

บทที่ 2

ทฤษฎี แนวคิด และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

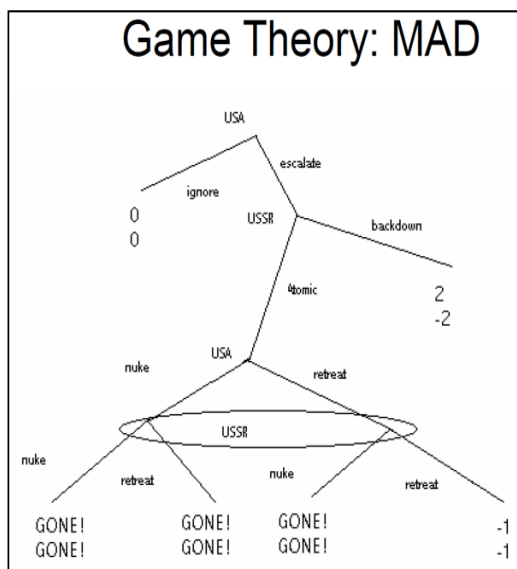
การศึกษาวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์การตัดสินใจทางการเมืองด้วยทฤษฎีเกม กรณีศึกษา การยุบสภาในปี พ.ศ.2556 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการใช้ทฤษฎีเกมในการตัดสินใจ
2. ทฤษฎีการตัดสินใจ
3. ทฤษฎีเกม
4. ทฤษฎีการเมืองระบบรัฐสภา
5. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการใช้ทฤษฎีเกมในการตัดสินใจ

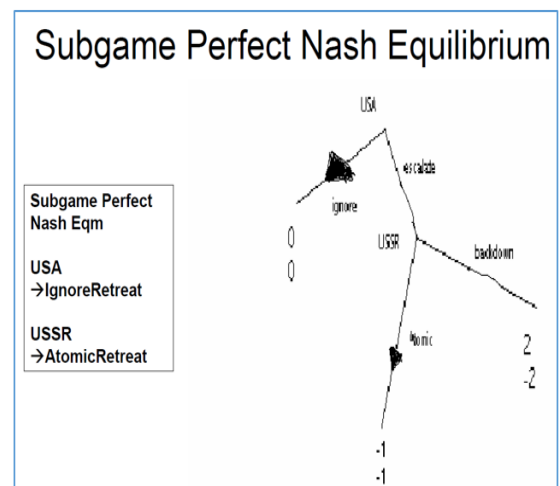
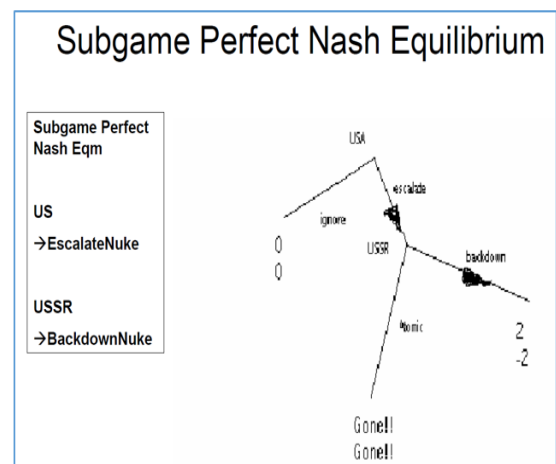
แนวความคิดในการใช้ทฤษฎีเกมในการวิเคราะห์การตัดสินใจทางการเมือง การทหาร และผลประโยชน์ของชาติ ได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางมาตั้งแต่กรณีวิกฤตการณ์ขีปนาวุธนิวเคลียร์ในคิวบา (Cuban Missile Crisis) ในยุคสงครามเย็น โดยเหตุการณ์ในปี พ.ศ. 2505 (ค.ศ.1962) การเผชิญหน้าระหว่างสหรัฐอเมริกาและสหภาพโซเวียต เริ่มขึ้นเมื่อวันที่ 14 ตุลาคม ค.ศ.1962 เมื่อเครื่องบินสอดแนม ยู-2 ของสหรัฐอเมริกาสามารถถ่ายภาพฐานปล่อยขีปนาวุธซึ่งกำลังถูกสร้างขึ้นในคิวบา ซึ่งในขณะนั้นอยู่ภายใต้การปกครองของประธานาธิบดี ฟิเดล คาสโตร (Fidel Castro) เป็นการตอบโต้การสร้างฐานขีปนาวุธของสหรัฐอเมริกาในบริเวณชายแดนของคูรีและสหภาพโซเวียต ต่อมาทางสหรัฐอเมริกาได้กำหนดมาตรการการกักกัน ส่งเรือรบเข้าปิดล้อมคิวบา ห้ามเรือบรรทุกสินค้าทุกลำผ่านเข้ามาในน่านน้ำทะเลแคริบเบียน เมื่อวันที่ 23 ตุลาคม ค.ศ. 1962 หลังจากนั้นก็เกิดการเผชิญหน้าและการโต้ตอบทางการทูตและอย่างเข้มข้นทำให้ทั่วโลกต่างเกิดความวิตกว่าเหตุการณ์จะบานปลายออกไปเป็นสงครามนิวเคลียร์ที่จะสร้างความหายนะอย่างมหาศาลได้ จนกระทั่งในวันที่ 28 ตุลาคม ค.ศ. 1962 ทั้งประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา จอห์น เอฟ. เคนเนดี (John F. Kennedy) และนายกรัฐมนตรีแห่งสหภาพโซเวียต นิกิตา ครุสชอฟ (Nikita Khrushchev) ต่างตกลงยินยอมที่จะถอนอาวุธปรมาณูของตนออกจากคูรีและคิวบาตามลำดับ จากการร้องขอของอู ถัน (U Thant) ซึ่งดำรงตำแหน่งเลขาธิการสหประชาชาติในเวลานั้น ในภายหลังเหตุการณ์วิกฤตได้คลี่คลายลงแล้วได้เป็นที่ทราบกันว่าในระหว่างเหตุการณ์ทั้งสองฝ่ายได้มีการพิจารณาทางเลือกและการตัดสินใจครั้งสำคัญอย่างละเอียดรอบคอบ ในการเจรจาต่อรองที่สำคัญที่สุดครั้งหนึ่งของโลกในยุคสงครามเย็น

และแม้ว่ามิได้ปรากฏหลักฐานที่ชัดเจนว่าคณะเสนาธิการทหารได้มีการใช้ทฤษฎีเกมในรูปแบบใดช่วยในการพิจารณาตัดสินใจในขณะนั้น แต่ในภายหลังต่อมานักวิชาการจำนวนมากได้วิเคราะห์เหตุการณ์ในครั้งนั้นและอธิบายการตัดสินใจด้วยทฤษฎีเกมในรูปแบบต่างๆ จำนวนมากทั้งในลักษณะเรียบง่ายและในรูปแบบที่ใช้คณิตศาสตร์ที่สลับซับซ้อนและนับเป็นกรณีศึกษาที่สำคัญของผู้สนใจศึกษาด้านทฤษฎีเกมมาจนกระทั่งในปัจจุบัน



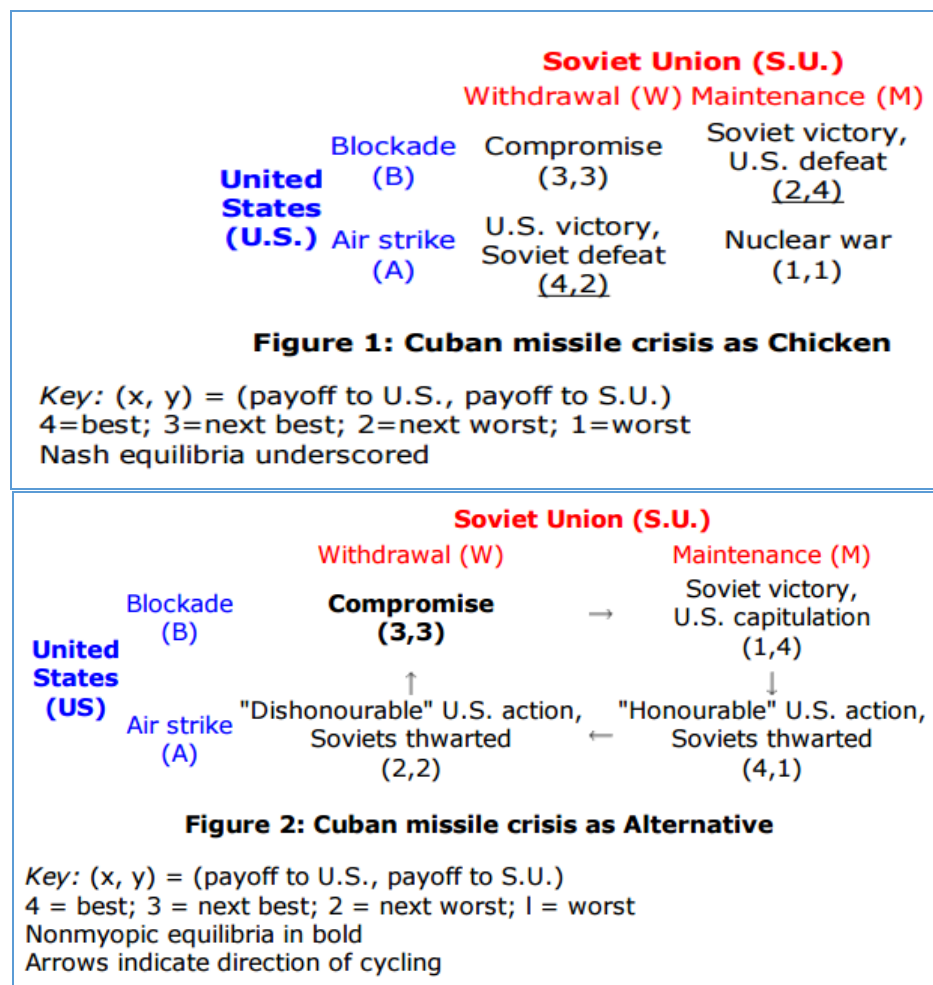
Atomic Subgame

USSR →	Nuke	Retreat
USA ↓		
Nuke	(Gone!, Gone!)	(Gone!, Gone!)
Retreat	(Gone!, Gone!)	(-1, -1)



ภาพที่ 2.1 แสดงกระบวนการตัดสินใจของฝ่ายสหรัฐอเมริกาในวิกฤตการณ์คิวบาด้วยทฤษฎีเกม
ที่มา : Daniel Miller. (2014). **Game Theory and Nuclear Weapons**. p. 15-22.

การอธิบายกลยุทธ์ทางเลือกการตัดสินใจต่างๆด้วยทฤษฎีเกมในภาพที่ 1 ได้แสดงแนวคิดในรูปแบบเกมต่อเนื่อง ที่ยึดพื้นฐานการประมาณสถานการณ์ Mutual assured destruction (MAD) : 7 ซึ่งเป็นหลักนิยมทางทหารและนโยบายความมั่นคงแห่งชาติที่เกี่ยวข้องกับอาวุธที่มีอำนาจการทำลายล้างสูง (Doctrine of military strategy and national security policy in which a full-scale use of high-yield weapons of mass destruction) ของสหรัฐอเมริกา และสร้างแบบจำลองเกมย่อย (Subgame) ของการตัดสินใจแต่ละกลยุทธ์โดยได้แสดงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับแต่ละฝ่ายเป็นตัวเลขซึ่งเป็นไปได้ทั้งผลบวกและผลลบ



ภาพที่ 2.2 แสดงผลลัพธ์การตัดสินใจของทั้งสองฝ่ายในวิกฤตการณ์คิวบาด้วยทฤษฎีเกม
 ที่มา : Steven J. Brams. (2001). **Game theory and the Cuban missile crisis.** p. 3-5.

Table 1. Players, Options and Outcomes for the Cuban Missile Crisis (Fraser and Hipel, [45]).

		Outcomes											
<i>US</i>													
Air Strike		0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
Blockade		0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1
<i>USSR</i>													
Withdraw		0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0
Escalate		0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1
<i>Decimalized</i>		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Table 2. Stability analysis tableau for the Cuban Missile Crisis (Fraser and Hipel, [45]).

