承认，帝王并不总是呆若木鸡或喜怒无常就行的，随机策略在零和游戏中有效，但人生何处没有正和博弈？你我在该随机的时候做不到真正随机，露出马脚，那是因为现实中要求我们互露马脚相互协调的时候太多，年深日久，代代如此，完全随机选择的能力已经从我们的基因池里消亡了。

随机工具

所以，在那些必须随机选择的时候，你需要工具的辅助。掷硬币、扔骰子、用excel生成随机数，这些办法都有效。这里我推荐一个更方便也更隐蔽的方法。

假设你坐在德州扑克牌桌上，德扑输赢的关键不在牌本身的好坏，而在你无论拿着什么样的牌的时候是怎么使诈的（bluff），拿着烂牌装好牌，把别人的好牌吓退，或者拿着好牌装烂牌，引别人上钩下重注。问题是你不能一味使诈，也不能一味不使诈，都太容易被看穿（call your bluff）。你得有时使诈，有时不使诈，让对手捉摸不透才行。

有人拿着好牌哀声叹气，拿着烂牌兴高采烈，有人拿着好牌兴高采烈，拿着烂牌哀声叹气。在高手看来这都是浪费表情，他们早就学会了，在零和博弈中把对方释放的任何信号都当作噪音，既不当真，也不当假，当没看见。你我都别浪费表情，所以面无表情最省事，扑克脸这个词就是这么来的，不释放信号，不接受信号。

不过问题依然还在，眼前拿到一手牌你诈不诈？你需要随机决策。

这时，你看看腕上手表的秒针指向何处。如果你预先决定好，跟今天的对手打牌，要一半使诈一半不使诈，那你可以预先决定，如果你看向手表的时候秒针指向左边你就使诈，指向右边你就不使。如果你预先决定好是1/4时候使诈，3/4时候不使诈，那就秒针指向右上区间的时候使诈，指向右下左下左上这三个区间不使诈。依此类推。把手表变成你即时可用的随机发生器。

模仿机器，用来对付人可以，用来对付机器，还是差了一筹。在德扑牌桌上，卡内基梅隆大学研发的AI，已经战胜了人类最强牌手，赢在AI诈牌时比人类牌手随机性更强，也因此表现得更加大胆激进地诈牌。

人类策略在零和博弈中所能追求的最高境界，就是像机器一样决策，如果我们永远做不到机器那样彻底，那就老老实实把这种决策让给机器做吧。

这一讲，我推荐你阅读威廉·庞德斯通的《剪刀石头布：如何成为超级预测者》（Rock Scissor Paper：A Practical Guide to Outguessing & Outwitting Almost Everybody，by William Poundstone）。这本书讲了大量的案例，人类在应该随机决策的时候，是怎么露出马脚的。

——◆课后练习◆——

这一讲就不留思考题了，你可以去找个朋友玩几局，看看你胜率有没有提高。欢迎你在留言区跟我分享你的战况。

你也可以把这一讲先分享给朋友，再PK，测测你们俩谁更能调动随机性。

下一讲，我要跟你讲一个悖论，只要你相信我，我能还给你一切。

我是王烁，我们下一讲见。

划重点

添加到笔记

1. 剪刀石头布游戏，理论上赢不了，如果一直玩下去没有赢家，只要玩得足够长，你们应该打平。
2. 在那些必须随机选择的时候，你需要工具的辅助：掷硬币、扔骰子、用excel生成随机数、借用手表指针的区域，都可以。



留言精选

写留言

正在加载...

Aa
字号

写留言

25

请朋友读