

บทที่ 5

สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์การตัดสินใจทางการเมืองด้วยทฤษฎีเกม กรณีศึกษาการยุบสภาในปี พ.ศ.2556” สามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. สรุปการวิจัย

1.1. การศึกษาวิจัยเรื่องทฤษฎีเกมในการวิเคราะห์เหตุการณ์ทางการเมือง กรณีศึกษาการยุบสภาในปี พ.ศ.2556 มีวัตถุประสงค์เพื่อเพื่อนำเสนอกระบวนการพื้นฐานและข้อควรคำนึงในการนำทฤษฎีเกมมาใช้ในการวิเคราะห์สถานการณ์การเคลื่อนไหวและการตัดสินใจทางการเมืองและเพื่อศึกษารูปแบบที่เหมาะสมและข้อจำกัดในการนำทฤษฎีเกมไปใช้วิเคราะห์การเคลื่อนไหวและการตัดสินใจทางการเมือง

1.2. วิธีดำเนินการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยนำทฤษฎีเกมไปใช้วิเคราะห์สถานการณ์ทางการเมืองในภาวะวิกฤต ที่ส่งผลต่อรัฐบาลอย่างต่อเนื่องจนกระทั่งทำให้รัฐบาลต้องตัดสินใจเลือกการยุบสภาเป็นทางออก ซึ่งในการวิจัยนี้จะศึกษาแนวทางการประยุกต์ใช้ทฤษฎีเกมในการวิเคราะห์กลยุทธ์ทางเลือกที่มีอยู่ของฝ่ายรัฐบาลตลอดจนเมตริกซ์ของผลลัพธ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นของแต่ละกลยุทธ์ จนกระทั่งรัฐบาลได้เลือกกลยุทธ์การยุบสภาที่คิดว่าดีที่สุดในขณะนั้น และศึกษาเปรียบเทียบกับผลที่เกิดขึ้นจริงภายหลังการยุบสภาว่ามีความแตกต่างหรือมีข้อจำกัดข้อควรระวังในการใช้ทฤษฎีเกมอย่างไร

1.3. ผลการศึกษาวิจัย จากการทดลองมองออกจากรูมของฝ่ายรัฐบาลในขณะนั้น และประเมินผลประโยชน์ของฝ่ายรัฐบาลและฝ่ายตรงข้ามในเกมในรูปแบบสมการองค์ประกอบ ผลประโยชน์ ก็พบว่าการยุบสภาเป็นทางเลือกที่ดีที่สุดของฝ่ายรัฐบาลในขณะนั้นจริง และกระบวนการในการวิเคราะห์สามารถใช้เป็นแนวทางของกระบวนการพื้นฐานในการประยุกต์ใช้ทฤษฎีเกมในการวิเคราะห์กลยุทธ์ทางเลือก รวมทั้งรูปแบบการวิเคราะห์อย่างง่ายที่ไม่ใช้คณิตศาสตร์ที่ซับซ้อน อีกทั้งยังแสดงให้เห็นได้ถึงข้อจำกัดที่ควรคำนึงถึง

2. อภิปรายผล

2.1 การกำหนดสภาวะแวดล้อมและสร้างกรอบแนวทางการประเมินทางเลือกที่เหมาะสมที่สุดโดยแนวทางทฤษฎีเกม หากกำหนดองค์ประกอบผลประโยชน์ (Utility Function) ของแต่ละฝ่ายได้สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงพอสมควร ก็จะสามารถช่วยในการเปรียบเทียบทางเลือกที่ดีกว่า และทางเลือกที่ดีที่สุดตามเงื่อนไขของสถานการณ์ที่กำหนดไว้ได้

2.2 แนวทางการกำหนดองค์ประกอบผลประโยชน์ (Utility Function) ที่ประกอบด้วยผลประโยชน์ย่อยๆหลายประการมารวมกันนั้น สามารถทำให้ผู้วิจัยประเมินผลได้-ผลเสียของแต่ละองค์ประกอบตามกรณีซึ่งฝ่ายตรงข้ามใช้กลยุทธ์ที่แตกต่างกันได้อย่างมีหลักเกณฑ์ที่แน่นอน และหลีกเลี่ยงการประเมินผลได้-เสียโดยรวมไปในคราวเดียวซึ่งจะมีผลจากอคติมากกว่าไปได้ ตามตัวอย่างที่ได้แสดงมาซึ่งสามารถจะแยกองค์ประกอบผลประโยชน์ (U_x) ย่อยๆได้ตามความจำเป็น และองค์ประกอบย่อยเหล่านี้อาจมีทั้งผลที่เป็นบวกหรือเป็นลบต่อกลยุทธ์ของทั้งสองฝ่ายได้ทั้งสิ้น เมื่อนำผลรวมขององค์ประกอบย่อยเหล่านี้มารวมกันจึงได้เป็นผลประโยชน์โดยรวมที่ผ่านการพิจารณาในหลายด้านหลายมิติแล้ว

2.3 ข้อจำกัดของการใช้ทฤษฎีเกมในรูปแบบนี้และข้อผิดพลาดของฝ่ายรัฐบาลซึ่งปรากฏจากเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นต่อมาภายหลังการยุบสภาได้แก่

2.3.1 ฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีจำนวนมาก แม้ในฝ่ายเดียวกันก็ยังมีกลุ่มที่มีความต้องการ (Preference) ที่แตกต่างกัน ยากต่อการกำหนดสมการองค์ประกอบผลประโยชน์ได้อย่างถูกต้อง