	E	E	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Overall Stability
<i>US</i>	r	s	u	u	r	u	u	u	r	u	u	u	Player Stability
	4	6	5	7	2	1	3	0	11	9	10	8	Preference Vector
		4	4	4		2	2	2		11	11	11	UI
			6	6			1	1			9	9	UI
				5				3				10	UI
<i>USSR</i>	r	s	r	u	r	u	r	u	u	u	u	u	Player Stability
	0	4	6	2	5	1	7	3	11	9	10	8	Preference Vector
		0		6		5		7	7	5	6	0	UI
								3	1	2	4		UI

ภาพที่ 2.4 การวิเคราะห์ผลลัพธ์การตัดสินใจของทั้งสองฝ่ายในวิกฤตการณ์คิวบาด้วยทฤษฎีเกม

ที่มา : Frank C. Zagare. (2014). **A Game-Theoretic History of the Cuban Missile Crisis.** p. 30-33.

จากภาพที่ 2.3 และจากภาพที่ 2.4 แสดงการวิเคราะห์สถานการณ์วิกฤตการณ์คิวบา ด้วยทฤษฎีเกมในรูปแบบและแนวทางที่แตกต่างออกไปและมีการใช้ตัวแบบทางคณิตศาสตร์ (Mathematical Models) ช่วยในการวิเคราะห์คำนวณการผันแปร นอกจากตัวอย่างทั้งสี่ที่นำขึ้นข้างต้นแล้ว ยังมีการวิเคราะห์สถานการณ์ดังกล่าวด้วยทฤษฎีเกมรูปแบบต่างๆ อีกเป็นจำนวนมากเนื่องจากเป็นเหตุการณ์จริงในประวัติศาสตร์และมีอิทธิพลต่อเสถียรภาพของโลกในยุคสงครามเย็นเป็นอย่างมาก จึงนับเป็นกรณีศึกษาที่สำคัญและนักวิชาการด้านทฤษฎีเกมนิยมใช้ศึกษาและทดสอบกระบวนการวิเคราะห์การตัดสินใจของทั้งสหรัฐอเมริกาและสหภาพโซเวียตด้วยตัวแบบต่างๆตลอดมา

ในมหาวิทยาลัยหลายแห่งได้เปิดสอนการใช้ทฤษฎีเกมในการศึกษาทางรัฐประศาสนศาสตร์ ตัวอย่างเช่น หลักสูตร “Game Theory and Political Theory” ในมหาวิทยาลัย Massachusetts Institute of Technology (MIT) ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งในคำอธิบายหลักสูตร (Course Description) ได้กล่าวไว้ว่า “นักวิทยาศาสตร์ทางสังคมได้มีการใช้ทฤษฎีเกมในการวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์เชิงกลยุทธ์ในด้านต่างๆ มากขึ้น และนักศึกษาควรจะต้องเข้าใจศักยภาพและข้อจำกัดของทฤษฎีเกม หลักสูตรนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักศึกษาได้รับความเข้าใจแนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีเกมและทราบว่าจะใช้แนวความคิดเหล่านี้ไปประยุกต์กับการศึกษาปรากฏการณ์ทางการเมืองได้อย่างไร ผู้ศึกษาหลักสูตรนี้จะต้องมีความคิดและการให้เหตุผลที่เป็นระบบและมีความรอบคอบ”

The screenshot shows the MIT OpenCourseWare website. At the top, there's a navigation bar with 'Courses', 'About', 'Donate', 'Featured Sites', and a search bar. Below this, the breadcrumb trail reads 'Home > Courses > Political Science > Game Theory and Political Theory'. The main heading is 'Game Theory and Political Theory'. On the left, a sidebar lists course components: COURSE HOME, SYLLABUS, CALENDAR, READINGS, ASSIGNMENTS, EXAMS, and DOWNLOAD COURSE MATERIALS. The main content area features a photo of a man (Sergeant) concentrating on a chessboard. To the right of the photo, it lists the instructor as Prof. James Snyder, the MIT Course Number as 17.881 / 17.882, and that it was taught in Fall 2004. Below this, it indicates the level is Undergraduate / Graduate and provides a 'CITE THIS COURSE' button. A social media sharing bar is present. At the bottom, there's a tabbed interface with 'Course Description' selected, showing a detailed description of the course content.

MIT OPEN COURSEWARE
MASSACHUSETTS INSTITUTE OF TECHNOLOGY

Subscribe to the OCW Newsletter

Home > Courses > Political Science > Game Theory and Political Theory

Game Theory and Political Theory

COURSE HOME <

SYLLABUS

CALENDAR

READINGS

ASSIGNMENTS

EXAMS

DOWNLOAD COURSE MATERIALS

Instructor(s)
Prof. James Snyder

MIT Course Number
17.881 / 17.882

As Taught In
Fall 2004

Level
Undergraduate / Graduate

[CITE THIS COURSE](#)

Sergeant concentrates at the All-Army Chess Championship. (Army photo by Tim Higgs. Image courtesy of U.S. Army Web site: <http://www.army.mil>)

Like 35 Tweet 4 +1 5 Share Submit

Course Description | **Related Content**

Course Features

[Assignments \(no solutions\)](#) | [Exams and solutions](#)

Course Description

Increasingly, political scientists are using game theory to analyze strategic interactions across many different settings. Each of the sub-fields, to differing degrees, has seen game theoretic concepts enter its vocabulary, and students entering the profession will need to understand the potential and limits of game theory. This course aims to give students an entry-level understanding of the basic concepts of game theory, and how these concepts have been applied to the study of political phenomena.

Because an important component of game theory in political science and political economy is the analysis of substantive political phenomena, we will cover illustrative examples each week in combination with methodological developments. The political and economic phenomena that we will examine include legislative rules, nuclear deterrence, electoral competition, and imperfect markets.

Course Description

“Increasingly, political scientists are using game theory to analyze strategic interactions across many different settings. Each of the sub-fields, to differing degrees, has seen game theoretic concepts enter its vocabulary, and students entering the profession will need to understand the potential and limits of game theory. This course aims to give students an entry-level understanding of the basic concepts of game theory, and how these concepts have been applied to the study of political phenomena. Students will leave the course with a working knowledge of games of complete information, to the point where they can write down a model correctly, solve it, and elucidate some of the model's empirical implications. Students will also have an introductory knowledge of games of incomplete information.

Because an important component of game theory in political science and political economy is the analysis of substantive political phenomena, we will cover illustrative examples each week in combination with methodological developments. The political and economic phenomena that we will examine include legislative rules, nuclear deterrence, electoral competition, and imperfect markets. The purpose of these examples is not to offer a complete review of the literature. Rather, the examples are employed to provide students with the ability to analyze strategic situations and evaluate existing models in the field.

This class requires careful and systematic reasoning. Although many of the tools used in this course are mathematical in nature, there is no formal mathematical prerequisite. We will use basic probability and calculus, but if you do not have a strong background in these subjects, we will cover the relevant topics in sections.”

ภาพที่ 2.5 หลักสูตรการเรียนการสอนด้านการใช้ทฤษฎีเกมกับวิทยาศาสตร์ทางสังคม

ที่มา : Massachusetts Institute of Technology. (2015). **Game Theory and Political Theory**. p. 33.

จากคำอธิบายหลักสูตรข้างต้น จะเห็นได้ว่าทฤษฎีเกมสามารถนำมาใช้ในการศึกษาและอธิบายเหตุการณ์และปรากฏการณ์ทางการเมืองได้ แม้จะยังคงมีข้อจำกัดบางประการ และผู้ที่เข้าเรียนในหลักสูตรนี้จำเป็นต้องมีการคิดที่รอบคอบและมีความคิดเป็นระบบ นอกจากนี้มหาวิทยาลัยอื่นๆ อีกจำนวนมากก็ได้มีการสอนหลักสูตรเกี่ยวกับทฤษฎีเกมในทางรัฐศาสตร์ รัฐประศาสนศาสตร์ และวิทยาศาสตร์สังคม ตัวอย่างเช่น มหาวิทยาลัย The London School of Economics and Political Science ในประเทศอังกฤษ เปิดสอนหลักสูตร Game Theory for Political Science มหาวิทยาลัย Berkeley University of California ประเทศสหรัฐอเมริกา เปิดสอนหลักสูตร Game Theory in The Social Sciences และ มหาวิทยาลัย Washington University in St. Louis ประเทศสหรัฐอเมริกา เปิดสอนหลักสูตร Game Theory & Political Science เป็นต้น

2. ทฤษฎีการตัดสินใจ (Decision Making Theory)

การตัดสินใจ (Decision Making) เป็นกระบวนการพิจารณาความสัมพันธ์และจัดลำดับความสำคัญของข้อมูลที่มีและพิจารณาเลือกทางเลือกใดทางเลือกหนึ่งเป็นอย่างน้อย จากหลาย ๆ ทางเลือกที่ได้พิจารณา หรือประเมินอย่างใช้เหตุผลดีแล้วว่า เป็นทางเลือกที่เหมาะสมมากที่สุดที่จะทำให้บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายของบุคคลหรือองค์กรได้ การตัดสินใจมีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับการบริหาร หรือการจัดการในเกือบทุกขั้นตอนขององค์กร และกระทำโดยบุคลากรที่มีหน้าที่ในทุกระดับชั้นความรับผิดชอบ นักวิชาการได้ให้ความหมายของการตัดสินใจไว้แตกต่างกันดังนี้

เชสเตอร์ เออร์วิง บาร์นาร์ด (Chester Irving Barnard. 1938) ซึ่งเป็นหนึ่งในนักวิชาการรุ่นแรกๆ ที่ศึกษาเรื่องการตัดสินใจได้ให้ความหมายของการตัดสินใจไว้ในหนังสือ “The Functions of the Executive” ว่า คือ “เทคนิคในการที่จะพิจารณาทางเลือกต่างๆ ให้เหลือทางเลือกเดียว”

เฮอร์เบิร์ต เอ. ไชมอน (Herbert A. Simon. 1986) ผู้ได้รับรางวัลโนเบลสาขาสหศาสตร์ได้ให้ความหมายว่า การตัดสินใจเป็นกระบวนการของการหาโอกาสที่จะตัดสินใจ การหาทางเลือกที่พอเป็นไปได้ และทางเลือกจากงานต่าง ๆ ที่มีอยู่ในบทความ The Behavioral Foundations of Economic Theory.

พอล อี. มูดี้ (Paul E. Moody. 1983) ผู้แต่งหนังสือ “Decision Making: Proven Methods for Better Decisions” ได้ให้ความหมายว่า การตัดสินใจเป็นการกระทำที่ต้องทำเมื่อไม่มีเวลาที่จะหาข้อเท็จจริงอีกต่อไป ปัญหาที่เกิดขึ้นก็คือ เมื่อใดถึงจะตัดสินใจว่าควรหยุดหาข้อเท็จจริง แนวทางแก้ไขจะเปลี่ยนแปลงไปตามปัญหาที่ต้องการแก้ไข ซึ่งการรวบรวมข้อเท็จจริง เกี่ยวพันกับการใช้จ่ายและการใช้เวลา

โทมัส เอ็ม โจนส์ (Thomas M. Jones. 1991) ผู้เขียนบทความ “Ethical Decision Making by Individuals in Organizations” ได้ให้ความหมายของการตัดสินใจองค์การว่าเป็นกระบวนการ ที่จะแก้ไขปัญหาขององค์กร โดยการค้นหาทางเลือก และเลือกทางเลือกหรือแนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุด เพื่อบรรลุเป้าหมายขององค์กรที่ได้กำหนดไว้

กิบสัน อิวานเซวิช และดอนเนลลี (Gibson, Ivancevich & Donnelly. 2000) ได้ให้ความหมายของการตัดสินใจไว้ในหนังสือ Organizations : behavior, structure, processes ว่าเป็นกระบวนการสำคัญขององค์กร ที่ผู้บริหารจะต้อง กระทำอยู่บนพื้นฐานของข้อมูลข่าวสาร (information) ซึ่ง ได้รับมาจากโครงสร้างองค์กร พฤติกรรมบุคคล และกลุ่มในองค์กร

โดยสรุปจากข้างต้นนักวิชาการมีความเห็นที่แตกต่างกันไปบ้างในรายละเอียด แต่ทุกคนล้วนมีประเด็นหลักที่สอดคล้องกันกล่าวคือ

