

ประวัติความน่าจะเป็น

นำเสนอเมื่อ : 16 พ.ค. 2565

ประวัติความน่าจะเป็น (Probability)

ทฤษฎีความน่าจะเป็นเริ่มมาจากการเล่นเกมการพนัน ซึ่งเกิดจากการแก้ปัญหของ เชอวาลิเยร์ เดอ เมเร (Chevalier de Mire) โดยนักคณิตศาสตร์ที่มีชื่อเสียงชาวฝรั่งเศส 2 ท่าน คือ ปาลกาล (Pascal) และแฟร์มาต์ (Fermat) ในคริสต์ศตวรรษที่ 17 เดอ เมเร เป็นขุนนางในราชสำนักและวงสังคมชั้นสูงของฝรั่งเศส ในสมัยนั้นมีผู้นิยมเล่นเกมการพนันกันมาก เดอ เมเร เป็นผู้ที่นิยมเล่นเกมการพนันมาก ปัญหาของท่านที่นำไปถามปาลกาลจึงเป็นปัญหาเกี่ยวกับการเล่นเกมการพนัน ซึ่งมีอยู่ 2 ปัญหา ความจริงหนึ่งในสองของปัญหาของ เดอ เมเร นั้นได้ปรากฏมาก่อนแล้วเมื่อปลายคริสต์ศตวรรษที่ 15 ประมาณปี ค.ศ. 1494 พาซีโอลี (Pacioli) ได้เสนอปัญหาของแตม ชายสองคนเล่นเกมการพนันกัน และชายสองคนนี้มีฝีมือเท่าเทียมกัน แต่ต้องเลิกเล่นกลางคันก่อนที่จะมีคนชนะ ถ้าทราบจำนวนของแตมที่กำหนดไว้ว่าจะชนะ และทราบจำนวนเดิมที่ทำให้อะไรของแต่ละคน ปัญหาคือ จะแบ่งเงินพนันกันอย่างไร ปัญหานี้เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย และมีนักคณิตศาสตร์หลายท่านรวมทั้ง คาร์ดาโน (F. Cardano, ค.ศ. 1444-1524 และทาร์ตาเลีย (N. Tartaglia, ค.ศ. 1506-1557) ที่พยายามหาคำตอบแต่ได้ผลที่ไม่ดีนัก และปัญหานี้ถูกนำเสนอให้ปาลกาล โดยเดอ เมเร ในคริสต์ศตวรรษที่ 17 ปาลกาลให้ความสนใจกับปัญหานี้มาก และท่านได้นำไปถ่ายทอดให้แฟร์มาต์

ความน่าจะเป็น คือการวัดหรือการประมาณความเป็นไปได้ว่า บางสิ่งบางอย่างจะเกิดขึ้นหรือถ้อยแถลงหนึ่ง ๆ จะเป็นจริงมากเท่าใด ความน่าจะเป็นมีค่าตั้งแต่ 0 (โอกาส 0% หรือ จะไม่เกิดขึ้น) ไปจนถึง 1 (โอกาส 100% หรือ จะเกิดขึ้น) [1] ระดับของความน่าจะเป็นที่สูงขึ้น คือความเป็นไปได้มากขึ้นที่เหตุการณ์นั้นจะเกิด หรือถ้ามองจากเงื่อนไขเวลาของการสุ่มตัวอย่าง คือจำนวนครั้งมากขึ้นที่เหตุการณ์เช่นนั้นคาดหวังว่าจะเกิด

มโนทัศน์เหล่านี้มาจากการแปลงคณิตศาสตร์เชิงสัจพจน์ในทฤษฎีความน่าจะเป็น ซึ่งใช้กันอย่างแพร่หลายในขอบเขตการศึกษาต่าง ๆ เช่น คณิตศาสตร์ สถิติศาสตร์ การเงิน การพนัน วิทยาศาสตร์ ปัญหาประดิษฐ์/การเรียนรู้ของเครื่อง และปรัชญา เพื่อร่างข้อสรุปเกี่ยวกับความถี่ที่คาดหวังของเหตุการณ์ต่าง ๆ เป็นอาทิ ทฤษฎีความน่าจะเป็นก็ยังนำมาใช้เพื่ออธิบายกลไกรากฐานและความสม่ำเสมอของระบบซับซ้อน

เมื่อ พ.ศ. 2197 ซึ่งตรงกับสมัยพระเจ้าปราสาททองแห่งกรุงศรีอยุธยา ทางประเทศฝรั่งเศสได้นักพนันที่มีชื่อเสียงคนหนึ่งชื่อ เชอวาลิเยร์ เดอ เมเร (Chevalier de Méré) ได้ประสบปัญหาในการพนันที่เกี่ยวกับการทอดลูกเต๋า เขาจึงไปปรึกษากับนักคณิตศาสตร์ที่ยิ่งใหญ่สมัยนั้น คือ ปาลกาล ซึ่งจากคำอธิบายของปาลกาลนี้เอง ที่ทำให้โลกได้จารึกจุดเริ่มต้นของวิชาความน่าจะเป็นไว้

ทฤษฎีความน่าจะเป็นเริ่มมาจากการเล่นเกมการพนัน ซึ่งเกิดจากการแก้ปัญหของ เชอวาลิเยร์ เดอ เมเร (Chevalier de Mire) โดยนักคณิตศาสตร์ที่มีชื่อเสียงชาวฝรั่งเศส 2 ท่าน คือ ปาลกาล (Pascal) และแฟร์มาต์ (Fermat) ในคริสต์ศตวรรษที่ 17 เดอ เมเร เป็นขุนนางในราชสำนักและวงสังคมชั้นสูงของฝรั่งเศส ในสมัยนั้นมีผู้นิยมเล่นเกมการพนันกันมาก เดอ เมเร เป็นผู้ที่นิยมเล่นเกมการพนันมาก ปัญหาของท่านที่นำไปถามปาลกาลจึงเป็นปัญหาเกี่ยวกับการเล่นเกมการพนัน ซึ่งมีอยู่ 2 ปัญหา ความจริงหนึ่งในสองของปัญหาของ เดอ เมเร นั้นได้ปรากฏมาก่อนแล้วเมื่อปลายคริสต์ศตวรรษที่ 15 ประมาณปี ค.ศ. 1494 พาซีโอลี (Pacioli) ได้เสนอปัญหาของแตม ชายสองคนเล่นเกมการพนันกัน และชายสองคนนี้มีฝีมือเท่าเทียมกัน แต่ต้องเลิกเล่นกลางคันก่อนที่จะมีคนชนะ

ถ้าทราบจำนวนของแต้มที่กำหนดไว้ว่าจะชนะและทายจำนวนเต็มที่ทำให้ของแต่ละคน
ปัญหาคือจะแบ่งเงินพนันกันอย่างไร

ปัญหานี้เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายและมีนักคณิตศาสตร์หลายท่านรวมทั้ง คาร์ดาโน (F. Cardano, ค.ศ. 1444-1524 และ ทาร์ตาเลีย (N. Tartaglia, ค.ศ. 1506-1557) ที่พยายามหาคำตอบแต่ได้ผลที่ไม่ดีนัก
และปัญหานี้ถูกนำเสนอให้ปาสกาล โดยเดอ เมเร ในคริสต์ศตวรรษที่ 17 ปาสกาลให้ความสนใจกับปัญหานี้มาก
และท่านได้นำไปถ่ายทอดให้แฟร์มาต

อ้างอิง

<https://l.facebook.com>

<https://th.wikipedia.org/>

<https://probalilycpr6011.wordpress.com>