2.3.2 ทุกกลุ่มที่ดำเนินการเคลื่อนไหว มีผู้สนับสนุนทั้งต่อหน้าและเบื้องหลังที่มีพลังและมีทรัพยากรที่ยากต่อการคาดคะเน ดังนั้นฝ่ายต่อต้านรัฐบาลจึงมีความสามารถในการขับเคลื่อนกิจกรรมและสามารถรอคอยผลในระยะยาวกว่าที่ฝ่ายรัฐบาลคาดไว้

2.3.3 ฝ่ายรัฐบาลขาดข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้องเพียงพอ (Asymmetric Information) ถึงผลประโยชน์ที่แท้จริงที่ฝ่ายตรงข้ามต้องการ ซึ่งไม่ใช่การเลือกตั้งใหม่ และพรรคประชาธิปัตย์ไม่มีอำนาจกำหนดเกม

2.3.4 การประเมินสถานการณ์แรงด้านรัฐบาลชุดนี้ซึ่งแฝงอยู่ในสถานะสงบผิดพลาดไปมาก จึงดำเนินการออก พรบ.นิรโทษกรรมฯแบบเหมารวมและทำให้เกิดกระแสความไม่พอใจจนกระทั่งสามารถระดมมวลชนจำนวนมาก และการยุบสภานั้นกระทำในสถานะที่จวนตัวแล้ว ซึ่งหากยุบสภาก่อนหน้าการต่อต้านเกิดการขยายตัวมากก็อาจทำให้ยุติการชุมนุมได้

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

3.1.1 การศึกษากลยุทธ์ทางการเมืองโดยทฤษฎีเกมรูปแบบพื้นฐาน จำต้องทำความเข้าใจความต้องการ (Preference) และองค์ประกอบผลประโยชน์ (Utility Function) ในรูปแบบที่ง่ายและเป็นอิสระต่อกัน โดยมีขนาด (Scale) ของแต่ละองค์ประกอบทั้งในทิศทางบวก(เป็นคุณ)และทิศทางลบ(เป็นโทษ) ทำให้สามารถประเมินค่าผลลัพธ์ได้ดีในระดับหนึ่ง แต่การประเมินค่าแต่ละตัวแปรยังคงต้องกำหนดโดยความเห็นของผู้วิเคราะห์ในกรอบ -3, -2, 0, 1, 2, 3 ซึ่งการวิจัยในอนาคตควรมีวิธีการกำหนดค่าตัวเลขที่ละเอียดขึ้นและผูกโยงกับปัจจัยอื่นๆที่เห็นได้ชัดและวัดค่าได้

3.1.2 การตัดสินใจบางกลยุทธ์ผลที่เกิดขึ้นจะมีความสัมพันธ์กับช่วงเวลาที่เหมาะสมในการใช้ ตลอดจนการใช้ข่าวสารที่ถูกต้องเพียงพอมากำหนดกรอบของเกมและกลยุทธ์ที่เป็นทางเลือกได้ในแต่ละช่วงเวลา หากการวิจัยในอนาคตได้คำนึงถึงข่าวสารและข้อมูลที่แต่ละฝ่ายได้รับตลอดจนความเชื่อ (Belief) ที่เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมพื้นฐานของแต่ละฝ่าย ตามแนวทางของทฤษฎีเกมยุคใหม่ ก็จะทำให้การวิเคราะห์เลือกกลยุทธ์ที่เหมาะสมมีความแม่นยำยิ่งขึ้น แต่กระบวนการคิดก็จะมีรายละเอียดซับซ้อนมากขึ้นและจำเป็นต้องใช้คณิตศาสตร์ที่ซับซ้อนมาเป็นเครื่องมือโดยไม่อาจหลีกเลี่ยงได้

3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 ควรทำการศึกษาตัวอย่างการกำหนดสมการองค์ประกอบผลประโยชน์ (Utility Function) แบบที่มีความน่าจะเป็น (Probability) หรือแนวโน้มในการเลือกกลยุทธ์ที่มีอยู่และมีความเป็นไปได้ โดยมีค่าสัมประสิทธิ์ความน่าจะเป็นไม่เท่ากัน (มีค่าสัมประสิทธิ์อยู่ระหว่าง 0 – 1) เนื่องจากในความเป็นจริงแล้วผู้ตัดสินใจจะมีค่านิยมหรือความเชื่อที่ทำให้เกิดความโน้มเอียงจะตัดสินใจไปในทางหนึ่งทางใดมากเป็นพิเศษหรือน้อยเป็นพิเศษ

3.2.2 ควรทำการศึกษาเกมในลักษณะเกมต่อเนื่อง (Sequential Move) ที่มีลำดับของการตัดสินใจของแต่ละฝ่ายหลังจากที่ได้ทราบว่าอีกฝ่ายหนึ่งได้เลือกกลยุทธ์ใดไปแล้ว และฝ่ายคนก็จะต้องเปลี่ยนแปลงหรือเลือกกลยุทธ์เพื่อตอบโต้กลับอย่างเหมาะสม ตลอดจนทำการศึกษาในกรณีที่ผู้ตัดสินใจแต่ละฝ่ายมีการรับรู้ข้อมูลข่าวสารของฝ่ายตรงข้ามอย่างเพียงพอว่ามีแนวโน้มจะดำเนินเกมไปในทิศทางใด (Semiperfect Information Game)