การตัดสินใจเป็นกระบวนการ (process) นั้นหมายความว่า การตัดสินใจต้องผ่านกระบวนการคิด พิจารณาไตร่ตรอง วิเคราะห์แล้ว ค่อยตัดสินใจเลือก ทางที่ดีที่สุด มีหลายท่านคิดว่าการตัดสินใจไม่มีขั้นตอนอะไรมากคิดแล้วทำเลย ซึ่งในความเป็นจริงแล้วการคิดก็ต้องมีการเก็บรวบรวมข้อมูลข่าวสาร (search) การออกแบบ (design) และการเลือก (choice) เพื่อให้สามารถเลือกทางเลือกได้ดีที่สุด

การตัดสินใจเกี่ยวข้องกับทางเลือก (solution) การตัดสินใจเป็นการพยายามสร้างทางเลือก ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ทางเลือกที่น้อยอาจปิดโอกาสให้เกิดความคิดสร้างสรรค์หรือทางเลือกที่ดีกว่าได้ ผู้บริหารที่ดีจำเป็นต้องมีการฝึกฝนการสร้างทางเลือกที่มากขึ้น หลากหลายด้วยวิธีการคิดแบบริเริ่ม (initiative) และคิดแบบสร้างสรรค์ (creative thinking)

การตัดสินใจเกี่ยวข้องกับโครงสร้างขององค์กร จะเห็นว่าผู้บริหารในแต่ละระดับชั้นก็มีหน้าที่ในการตัดสินใจต่างกัน กล่าวคือ ผู้บริหารระดับสูงจำเป็นต้องตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ (strategic decision) เป็นการตัดสินใจเกี่ยวกับแนวทางที่ถูกต้องเพื่อใช้ทรัพยากรที่จำเป็นให้เกิดประโยชน์สูงสุด ทำให้บรรลุวัตถุประสงค์ขององค์กรที่กำหนดไว้ ผู้บริหารระดับกลางจะตัดสินใจเกี่ยวกับการจัดการ (management decision) เป็นการตัดสินใจเพื่อให้สามารถใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ผู้บริหารระดับต้นจะตัดสินใจเกี่ยวกับการปฏิบัติการ (Operational decision) เป็นการตัดสินใจดำเนินการควบคุมงานให้สำเร็จตามระยะเวลาและเป้าหมายที่กำหนดไว้

การตัดสินใจเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมคน จะเห็นว่า การตัดสินใจเกี่ยวข้องกับตั้งแต่คนเดียว กลุ่มและทั้งองค์กร ซึ่งพฤติกรรมคนแต่ละคนก็แตกต่างกัน ผู้บริหารที่ดีจะต้องมีความเข้าใจและมีจิตวิทยาเกี่ยวข้องกับบุคคลกลุ่ม และองค์กรที่ดีพอจึงจะทำให้การตัดสินใจประสบผลสำเร็จได้

3. ทฤษฎีเกม (Game Theory)

สภาพสังคมปัจจุบันมีความแตกต่างและซับซ้อนในหลายมิติมากกว่าในอดีตที่ผ่านมา พฤติกรรมของกลุ่มคนต่างๆ ในสังคมสามารถถูกกระตุ้นเหนี่ยวนำโดยผลประโยชน์ ความต้องการ การได้รับข่าวสารและสิ่งเร้าต่างๆ ที่มีอิทธิพลเป็นอันมาก อีกทั้งยังสามารถเปลี่ยนแปลงได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้นในกระบวนการตัดสินใจต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับด้านการทหาร ความมั่นคง การแก้ไขสถานการณ์วิกฤติและภัยพิบัติต่างๆ ที่จะต้องเกี่ยวข้องกับการควบคุมกลุ่มคนจำนวนมากในระยะเวลาที่ต่อเนื่องยาวนานจึงมีความซับซ้อนและยากลำบากมากขึ้น

ปัจจุบันในการบริหารจัดการระดับสูงทั้งในต่างประเทศและในประเทศไทยได้มีการนำกระบวนการคิดตามแนวทางทฤษฎีเกมเพื่อมาช่วยในการเลือกหาหนทางที่เหมาะสมที่สุด (อาจเป็นการได้ประโยชน์มากที่สุด หรือการเสียประโยชน์น้อยที่สุด ในกรอบความเป็นไปได้) ในสถานการณ์นั้นๆ ซึ่งเป็นกระบวนการคิดบนพื้นฐานว่ามนุษย์มีการตัดสินใจที่มีเหตุผล (Rational Decision-Making) และพยายามจะหาทางเลือกที่ดีที่สุดสำหรับตนเอง ทฤษฎีเกมเป็นสาขาของคณิตศาสตร์ประยุกต์ที่ศึกษาเกี่ยวกับสถานการณ์ขัดแย้งที่มีผู้เล่นหลายฝ่าย เป็นการจำลองสถานการณ์ทางกลยุทธ์ซึ่งความสำเร็จในการตัดสินใจของแต่ละบุคคลจะขึ้นอยู่กับทางเลือกและการตัดสินใจของบุคคลอื่นในเกมด้วย โดยแต่ละฝ่ายต่างก็พยายามแสวงหาผลตอบแทนให้ได้มากที่สุด โดยที่ต้องตัดสินใจเลือกกลยุทธ์ของตนในขณะที่ต้องคาดคะเนกลยุทธ์ของฝ่ายตรงข้ามด้วย แม้ว่าทฤษฎีเกมมีรากฐานการศึกษาเกี่ยวกับการเล่นหลายชนิด เช่น หมากรุก ทิก-แทค-โท และ ป็อกเกอร์ อันเป็นที่มาของชื่อ แต่แบบจำลองนี้ยังเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ขัดแย้งในหลายสาขา เช่น สังคมวิทยา เศรษฐศาสตร์ รัฐศาสตร์ การทหาร รวมถึงชีววิทยา แม้ว่าเดิมทฤษฎีเกมจะถูกพัฒนาขึ้นเพื่อวิเคราะห์การแข่งขันซึ่งบุคคลหนึ่งได้มากกว่าที่อีกฝ่ายหนึ่งเสียมากกว่า แต่ปัจจุบันก็ได้มีการขยายมุมมองและแนวคิดเพื่อให้ครอบคลุมถึงปฏิสัมพันธ์หลายรูปแบบทั้งการร่วมมือกันเพื่อให้ได้ผลประโยชน์ร่วมกันทั้งนี้อาจเป็นในระยะสั้นหรือในระยะยาว

3.1 วิวัฒนาการของทฤษฎีเกม

มีหลักฐานกล่าวถึงแนวความคิดลักษณะทฤษฎีเกมเป็นครั้งแรกในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 18 มีผู้ทำการวิเคราะห์หากกลยุทธ์ที่ดีที่สุดในการเล่นเกมไพ่ชนิดหนึ่งที่มีผู้เล่นสองคน และต่อมาได้มีการวิเคราะห์ทฤษฎีเกมถึงวิธีที่รัฐจะถูกคาดหวังให้วางตัวภายใต้ระบบการเก็บภาษีที่แตกต่างกัน แต่ที่ถือว่าเป็นจุดเริ่มของทฤษฎีเกมสมัยใหม่ได้แก่การศึกษาของ John von Neumann ในเรื่องเกี่ยวกับวิธีการหาจุดสมดุลหรือทางเลือกที่สอดคล้องกันทั้งสองฝ่ายสำหรับเกมที่ต้องมีแพ้-ชนะ (zero-sum Game) ระหว่างผู้เล่นจำนวนสองคน และต่อมาได้มีการตีพิมพ์หนังสือ Theory of Games and Economic Behavior ในปี ค.ศ.1944

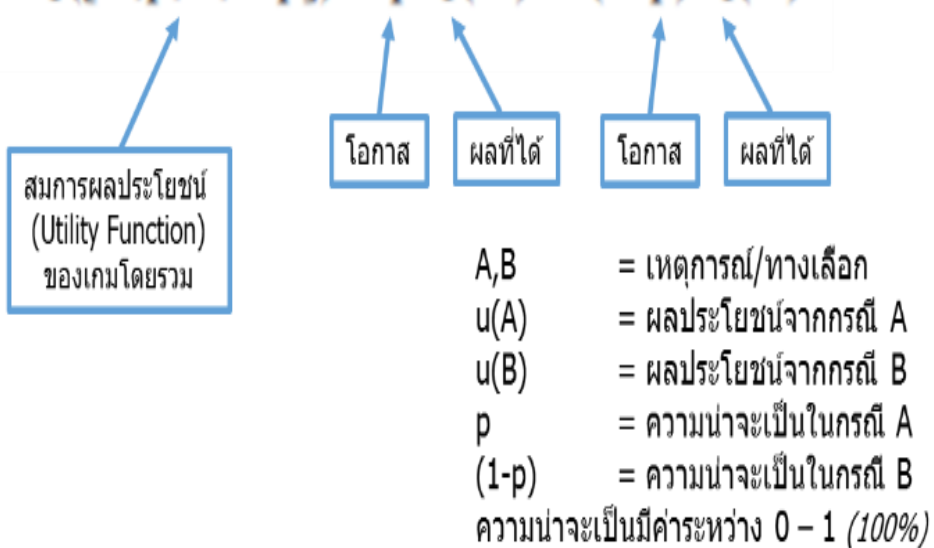
ในปี ค.ศ.1950 (พ.ศ.2493) ได้มีการอภิปรายศึกษาปัญหา “ความลำบากใจของนักโทษ (Prisoners’ Dilemma)” ซึ่งจะได้อีกตัวอย่างในช่วงต่อไป และได้มีนักคิดจำนวนมากทำการศึกษาทฤษฎีเกมในรูปแบบอื่นๆ หนึ่งในนั้นได้แก่ John Forbes Nash ซึ่งได้เสนอแนวคิดจุดดุลยภาพของ แนช (Nash’s Equilibrium) ซึ่งเป็นพื้นฐานของทฤษฎีเกมสมัยใหม่และทำให้เขาได้รับรางวัลโนเบลในสาขาเศรษฐศาสตร์ในเวลาต่อมา

ตั้งแต่ปี ค.ศ.1954 ทฤษฎีเกมได้ถูกนำไปใช้ในการกำหนดยุทธศาสตร์ทหารภายหลังสงครามโลกครั้งที่สอง และมีบทบาทอย่างสูงในช่วงยุคสงครามเย็นระหว่างสหรัฐอเมริกาและสหภาพโซเวียต ในปัจจุบันทฤษฎีเกมได้รับการศึกษาวิจัยอย่างกว้างขวางและมีอิทธิพลต่อการดำเนินยุทธศาสตร์ชาติมหาอำนาจต่างๆทั้งในด้านเศรษฐกิจ ธุรกิจ การเมือง การทหารและความมั่นคง ฯลฯ พัฒนาการของทฤษฎีเกมสามารถแบ่งตามยุคสมัยตั้งแต่มีการศึกษาค้นคว้าในยุคเริ่มต้นและมีการปรับปรุงเพิ่มเติมต่อมาในภายหลังจนกระทั่งปัจจุบันนี้เป็น 3 ช่วง โดย Manfred J. Holler (2001) ได้สรุปไว้ในบทความชื่อ Classical, modern, and new game theory กล่าวคือ

3.1.1 ทฤษฎีเกมแบบคลาสสิก (Classical Game Theory) นักทฤษฎีเกมโดยทั่วไปถือว่าการศึกษาของ John von Neumann and Morgenstern (1944) ในเกมรูปแบบเกมที่ต้องมีการพิจารณาผลประโยชน์ (Utility Function) ภายใต้ความไม่แน่นอน (Uncertainty) เป็นรูปแบบของการตัดสินใจแบบมีเหตุมีผล (Rational Decision-Making Model) และเป็นจุดเริ่มของทฤษฎีเกมแบบคลาสสิก (Classic) ซึ่งโดยพื้นฐานแล้วมนุษย์จะเลือกทั้งผลประโยชน์ที่มากกว่าและมีความเป็นไปได้มากกว่า แต่หากจะต้องเลือกมีโอกาสน้อยแต่ผลประโยชน์มาก กับมีโอกาสมากแต่ผลประโยชน์น้อย มนุษย์ก็ต้องพิจารณาทางเลือกนั้นเป็นรายกรณีตามทางเลือกที่มีอยู่ทั้งหมด ในภาพที่ 2.6 แสดงผลประโยชน์ที่จะได้รับและทางเลือกของเกมที่มีเพียง 2 ทางเลือก ซึ่งแต่ละทางเลือกมีโอกาสเกิดขึ้นไม่เท่ากัน (ได้ผล A = p / ได้ผล B = $(1-p)$) ซึ่งถ้าโอกาส p เท่ากับ 0.3 (30%) แล้ว โอกาส $(1-p)$ ก็จะเท่ากับ 0.7 (70%) เป็นต้น ในขณะที่ผลประโยชน์ที่คาดหมาย (Expected Utility) ของกรณี A และกรณี B จะเท่ากับ $u(A)$ และ $u(B)$ ตามลำดับ ซึ่งเกมในแบบนี้จะมีการแบ่งผลได้-ผลเสียอย่างชัดเจนระหว่าง 2 ทางเลือก และ 2 ผู้เล่น ซึ่งจะสามารถแบ่งออกเป็น ได้-เสีย หรือ แพ้-ชนะ ซึ่งหากฝ่ายหนึ่งได้อีกฝ่ายหนึ่งก็จะเสียซึ่งเรียกว่า Two-Person Zero-Sum Game ซึ่งข้อจำกัดของเกมในรูปแบบนี้อยู่ที่การต้องมีทางเลือกและผลประโยชน์ที่แบ่งแยกและวัดประเมินค่าแตกต่างกันได้อย่างชัดเจน (Pure Conflict of Interest) ซึ่งในความเป็นจริงหากผู้เล่นในเกมมีการต่อรอง ผ่อนผัน หรือมีความร่วมมือ และเล่นเกมต่อเนื่องก็จะไม่สามารถใช้เกมรูปแบบนี้ในการตัดสินใจได้อีกต่อไป

von Neumann-Morgenstern utility function.

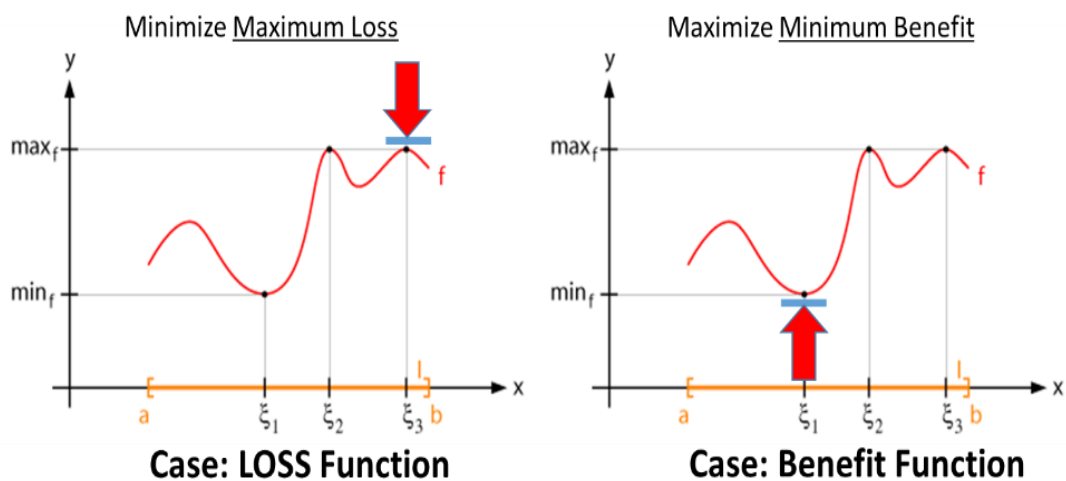
$$u_i([A,p;B,1-p]) = pu_i(A) + (1-p)u_i(B)$$



ภาพที่ 2.6 แสดงผลประโยชน์ของผู้เล่นเกมที่มีทางเลือก 2 ทางและมีโอกาสต่างกัน

ที่มา : Manfred J. Holler. (2001). **Classical, Modern and New Game Theory.** p. 3.

ตัวอย่างของแนวคิดทฤษฎีเกมแบบคลาสสิกนี้ มักนิยมใช้เกมความลำบากใจของนักโทษ (Prisoner's Dilemma) ซึ่งได้แสดงรายละเอียดไว้ในหัวข้อที่ 1.2 แนวคิดทฤษฎีเกมเบื้องต้น นอกจากนี้แล้วยังมีทฤษฎีเกมที่อาศัยแนวคิดแบบมินิแมกซ์ (The Minimax Theorem) ซึ่งโดยสรุปเป็นการพยายามหาทางเลือกที่จะเกิดผลเสียขั้นร้ายแรงในระดับต่ำที่สุด (Minimize The Maximum Loss) ตลอดจนทางเลือกที่จะได้ผลประโยชน์ขั้นต่ำให้มากที่สุด (The Maximin Theorem - Maximize The Minimum Benefit) เพื่อเป็นการช่วยให้การตัดสินใจนั้นอยู่ในโซนที่ปลอดภัยมากที่สุดแม้ยังคงมีความไม่แน่นอนของสถานการณ์ ดังแสดงในภาพที่ 2.7



Every continuous real function f on a closed interval $[a, b]$ takes its minimum and its maximum there; i.e., there exists at least one $\xi \in [a, b]$ with

$$f(\xi) = \min(\{f(x) \mid x \in [a, b]\}) = \inf(\{f(x) \mid x \in [a, b]\})$$

and there exists at least one $\xi \in [a, b]$ with

$$f(\xi) = \max(\{f(x) \mid x \in [a, b]\}) = \sup(\{f(x) \mid x \in [a, b]\}).$$

ภาพที่ 2.7 การนำแนวคิดทางคณิตศาสตร์แบบมินิแมกซ์ และแมกซิมินมาใช้ในทฤษฎีเกม

ที่มา : Mas-Colell Whinston Green. (1995). **Microeconomic Theory**. p. 264.

3.1.2 ทฤษฎีเกมยุคใหม่ (Modern Game Theory) ภายหลังจากการเสนอคุณูปการของ John Nash (1951) ซึ่งได้แสดงถึงเกมในรูปแบบที่มีผู้เล่นหลายคนและแต่ละคนมีทางเลือกและผลประโยชน์ไม่เหมือนกันและไม่เท่ากันนั้น ผู้เล่นแต่ละคนจะไม่สามารถหาผลประโยชน์สูงสุดแต่เฉพาะลำพังตัวได้ เนื่องจากจะทำให้ผู้เล่นอื่นๆ เกิดการเปลี่ยนแปลงกลยุทธ์ของตนไปด้วย และเกมจะสามารถหาจุดลงตัวที่ตอบสนองต่อผู้เล่นทุกคนในเกมได้ดีที่สุด ซึ่งเรียกว่าจุดดุลยภาพของแนช (Nash's Equilibrium) และเป็นการเริ่มยุคสมัยของทฤษฎีเกมแบบโมเดิร์น (Modern) ซึ่งมุ่งจะหากลยุทธ์ที่มีความโดดเด่นมากที่สุด (Dominant Strategies) กว่ากลยุทธ์ทางเลือกอื่นๆ ซึ่งจะทำให้เกิดจุดดุลยภาพที่จะให้ประโยชน์มากที่สุดและลงตัว แต่ในขณะเดียวกันก็จะมีบางกลยุทธ์ซึ่งจะด้อยกว่า (Dominated Strategies) เมื่อเปรียบเทียบกับกลยุทธ์ทางเลือกอื่นๆ ซึ่งมี 2 ระดับคือด้อยกว่ากลยุทธ์อื่นๆ ทั้งหมด (Strictly Dominated Strategies) และเสมอหรือด้อยกว่ากลยุทธ์อื่นๆ (Weakly Dominated Strategies) ดังแสดงในภาพที่ 2.8

Definition 8.B.1: A strategy $s_i \in S_i$ is a *strictly dominant strategy* for player i in game $\Gamma_N = [I, \{S_i\}, \{u_i(\cdot)\}]$ if for all $s'_i \neq s_i$, we have

$$u_i(s_i, s_{-i}) > u_i(s'_i, s_{-i})$$

for all $s_{-i} \in S_{-i}$.

Definition 8.B.2: A strategy $s_i \in S_i$ is *strictly dominated* for player i in game $\Gamma_N = [I, \{S_i\}, \{u_i(\cdot)\}]$ if there exists another strategy $s'_i \in S_i$ such that for all $s_{-i} \in S_{-i}$,

$$u_i(s'_i, s_{-i}) > u_i(s_i, s_{-i}).$$

In this case, we say that strategy s'_i *strictly dominates* strategy s_i .

Definition 8.B.3: A strategy $s_i \in S_i$ is *weakly dominated* in game $\Gamma_N = [I, \{S_i\}, \{u_i(\cdot)\}]$ if there exists another strategy $s'_i \in S_i$ such that for all $s_{-i} \in S_{-i}$,

$$u_i(s'_i, s_{-i}) \geq u_i(s_i, s_{-i}),$$

		Player 2					
		L	R				
Player 1	U	2, -2	-1, 1	U, M : Weakly Dominated Player 1	U	5, 2	4, 0
	M	-2, 1	1, -1		M	6, 0	3, 1
	D	-2, 5	-1, 2		D	5, 4	-6, 4
D : Strictly Dominated							

ภาพที่ 2.8 ข้อกำหนดกลยุทธ์ที่เด่น (Dominant) และด้อย (Dominated)

ที่มา : Mas-Colell Whinston Green. (1995). **Microeconomic Theory**. p. 236-239.

นอกจากนี้ยังมีแนวคิดของกลยุทธ์ผสม (Mixed Strategies) ซึ่งในแต่ละกลยุทธ์จะมีความน่าจะเป็น (Probability) ที่ไม่เท่ากันในการพิจารณาผลประโยชน์ของเกมจึงต้องนำค่าความน่าจะเป็นเหล่านั้นมาคิดคำนวณด้วย จึงส่งผลให้เกิดจุดดุลยภาพของกลยุทธ์ผสม (Mixed Strategy Equilibria) ขึ้นมาอีกด้วย ในการดำเนินกลยุทธ์ของแต่ละฝ่ายจะมีผลของการได้รับข่าวสารไม่สมบูรณ์ (complete Information) ซึ่งจะส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกกลยุทธ์ได้อย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งต่างกับแนวคิดแบบ Classical Game Theory ซึ่งถือว่าทุกฝ่ายมีข้อมูลเท่ากัน

3.1.3 ทฤษฎีเกมใหม่ (New Game Theory) ในปัจจุบันการศึกษาทฤษฎีเกมพบว่าการตัดสินใจจากแนวคิดแบบโมเดิร์นนั้นยังคงมีความคลาดเคลื่อนได้จากความไม่แน่นอน (Uncertainty) ซึ่งมีผลมาจากการเกิดความเชื่อ (The Forming of Beliefs) และชุดข้อมูลที่แตกต่างกัน เช่นเมื่อพิจารณาจากตารางผลประโยชน์ (Pay-Off Matrix) แล้วผู้เล่นหนึ่งอาจเลือกกลยุทธ์ที่จะทำให้เกิดดุลยภาพและได้ประโยชน์มากที่สุด แต่แล้วผู้เล่นนั้นก็กลับต้องเสียใจในภายหลังจากผู้เล่นคนอื่นๆ ได้เลือกกลยุทธ์แล้ว (ปิดเกม) ว่าตนเองนั้นเลือกกลยุทธ์ที่ผิดพลาดไป เนื่องจากความไม่แน่นอนของเกมที่มีความซับซ้อนกว่าที่คิด ซึ่งมีความไม่แน่นอนของการใช้กลยุทธ์ (Strategy-related or Payoff-related Uncertainties) เป็นความไม่แน่นอนระดับแรก (First-Order) และความไม่แน่นอนของความเชื่อและความคาดหวัง (Beliefs and Expectation) เป็นความไม่แน่นอนระดับสอง (Second-Order) ซึ่งก็สามารถจะนำมาพิจารณาอย่างเป็นระบบได้เช่นเดียวกัน หากแต่ต้องคำนึงถึงว่าความเชื่อและความคาดหวังของผู้เล่นคนอื่นๆ ในเกมและชุดข้อมูลที่ได้รับแตกต่างกันนั้นทำให้ผู้เล่นคนอื่นๆ เลือกที่จะตอบสนองกับกลยุทธ์ที่เราเลือกใช้แตกต่างจากที่เราคาดหมายไว้ได้ ซึ่งแนวคิดของทฤษฎีเกมดังกล่าวข้างต้นมีพื้นฐานปรัชญาเกี่ยวกับกำเนิดธรรมชาติวิสัยของมนุษย์หรือทฤษฎีเกมแบบปรัชญาวิทยา (Epistemic Foundation of Game Theory) ซึ่งจะมีความซับซ้อนกว่าทฤษฎีเกมแบบคลาสสิกไปมาก นอกจากนี้ปัจจุบันยังมีการศึกษาเกมย่อย (Subgame) ซึ่งเป็นส่วนของการตัดสินใจย่อยๆ ที่จะส่งผลต่อเกมหลักซึ่งเป็นเกมต่อเนื่อง (Sequential Games) ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนสามารถตัดสินใจได้หลายครั้งและสามารถตอบสนองต่อการตัดสินใจเลือกกลยุทธ์ของผู้เล่นอื่นๆ ในรอบก่อนๆ โดยที่ผลของการเลือกกลยุทธ์ของผู้เล่นหนึ่งในเกมจะมีอิทธิพลต่อความคาดคะเนและความไว้วางใจของผู้เล่นคนอื่นๆ ในครั้งต่อมา ในปัจจุบันการศึกษาทฤษฎีเกมยังคงมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องไปในอนาคตและมีการใช้คณิตศาสตร์ที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น

3.2 แนวคิดทฤษฎีเกมเบื้องต้น

ในการศึกษาทฤษฎีเกมขั้นพื้นฐาน (Classical Game Theory) จะมีรูปแบบเกมความลำบากใจของนักโทษ (Prisoner's Dilemma) เป็นปัญหาพื้นฐานในทฤษฎีเกมซึ่งแสดงให้เห็นว่าเหตุใดคนสองคนจึงอาจไม่ร่วมมือกันแม้ว่าทั้งสองจะได้รับผลประโยชน์มากที่สุดในการร่วมมือกันนั้น ตัวอย่างคลาสสิกของความลำบากใจของนักโทษมีดังนี้

ผู้ต้องสงสัยสองคนถูกตำรวจจับกุม ตำรวจมีหลักฐานไม่เพียงพอที่จะพิสูจน์ว่ามีความผิด ตำรวจแยกผู้ต้องสงสัยทั้งคู่ออกจากกัน และเสนอข้อเสนอดีด้วยกันแก่ผู้ต้องสงสัยทั้งคู่ หากคนหนึ่งให้การเป็นพยานต่ออีกคนหนึ่ง (แปรพักตร์) และอีกคนหนึ่งยังคงไม่ให้การ (ร่วมมือ) ผู้แปรพักตร์จะถูกปล่อยตัวไปแต่ผู้สมคบคิดที่ไม่ให้การจะได้รับโทษจำคุกเต็มหนึ่งปี หากทั้งคู่ไม่ให้การ นักโทษทั้งสองจะถูกตัดสินจำคุกเพียงหนึ่งเดือนด้วยข้อหาเล็กน้อย หากทั้งสองให้การ แต่ละคนจะได้รับโทษสามเดือน นักโทษแต่ละคนต้องเลือกที่จะทรยศอีกฝ่ายหนึ่งหรือปฏิเสธที่จะให้การ แต่ละคนต่างก็รู้ว่าอีกฝ่ายหนึ่งไม่อาจรู้ได้ถึงการทรยศก่อนการสืบสวนจะสิ้นสุด นักโทษควรทำอย่างไร

ผลการจับคู่การตัดสินใจ ของนักโทษ ก และ ข ในกรณีต่างๆ	ข-1 นักโทษ ข ปฏิเสธจะให้การ (ร่วมมือ)	ข-1 นักโทษ ข สารภาพ (แปรพักตร์)
ก-1 นักโทษ ก ปฏิเสธจะให้การ (ร่วมมือ)	นักโทษ ก: 1 เดือน นักโทษ ข: 1 เดือน ผลประโยชน์ (ก,ข) = (3,3) (ชนะ,ชนะ)	นักโทษ ก: 12 เดือน นักโทษ ข: 0 เดือน (ปล่อยตัว) ผลประโยชน์ (ก,ข) = (0,5) (แพ้,ชนะ+)
ก-2 นักโทษ ก สารภาพ (แปรพักตร์)	นักโทษ ก: 0 เดือน (ปล่อยตัว) นักโทษ ข: 12 เดือน ผลประโยชน์ (ก,ข) = (5,0) (ชนะ+,แพ้-)	นักโทษ ก: 3 เดือน นักโทษ ข: 3 เดือน ผลประโยชน์ (ก,ข) = (1,1) (แพ้,แพ้) = Nash's Equilibrium =

ภาพที่ 2.9 แสดงผลการจับคู่การตัดสินใจของนักโทษ ก และนักโทษ ข ในกรณีต่างๆ

ที่มา : J. M. Perloff. (2008). **Microeconomics Theory and Applications with Calculus.** p. 495-496.

หากผู้เล่นแต่ละคนต่างสนใจลดเวลาในการถูกจำคุกลงให้เหลือน้อยที่สุด เช่นนั้นแล้วความลำบากใจของนักโทษก็จะเป็นเกมที่มีผลรวมไม่เป็นศูนย์ซึ่งผู้เล่นทั้งสองอาจร่วมมือกันหรือแปรพักตร์จากผู้เล่นอีกคนหนึ่ง ในเกมนี้ เช่นเดียวกับทฤษฎีเกมส่วนมาก ผู้เล่นแต่ละคน (นักโทษ) ต่างก็ต้องการให้ตนเองได้รับผลประโยชน์มากที่สุด โดยไม่คำนึงถึงผลประโยชน์ของผู้เล่นอีกคนหนึ่ง สมดุลเฉพาะของเกมนี้คือ สภาวะเลวกว่าอุดมภาพแบบพาเรโต (Pareto-suboptimal solution) นั่นคือทางเลือกนำไปให้ผู้เล่นทั้งสองเลือกที่จะแปรพักตร์ทั้งคู่ ถึงแม้ว่าผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับผลประโยชน์มากกว่าหากทั้งสองร่วมมือกัน

ในรูปแบบคลาสสิกของเกมนี้ การแปรพักตร์เป็นกลยุทธ์เด่น (Dominant Strategy) เหนือกว่าการร่วมมือกัน ดังนั้นสมดุลที่เป็นไปได้ของเกมนี้คือผู้เล่นทุกคนเลือกจะแปรพักตร์ ไม่ว่าผู้เล่นอีกฝ่ายจะเลือกอะไร แต่ผู้เล่นจะได้รับผลประโยชน์สูงสุดโดยการเลือกแปรพักตร์ เพราะว่าในสถานการณ์ใด ๆ การเลือกแปรพักตร์ได้ประโยชน์มากกว่าจะร่วมมือกัน ผู้เล่นทุกคนจึงเลือกแปรพักตร์ และผลที่ได้ก็จะออกมาเท่ากัน ตารางแสดงผลการจับคู่การตัดสินใจของนักโทษ ก และ ข ในกรณีต่างๆ (แต่ละกรณีการจับคู่ระหว่างกลยุทธ์ทางเลือกของนักโทษ ก (มีได้ 2 ทาง) และกลยุทธ์ทางเลือกของนักโทษ ข (มีได้ 2 ทาง) ได้แสดงในภาพที่ 2.9

จากภาพที่ 2.9 จะเห็นได้ว่าการเปรียบเทียบผลประโยชน์ (การติดคุกระยะเวลาสั้นลง) นั้นนักโทษแต่ละคนจะมีโอกาสได้รับระดับผลประโยชน์ 0 1 3 และ 5 คะแนน ซึ่งกรณีมากที่สุดคือ 5 คะแนน (ถูกปล่อยตัว) และต่ำสุดคือ (ติดคุกนานสุด 12 เดือน) ในขณะที่ยังมีโอกาสได้รับผลประโยชน์ในระดับกลางๆ คือ 1 คะแนน (ติดคุกเพียง 3 เดือน) และ 3 คะแนน (ติดคุกเพียง 1 เดือน) ทั้งนี้ผลลัพธ์ไม่ได้เกิดจากเพียงการเลือกของนักโทษคนใดคนหนึ่ง หากแต่เกิดจากการเลือกของนักโทษทั้งสองคนรวมกัน ซึ่งแต่ละคนก็ไม่สามารถทราบได้ว่าอีกฝ่ายหนึ่งจะเลือกทางไหนก่อนที่จะต้องตัดสินใจเลือกทางของตนเอง ดังนั้นแต่ละฝ่ายจึงต้องพิจารณาทางเลือกที่น่าจะให้ผลดีที่สุดที่เป็นไปได้ไม่ว่าอีกฝ่ายหนึ่งจะเลือกอย่างไรก็ตาม กล่าวคือสำหรับนักโทษ ข จะพิจารณาว่าถ้าหากตนเองเลือกทางที่ 1 (ปฏิเสธให้การ) ผลที่ตนเองจะได้คือ 3 และ 0 คะแนน ในขณะที่หากเลือกทางที่ 2 (แปรพักตร์) ผลที่ตนเองจะได้คือ 5 และ 1 คะแนน ตามสถานการณ์ที่นักโทษ ก ซึ่งเป็นฝ่ายตรงข้ามจะเลือกทางที่ 1 และ 2 ตามลำดับ ดังนั้นนักโทษ ข จึงควรที่จะเลือกแนวทางที่ 2 ซึ่งให้ประโยชน์สูงกว่าอย่างแน่นอนในทุกกรณี ($5 > 3$ และ $1 > 0$) ซึ่งทางวิชาการเรียกว่าจุดดุลยภาพ (Nash's Equilibrium)

ตัวอย่างข้างต้นเป็นกรณีที่เรียบง่ายมีตัวคู่ต่อสู้ในเกมเพียง 2 ฝ่าย มีการตัดสินใจคนละเพียงครั้งเดียวเท่านั้น นอกจากนี้แล้วยังมีผลประโยชน์จากทางเลือกที่เปรียบเทียบกันแล้วเห็นได้ชัดเจนว่าควรเลือกทางใด เพื่อให้สามารถทำความเข้าใจกับรูปแบบต่างๆของทฤษฎีเกมในภาพรวมขอให้พิจารณาการแจกแจงจำแนกองค์ประกอบและรูปแบบต่างๆของทฤษฎีเกมในปัจจุบันซึ่งผู้เขียนได้แปลจากเอกสารการสอนของ Professor Yale Braunstein UC Berkeley ได้ดังนี้

3.2.1 สมมติฐาน (Assumption)

- 1) มนุษย์ตัดสินใจแบบมีเหตุผล (Human are rational being)
- 2) มนุษย์จะพยายามหาทางเลือกที่ดีที่สุดในการเป็นไปได้อันหนึ่ง (Human always seek the best alternative in a set of possible choices)
- 3) การที่ต้องตั้งข้อสมมติฐานความมีเหตุผล (Rationality) ก็เพื่อให้สามารถคาดหมายพฤติกรรมได้และทำให้กรอบความเป็นไปได้นั้นแคบลง

3.2.2 ทฤษฎีอรรถประโยชน์ (Utility Theory)

- 1) มีพื้นฐานบนแนวคิดความมีเหตุผล และความพยายามให้ได้ผลประโยชน์สูงสุด (Maximization of Utility)
- 2) อรรถประโยชน์ของมนุษย์แต่ละคนจะพิจารณาจากทัศนคติและความชอบส่วนตัว (Preference) ต่อสิ่งต่างๆ

3.2.3 พื้นฐานที่ควรทราบ

- 1) ทฤษฎีเกมเป็นการศึกษาทางคณิตศาสตร์เพื่อหากลยุทธ์ที่ดีที่สุด (Best strategy) สำหรับสถานการณ์ที่ถูกกำหนดมา เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่เหมาะสม (To optimize the outcomes)
- 2) ใช้ทฤษฎีเกมเพื่อหากลยุทธ์ที่ยอมรับได้ในสถานการณ์ความขัดแย้ง (Acceptable Strategies in conflict situations)
- 3) ทฤษฎีเกมเป็นมโนคติของสถานการณ์จริงที่ซับซ้อน (Abstraction of real complex situation)
- 4) ทฤษฎีเกมเกี่ยวข้องกับคณิตศาสตร์มาก (Highly mathematical)
- 5) ทฤษฎีเกมถือว่าปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ทุกคนสามารถทำความเข้าใจและคาดเดาได้จากการสันนิษฐาน (All human interactions can be understood and navigated by presumptions)

3.2.4 ทำไมทฤษฎีเกมจึงสำคัญ

- 1) มนุษย์จะมีการตัดสินใจอยู่ตลอดเวลา
- 2) ตอบสนองความต้องการในการตัดสินใจอย่างถูกต้องและได้ผลประโยชน์
- 3) ทฤษฎีเกมจะช่วยให้วิเคราะห์สถานการณ์อย่างเป็นเหตุเป็นผลและสร้างทางเลือกที่ยอมรับได้เพื่อตอบสนองต่อสถานการณ์ (To analyze situations more rationally and formulate an acceptable alternative with respect to circumstance)

3.2.5 รูปแบบของเกม

- 1) เกมต่อเนื่องที่ผลัดกันเป็นลำดับ กับ เกมที่ตัดสินใจพร้อมๆกัน (Sequential - vs- Simultaneous moves)

- 2) เกมที่เล่นครั้งเดียว กับ เกมที่เล่นซ้ำ (Single Play -vs- Iterated)
- 3) เกมที่ผลรวมคงที่ กับ เกมที่ผลรวมไม่คงที่ (Zero sum -vs- Non-zero sum)
- (1) เกมที่ผลรวมคงที่ (Zero-Sum)
- ก. ผลรวมของผลลัพธ์ทุกกรณีมีค่าคงที่ตลอดระยะเวลาของเกม
- ข. มีความขัดแย้งของผู้เล่นสองฝ่าย
- ค. ผู้เล่นที่ได้รับข้อมูลมาก่อนจะเกิดประโยชน์มาก
- (2) เกมที่ผลรวมไม่คงที่ (Non-zero Sum)
- ก. ผลรวมของผลลัพธ์ทุกกรณีมีค่าไม่คงที่ตลอดระยะเวลาของเกม
- ข. ผู้เล่นในเกมอาจจะร่วมมือ (Cooperate) หรือแข่งขันต่อสู้กัน (Compete)
- ก. ผู้เล่นที่ได้รับข้อมูลมาก่อนอาจจะเป็นอันตรายก็ได้
- 4) การได้รับข้อมูลที่สมบูรณ์ กับ การได้รับข้อมูลที่ไม่สมบูรณ์ (Perfect -vs - Imperfect information)
- (1) การได้รับข้อมูลที่สมบูรณ์
- ก. ทราบข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมของฝ่ายตรงข้ามล่วงหน้า
- ข. เกมที่ผลัดกันเป็นลำดับ อยู่ในประเภทนี้ เพราะรู้ว่าฝ่ายตรงข้ามใช้กลยุทธ์ใดก่อนที่จะตัดสินใจเลือกกลยุทธ์ได้ตอบ
- (2) การได้รับข้อมูลที่ไม่สมบูรณ์
- ก. ไม่ทราบข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมของฝ่ายตรงข้ามล่วงหน้า หรือทราบเป็นเพียงบางส่วนเท่านั้น
- ข. ผลของการได้รับข้อมูลที่ไม่สมบูรณ์จะลดลงหรือหายไปถ้าได้มีเกมแบบเดียวกันกับคู่ต่อสู้เดิมหลายครั้ง
- 5) เกมแห่งความร่วมมือ กับ เกมแห่งความขัดแย้ง (Cooperative -vs- conflict)
- (1) เกมแห่งความร่วมมือ ผู้เล่นทุกคนอาจได้รับผลลัพธ์ที่ดีขึ้นจากการสื่อสารกัน การมีข้อตกลงร่วมมือกัน
- (2) เกมแห่งความขัดแย้ง
- ก. ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายต่างต่อสู้หักล้างฝ่ายตรงข้าม
- ข. มีลักษณะเป็นเกมที่ผลรวมคงที่ (Zero-Sum) ฝ่ายหนึ่งได้อีกฝ่ายก็เสีย
- ค. มักจะเกิดจากการที่ขาดข้อมูลของฝ่ายตรงข้ามโดยสิ้นเชิง

3.2.6 กลยุทธ์พื้นฐาน

- 1) วางแผนไปข้างหน้าและมองย้อนกลับไปดู (Plan ahead and look back)
- 2) พยายามใช้กลยุทธ์เด่น (Dominating Strategy) ถ้ามีและเป็นไปได้
- 3) กำจัดหรือลดทอนกลยุทธ์ที่อ่อนด้อยกว่า (Dominated Strategies)
- 4) มองหาจุดดุลยภาพ
 - (1) จากกลยุทธ์เด่นมากที่สุดในทุกทางเลือกที่มี (Dominating Equilibrium)
 - (2) จุดดุลยภาพตามแนวคิดมินิแมกซ์ (Minimax Equilibrium)

ก. Minimax – เพื่อลดความเสียหายขึ้นสูงสุด (To minimize the maximum loss) เป็นกลยุทธ์เชิงรับ

ข. Maxim in – เพื่อเพิ่มผลประโยชน์ขึ้นต่ำสุด (To Maximize the minimum gain) เป็นกลยุทธ์เชิงรุก

ค. จุดดุลยภาพของแนช (Nash's Equilibrium)

- (3) ใช้กลยุทธ์ผสม

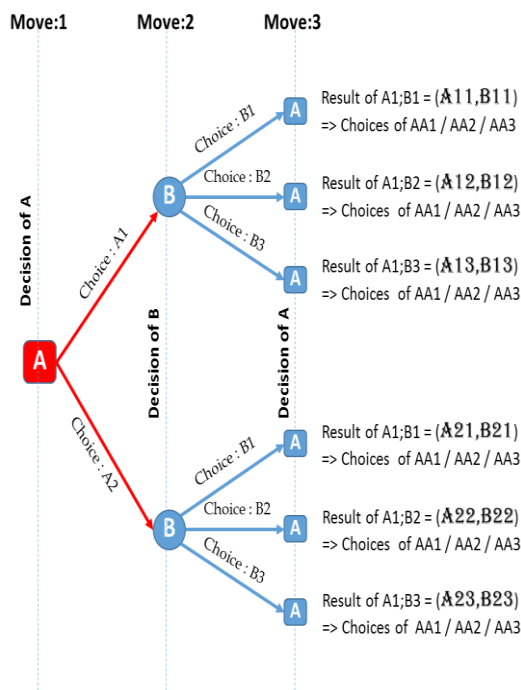
3.2.7 ข้อจำกัดและปัญหา

- 1) บางครั้งสมมติฐานที่ว่ามนุษย์จะพยายามทำให้ตนเองได้ผลประโยชน์มากที่สุดอาจไม่ถูกต้อง และอาจไม่ได้ใช้เหตุผลทุกกรณี
- 2) ผลลัพธ์บางอย่างอาจยากที่จะกำหนดค่าผลประโยชน์ได้
- 3) ไม่ใช่ผลประโยชน์ทุกอย่างจะสามารถให้การตอบสนองได้สมบูรณ์
- 4) ไม่สามารถใช้ได้กับข้อปัญหาทุกชนิด

3.3 ทฤษฎีเกมในลักษณะเกมแบบต่อเนื่อง

เกมแบบต่อเนื่อง (Sequential Game) ผู้เล่นจะผลัดกันเดินเกม ภาพที่ 2.10 เป็นแผนภูมิแสดงถึงเกมที่ประกอบด้วยคู่แข่ง 2 คน และผลัดกันดำเนินเกมโดยผู้เล่น A มี 2 กลยุทธ์ ซึ่งจะมีอิทธิพลต่อผลลัพธ์รวมที่แตกต่างกัน ในขณะที่ผู้เล่น B จะมีอยู่ 3 กลยุทธ์ ที่จะตอบโต้กับผู้เล่น A และก็จะมียิทธิพลต่อผลลัพธ์รวมที่แตกต่างเช่นกัน ดังนั้นในกรณีนี้ก่อนที่ผู้เล่น A จะเลือกแนวทางในห้วงเวลาที่ 1 จะต้องพิจารณาทางเลือกและผลของการที่ผู้เล่น B จะดำเนินกลยุทธ์ในห้วงเวลาที่ 2 และส่งผลกลับมาในห้วงเวลาที่ 3 ซึ่งจะเป็นการตอบโต้ของผู้เล่น A อีกครั้ง ตัวอย่างเช่นเมื่อผู้เล่น A เลือกดำเนินกลยุทธ์ A1 และผู้เล่น B เลือกดำเนินกลยุทธ์ B3 ซึ่งจะทำให้ผลของเกมเกิดขึ้นเป็น A1B3 (4 2) ซึ่งจะแตกต่างกับการที่ผู้เล่น A เลือกกลยุทธ์ A2 และผู้เล่น B เลือกดำเนินกลยุทธ์ B1 ซึ่งจะให้ผลของเกมเป็น A2 B1 (2 4) เป็นต้น และจะถึงเวลาที่ผู้เล่น A จะต้องเลือกดำเนินกลยุทธ์ต่อผลที่เกิดขึ้นเบื้องหน้าต่อไปซึ่งในครั้งนี้อาจมีแนวทางกลยุทธ์มากกว่า 2 แนวทางก็ได้

จากภาพที่ 2.10 แม้แสดงการดำเนินกลยุทธ์หนึ่งที่เริ่มโดยผู้เล่น A และผู้เล่น A รอให้ผู้เล่น B ได้ดำเนินกลยุทธ์โต้ตอบมาจากนั้นผู้เล่น A ก็จะเลือกกลยุทธ์ที่เหมาะสมตอบโต้กลับไปอีก แต่ในความเป็นจริงแล้วผู้เล่น B อาจไม่เป็นผู้ตั้งรับการจู่โจมของผู้เล่น A หากแต่เลือกกลยุทธ์ในการตอบโต้และจู่โจมต่อผู้เล่น A ไปในคราวเดียวกันหรือเป็นชุดของกลยุทธ์หลายอย่างต่อเนื่องติดต่อกัน ไปก็ได้ ในขณะที่ผู้เล่น A ก็ไม่จำเป็น ต้องรอให้ผู้เล่น B ดำเนินการตอบโต้ หากแต่ผู้เล่น A ดำเนินการรุกไปในชุดกลยุทธ์หลายอย่างไปอย่างต่อเนื่องก็ได้ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการพิจารณาเลือกกลยุทธ์ที่เหมาะสมของทฤษฎีเกมในกรณีนี้จะยากและซับซ้อนกว่าแบบ Single Play มากแม้จะจับคู่ผู้เล่นทีละ 2 ฝ่ายเท่านั้นก็ตาม



	B1	B2	B3
A1	A ₁ B ₁ (A ₁₁ ,B ₁₁) (2 , 2)	A ₁ B ₂ (A ₁₂ ,B ₁₂) (3 , 5)	A ₁ B ₃ (A ₁₃ ,B ₁₃) (4 , 2)
A2	A ₂ B ₁ (A ₂₁ ,B ₂₁) (2 , 4)	A ₂ B ₂ (A ₂₂ ,B ₂₂) (3 , 4)	A ₂ B ₃ (A ₂₃ ,B ₂₃) (5 , 5)

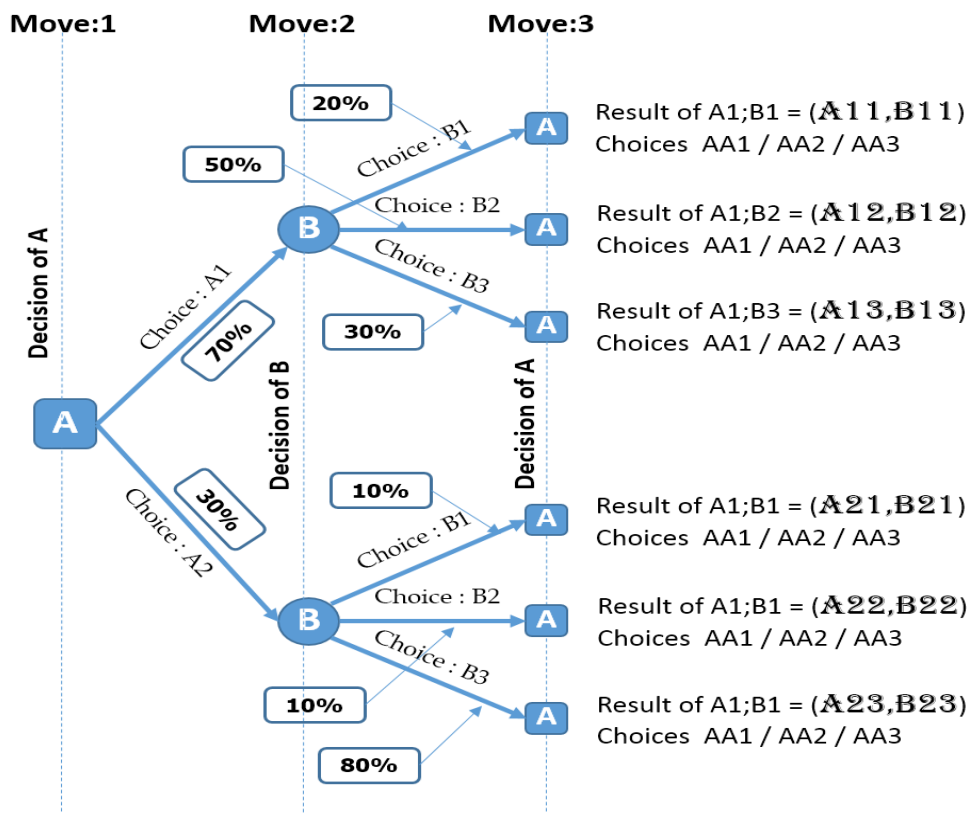
ภาพที่ 2.10 แผนภูมิแสดงเกมแบบต่อเนื่อง

ที่มา : J. M. Perloff. (2008). **Microeconomics Theory and Applications with Calculus.** p. 505-507.

3.4 ทฤษฎีเกมในลักษณะที่มีความโน้มเอียงในการตัดสินใจในแต่ละกลยุทธ์ต่างกัน

จากภาพที่ 2.10 ซึ่งแสดงถึงเกมแบบต่อเนื่องโดยที่ผู้เล่น A มีทางเลือก 2 กลยุทธ์ และผู้เล่น B มีทางเลือก 3 กลยุทธ์ โดยที่โอกาสที่ผู้เล่น A จะเลือกกลยุทธ์ A1 หรือ A2 เป็นไปได้พอๆ กัน (50% : 50%) ในขณะที่โอกาสที่ผู้เล่น B จะเลือกกลยุทธ์ B1 B2 หรือ B3 ก็เป็นไปได้เท่ากัน (33.3% : 33.3% : 33.3%) ในกรณีเช่นนี้การเลือกหาจุดสมดุลของเกมก็ยังสามารถพิจารณาจากตารางผลลัพธ์ได้ แต่ถ้าหากผู้เล่น A และผู้เล่น B มีความโน้มเอียง (Preference) ในกลยุทธ์ใดกลยุทธ์หนึ่งมากกว่าหรือน้อยเป็นพิเศษแล้ว การพิจารณาจากตารางผลลัพธ์ข้างต้นก็อาจคลาดเคลื่อนจากสถานการณ์ไปได้

จากภาพที่ 2.11 แสดงแผนภูมิที่ปรับปรุงจากภาพที่ 2.10 โดยได้คำนึงถึงแนวโน้มการตัดสินใจเลือกกลยุทธ์ที่มีความน่าจะเป็น (Probability) ที่ไม่เท่ากัน ดังนั้นการประเมินสถานการณ์จึงจำเป็นต้องพิจารณาโอกาสที่แต่ละฝ่ายจะเลือกกลยุทธ์ใดๆ ร่วมกับผลลัพธ์ด้วย ซึ่งจะต้องใช้การวิเคราะห์คำนวณที่ซับซ้อนขึ้นเนื่องจากโอกาสที่ผู้เล่น A จะเลือกใช้กลยุทธ์ A1 และ A2 คือ 70% และ 30% ตามลำดับ ในขณะที่โอกาสที่ผู้เล่น B จะตอบสนองกลยุทธ์ A1 ด้วยกลยุทธ์ B1 B2 และ B3 คือ 20% 50% และ 30% ตามลำดับ แต่ถ้าผู้เล่น A เลือกใช้กลยุทธ์ A2 แล้ว ผู้เล่น B กลับจะตอบสนองด้วยกลยุทธ์ B1 B2 และ B3 คือ 10% 10% และ 80% ตามลำดับ ซึ่งจะเห็นได้ว่าผู้เล่น B จะตอบสนองด้วยความน่าจะเป็นที่ต่างกันแม้จะเป็นกลยุทธ์เดียวกันก็ตาม ในกรณีนี้เมทริกซ์ผลลัพธ์ (Payoff Matrix) จะเผชิญกับความไม่แน่นอน (Uncertainty) และจะต้องพิจารณาในลักษณะของผลลัพธ์ที่คาดหวัง (Expected Payoff) และผลประโยชน์ที่มุ่งหวัง (Expected Utility) ซึ่งต้องใช้การคำนวณทางคณิตศาสตร์ที่ซับซ้อนขึ้นซึ่งจะขอไม่กล่าวถึงในที่นี้



ภาพที่ 2.11 แผนภูมิแสดงเกมแบบต่อเนื่อง

ที่มา : J. M. Perloff. (2008). **Microeconomics Theory and Applications with Calculus.** p. 505-507.

4. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเมืองในระบบรัฐสภา

4.1 ทฤษฎีการปกครองระบบรัฐสภา (Parliamentary System)

การปกครองระบอบประชาธิปไตยแบบมีตัวแทนในระบบรัฐสภานั้น อำนาจอธิปไตยเป็นของปวงชน ประชาชนในประเทศร่วมกันใช้สิทธิใช้อำนาจอธิปไตยเป็นส่วนรวม ประชาชนเป็นเจ้าของประเทศ มีสิทธิและหน้าที่ที่จะจัดการปกครองประเทศ รัฐบาลซึ่งเป็นองค์กรจัดการปกครองประเทศจะเป็นของประชาชน โดยมีที่ประชุมของผู้แทนประชาชนซึ่งทำหน้าที่ปกครองประเทศ เรียกว่า “รัฐสภา” รัฐสภา เป็นสถาบันทางการเมืองที่มีความสำคัญต่อการปกครองในระบอบประชาธิปไตย โดยระบบนี้รัฐสภาจะมีอำนาจสูงสุด อำนาจอ่อนกลางอยู่ที่รัฐสภา รัฐสภาจะเป็นแหล่งเดียวที่เป็น “ผู้แทน” ของประชาชนโดยตรง เป็นที่รวมและที่แสดงเจตจำนงสูงสุดของประชาชนทั้งหมด เป็นที่แสดงแนวความคิดและเป็นตัวแทนของการตัดสินใจของประชาชน โดยรัฐสภาจะต้องประกอบด้วย หลักการและทฤษฎีที่สำคัญของรัฐสภา จึงจะเป็นการปกครองระบอบประชาธิปไตยแบบมีตัวแทน ระบบรัฐสภา อำนาจหน้าที่ที่สำคัญของรัฐสภาคือ การตรากฎหมายมาใช้เป็นกฎเกณฑ์การปกครองประเทศ มีอำนาจหน้าที่ในการควบคุมการบริหารราชการแผ่นดินของรัฐบาล และมีอำนาจหน้าที่อื่นๆ นอกจากนี้ รัฐสภายังเป็นที่มาของฝ่ายบริหาร หรือรัฐบาลอีกด้วย

หลักใหญ่ๆ ที่เป็นพื้นฐานสำคัญของการปกครองระบอบประชาธิปไตยแบบมีตัวแทน ในระบบรัฐสภาจะต้องประกอบไปด้วยหลักการที่สำคัญคือ

หลักการแบ่งแยกอำนาจ ในการปกครองระบอบประชาธิปไตยแบบมีตัวแทนในระบบรัฐสภา การแบ่งแยกอำนาจเป็นการประกันอิสระเสรีภาพของประชาชน ทั้งนี้เพราะผู้ใดมีอำนาจ ผู้นั้นมักมีแนวโน้มในการที่จะใช้อำนาจไปในทางที่ผิด วิธีที่ดีที่สุดคือการแบ่งแยกอำนาจออกเป็น ส่วน คือ อำนาจบริหาร อำนาจนิติบัญญัติ อำนาจตุลาการ โดยการแบ่งแยกอำนาจนั้นมีแนวความคิด เกี่ยวกับการแบ่งแยกอำนาจเป็น 2 แบบคือ (1) การแบ่งแยกอำนาจหน้าที่อย่างเด็ดขาด โดยอำนาจบริหาร อำนาจนิติบัญญัติ อำนาจตุลาการ ต่างฝ่ายต่างก็เป็นอิสระไม่เกี่ยวข้องก้ำกัยกัน (2) การแบ่งแยกอำนาจแบบมีความร่วมมือซึ่งกันและกัน โดยการแบ่งแยกอำนาจกันนั้นมิได้ทำให้การร่วมมือกันหมดสิ้นไป

หลักการมีผู้แทนราษฎรคือ การที่ประชาชนมอบอำนาจส่วนหนึ่งให้กับผู้อื่น ซึ่งแต่เดิมเป็นความคิดของชนชั้นมั่งมีที่มีบทบาททางทางเศรษฐกิจและการเมือง การมีผู้แทนราษฎรจะเป็นผลดีแก่ตนคือสามารถลดอำนาจพระมหากษัตริย์ลงได้โดยการ โอนอำนาจนิติบัญญัติให้กับชาติซึ่งตนเข้าทำการแทนในรัฐสภา เป็นการกีดกันประชาชนที่มีโชพวักตนเองไม่ให้เข้าไปมีส่วนร่วมในการปกครองบริหารประเทศ แต่ปัจจุบันความจำเป็นที่จะลดอำนาจพระมหากษัตริย์ และการกีดกันประชาชนไม่ให้เข้าไปมีส่วนร่วมในการบริหารประเทศได้หมดไป ความเป็นประชาธิปไตยมีความ

เด่นชัดขึ้น ซึ่งหลักการมีผู้แทนราษฎรนี้ จะมีแนวคิดว่า อำนาจอธิปไตยเป็นของชาติมิใช่เป็นของบุคคลหนึ่ง หรือกลุ่มบุคคลใด บุคคลเป็นส่วนประกอบของชาติ ประชาชนในประเทศร่วมกันใช้สิทธิใช้อำนาจอธิปไตยเป็นส่วนรวม จึงไม่มีบุคคลใดหรือกลุ่มบุคคลใดใช้อำนาจนี้เป็นเอกเทศได้ เมื่ออำนาจอธิปไตยเป็นของชาติชาติซึ่งไม่มีตัวคนก็ไม่สามารถใช้อำนาจนี้ได้จึงต้องมีการสรรหาบุคคลกลุ่มหนึ่งมาใช้อำนาจนี้แทนชาติ จึงเป็นที่มาของการมีผู้แทนราษฎร ด้วยเหตุนี้ผู้แทนราษฎรที่ได้รับเลือกจึงเป็นผู้แทนของราษฎรทั้งหมด มิใช่เป็นผู้แทนเขตการเลือกตั้งเขตหนึ่งเขตใดโดยเฉพาะ

หลักการตามกฎหมายคือ การปกครองในแบบรัฐสภา จำเป็นที่จะต้องดำเนินไปตามกฎเกณฑ์ที่เขียนไว้เป็นตัวบทอย่างเป็นลายลักษณ์อักษร หรือดำเนินไปตามกฎเกณฑ์ที่เป็นจารีตประเพณี โดยการที่มีการยอมรับนับถือและปฏิบัติตามกฎเหล่านี้อย่างทั่วถึงกันถือได้ว่าเป็นหลักการตามกฎหมาย หลักการตามกฎหมายนั้นมีการแบ่งแยกชั้นต่างๆ ของกฎเกณฑ์ โดยทั่วไป รัฐธรรมนูญย่อมอยู่เหนือกฎเกณฑ์ทั่วไป แต่บางบางประเทศเช่นประเทศอังกฤษแม้ว่าจะไม่มีการเขียนรัฐธรรมนูญเป็นลายลักษณ์อักษรทั้งหมดแต่กฎเกณฑ์บางอย่างก็มีศักดิ์เป็นส่วนหนึ่งของรัฐธรรมนูญและได้รับการยอมรับนับถือ กฎหมายทั่วไปก็มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนกว่ารัฐธรรมนูญ เนื่องจากหลักการมีผู้แทนราษฎรทำให้กฎหมายที่ผ่านรัฐสภาได้ชื่อว่าอยู่เหนือสิ่งอื่นเพราะถือว่าเป็นความต้องการของประชาชนเจ้าของประเทศ กฎหมายจะเป็นเครื่องมือปกป้องสิทธิและเสรีภาพของประชาชน และเป็นสิ่งที่กำหนดขอบเขตสิทธิเสรีภาพของประชาชน กฎหมายจึงมีความสำคัญกว่าสิ่งอื่น เหนือกว่าคำสั่งกฎเกณฑ์ ข้อบังคับของฝ่ายบริหาร โดยฝ่ายบริหารจำเป็นจะต้องอิงอำนาจกฎหมายและไม่ขัดต่อกฎหมายด้วย

ในระบบรัฐสภาโดยหลักการพื้นฐานอย่างเดียวยังไม่เพียงพอที่จะกำหนดว่าเป็นการปกครองระบบรัฐสภาหรือไม่ โดยทั่วไปแล้วระบบรัฐสภาที่มีอยู่แต่ละระบบก็มีความแตกต่างแยกแยะออกไปมากมาย แต่ระบอบการปกครองที่จะถือได้ว่าเป็นการปกครองระบบรัฐสภาก็ต้องประกอบไปด้วยหลักการทฤษฎีที่สำคัญ 2 หลักใหญ่ๆ คือ

หลักทฤษฎีแห่งดุลยภาพ โดยทฤษฎีนี้จะถือว่าการปกครองระบบรัฐสภาเป็นระบบที่ได้ดุลยในการปกครองอย่างดีที่สุด โดยฝ่ายนิติบัญญัติและฝ่ายบริหารจะต้องมีมาตรการที่จะใช้อำนาจของตนคานกับอำนาจอีกฝ่ายหนึ่งอย่างได้ผล โดยรัฐสภาอาจตั้งกระทู้ถามเกี่ยวกับนโยบายหรือการบริหารราชการแผ่นดินของรัฐบาลได้ อาจขอเปิดอภิปรายลงมติไม่ไว้วางใจรัฐบาลเป็นเหตุให้รัฐบาลต้องลาออกได้ ในทำนองเดียวกัน รัฐมนตรีก็มีสิทธิที่จะเข้าไปแถลงชี้แจงปัญหาต่างๆ ในการบริหารประเทศในรัฐสภาได้ และฝ่ายบริหารก็ยุบสภาได้

หลักทฤษฎีว่าด้วยความรับผิดชอบทางการเมืองคือ เมื่อใดก็ตามที่รัฐสภาไม่ให้ความไว้วางใจ ฝ่ายบริหารจำเป็นจะต้องรับผิดชอบทางการเมืองด้วยการลาออกจากตำแหน่ง

4.2 โครงสร้างของรัฐสภาไทย

นับแต่ปีพุทธศักราช 2475 เป็นต้นมาจนถึงปัจจุบันประเทศไทยได้มีการปกครองในระบอบประชาธิปไตย โดยมีรัฐธรรมนูญเป็นกฎหมายสูงสุดของประเทศตลอดมา รัฐธรรมนูญที่มีมาทุกฉบับได้กำหนดรูปแบบการบริหารการปกครองประเทศอยู่ในระบบรัฐสภา โดยมีหลักสำคัญในการปกครองว่า “อำนาจอธิปไตยเป็นของปวงชนชาวไทย” พระมหากษัตริย์ผู้ทรงเป็นประมุขทรงใช้อำนาจนั้นทางรัฐสภา คณะรัฐมนตรีและศาล

จากหลักสำคัญของการปกครองดังกล่าว จึงได้มีการแบ่งอำนาจอธิปไตยซึ่งเป็นอำนาจสูงสุดในการบริหารการปกครองแผ่นดินออกเป็น 3 ฝ่าย ดังนี้

อำนาจนิติบัญญัติ หรืออำนาจในการตรากฎหมายเพื่อใช้บังคับ รัฐสภาเป็นผู้ใช้อำนาจนี้

อำนาจบริหาร หรืออำนาจในการบังคับใช้กฎหมายคณะรัฐมนตรีเป็นผู้ใช้อำนาจนี้

อำนาจตุลาการ หรืออำนาจในการพิพากษาอรรถคดีต่าง ๆ ศาลเป็นองค์กรผู้ใช้อำนาจนี้

อำนาจทั้งสามจะมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน แต่จะสัมพันธ์กันในลักษณะใด มากน้อยเพียงไร ย่อมขึ้นอยู่กับบทบัญญัติแห่งรัฐธรรมนูญฉบับนั้น ๆ ในอันที่จะกำหนดให้เหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพการณ์บ้านเมืองที่ได้ผันแปรเปลี่ยนแปลงไปในแต่ละยุคสมัย

โดยรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550 นอกจากจะมีอำนาจทั้งสามแล้วยังมีอำนาจขององค์กรอิสระตามรัฐธรรมนูญที่จะเป็นฝ่ายตรวจสอบอำนาจรัฐอีกด้วย และรัฐธรรมนูญนี้ยังคงไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยในระบบรัฐสภา โดยกำหนดโครงสร้างของรัฐสภาในรูปแบบของสองสภา คือสภาผู้แทนราษฎร และวุฒิสภา

4.2.1 สภาผู้แทนราษฎร ประกอบด้วยสมาชิกจำนวน 500 คน โดยเป็นสมาชิกซึ่งมาจากการเลือกตั้งแบบแบ่งเขตเลือกตั้งจำนวน 375 คน และสมาชิกซึ่งมาจากการเลือกตั้งแบบบัญชีรายชื่อจำนวน 125 คน การเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรให้ใช้วิธีออกเสียงลงคะแนนโดยตรงและลับ โดยให้ใช้บัตรเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรแบบละ 1 ใบ ในกรณีที่มิมีเหตุการณ์ที่ทำให้การเลือกตั้งทั่วไปครั้งใดมีจำนวนสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรไม่ครบ 500 คน แต่มีจำนวนไม่น้อยกว่าร้อยละ 95 ของจำนวนสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรทั้งหมดหรือไม่น้อยกว่า 475 คน ให้ถือว่าสมาชิกจำนวนนั้นประกอบเป็นสภาผู้แทนราษฎร แต่ต้องดำเนินการให้มีสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรครบ 500 คน ภายใน 180 วัน และให้อยู่ในตำแหน่งได้เพียงเท่าอายุของสภาผู้แทนราษฎรที่เหลืออยู่

1) สมาชิกสภาผู้แทนราษฎรที่มาจากการเลือกตั้งแบบแบ่งเขตเลือกตั้ง ผู้มีสิทธิเลือกตั้งจะออกเสียงลงคะแนนเลือกตั้งผู้สมัครรับเลือกตั้งได้เขตละ 1 คน โดยการคำนวณเกณฑ์จำนวนราษฎรต่อสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรหนึ่งคน

2) สมาชิกสภาผู้แทนราษฎรที่มาจากการเลือกตั้งแบบบัญชีรายชื่อ ผู้มีสิทธิเลือกตั้งจะมีสิทธิออกเสียงลงคะแนนเลือกบัญชีรายชื่อผู้สมัครรับเลือกตั้งที่พรรคการเมืองจัดทำขึ้น

โดยจะเลือกจากบัญชีรายชื่อของพรรคการเมืองใดพรรคการเมืองหนึ่งเพียงพรรคการเมืองเดียว และใช้เขตประเทศเป็นเขตเลือกตั้งทั้งนี้ พรรคการเมืองจะจัดทำบัญชีรายชื่อผู้สมัครรับเลือกตั้งขึ้นพรรคละหนึ่งบัญชี ไม่เกินบัญชีละ 125 คน และยื่นต่อคณะกรรมการการเลือกตั้งก่อนวันเปิดสมัครรับเลือกตั้งสมาชิกซึ่งมาจากการเลือกตั้งแบบแบ่งเขตเลือกตั้ง การคำนวณสัดส่วนผู้สมัครรับเลือกตั้งตามบัญชีรายชื่อของแต่ละพรรคการเมืองที่จะได้รับเลือกตั้งให้นำคะแนนที่แต่ละพรรคการเมืองได้รับการเลือกตั้งมารวมกันทั่วประเทศ แล้วคำนวณเพื่อแบ่งจำนวนผู้ที่ได้รับเลือกตั้งของแต่ละพรรคการเมืองเป็นสัดส่วนที่สัมพันธ์กันโดยตรงกับจำนวนคะแนนรวม โดยให้ผู้สมัครรับเลือกตั้งซึ่งมีรายชื่อในบัญชีรายชื่อของแต่ละพรรคการเมืองได้รับเลือกตั้งตามเกณฑ์คะแนนที่คำนวณได้เรียงตามลำดับหมายเลขในบัญชีรายชื่อของพรรคการเมืองนั้น ทั้งนี้ ตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่บัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติประกอบรัฐธรรมนูญว่าด้วยการเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรและการได้มาซึ่งวุฒิสภา ทั้งนี้ จำนวนสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรแบบบัญชีรายชื่อของแต่ละพรรคการเมืองที่จะได้รับตามผลการคำนวณจะต้องไม่เกินจำนวนผู้สมัครรับเลือกตั้งแบบบัญชีรายชื่อเท่าที่มีอยู่ในแต่ละบัญชีรายชื่อผู้สมัครที่พรรคการเมืองนั้นได้จัดทำขึ้น

3) วาระในการดำรงตำแหน่ง และกรณีตำแหน่งว่าง อายุของสภาผู้แทนราษฎร กำหนดคราวละ 4 ปี นับแต่วันเลือกตั้ง โดยความเป็นสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรจะเริ่มตั้งแต่วันเลือกตั้ง และในระหว่างอายุของสภาผู้แทนราษฎรจะมีการรวบรวมพรรคการเมืองที่มีสมาชิกเป็นสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรมิได้เมื่ออายุของสภาผู้แทนราษฎรสิ้นสุดลง พระมหากษัตริย์จะได้ทรงตราพระราชกฤษฎีกา กำหนดวันเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรใหม่เป็นการเลือกตั้งทั่วไปพร้อมกันทั่วประเทศภายใน 45 วัน นับแต่วันที่อายุของสภาผู้แทนราษฎรสิ้นสุดลง กรณีมีการยุบสภาผู้แทนราษฎร ต้องกำหนดวันเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรใหม่เป็นการเลือกตั้งทั่วไปพร้อมกันทั่วประเทศภายในระยะเวลาไม่น้อยกว่า 45 วัน แต่ไม่เกิน 60 วัน นับแต่วันยุบสภา กรณีตำแหน่งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรว่างลงด้วยเหตุอื่นที่ไม่ใช่เป็นการหมดวาระหรือถูกยุบสภา ถ้าตำแหน่งว่างเป็นสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรที่มาจากการเลือกตั้งแบบแบ่งเขตเลือกตั้งก็ให้มีการเลือกตั้งซ่อมภายใน 45 วัน นับแต่วันที่ตำแหน่งนั้นว่างเว้นแต่อายุของสภาผู้แทนราษฎรจะเหลือไม่ถึง 180 วัน ก็ไม่ต้องเลือกตั้งซ่อม และหากเป็นตำแหน่งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรแบบบัญชีรายชื่อ ก็ให้ประธานสภาผู้แทนราษฎรประกาศให้ผู้มีชื่ออยู่ในลำดับถัดไปในบัญชีรายชื่อของพรรคการเมืองนั้นเลื่อนขึ้นมาเป็นสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรแทนตำแหน่งที่ว่าง โดยต้องประกาศในราชกิจจานุเบกษาภายใน 7 วัน นับแต่วันที่ตำแหน่งนั้นว่างลง เว้นแต่ไม่มีรายชื่อเหลืออยู่ในบัญชีที่จะเลื่อนขึ้นมาแทนตำแหน่งที่ว่างให้สมาชิกสภาผู้แทนราษฎรแบบบัญชีรายชื่อประกอบด้วยสมาชิกเท่าที่มีอยู่ สมาชิกภาพของสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรแบบแบ่งเขตที่เลือกเข้ามาแทนให้เริ่มนับแต่วันเลือกตั้งแทนตำแหน่งที่ว่าง ส่วนสมาชิกภาพของสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรแบบบัญชีรายชื่อที่

เข้ามาแทนให้เริ่มนับแต่วันถัดจากวันประกาศชื่อในราชกิจจานุเบกษา และให้สมาชิกสภาผู้แทนราษฎร ผู้เข้ามาแทนตำแหน่งที่ว่างนั้นอยู่ในตำแหน่งได้เพียงเท่าอายุของสภาผู้แทนราษฎรที่เหลืออยู่

4.2.2 วุฒิสภา ประกอบด้วยสมาชิกจำนวนรวม 150 คน ซึ่งมาจากสมาชิกประเภท คือ ประเภทแรกเป็นสมาชิกที่มาจากการเลือกตั้งของประชาชนจากทุกจังหวัด จังหวัดละ 1 คน (ปัจจุบันมี 77 จังหวัดจึงเท่ากับ 77 คน) และประเภทที่สองเป็นสมาชิกที่มาจากการสรรหาเท่ากับจำนวน 150 คน หักด้วยจำนวนสมาชิกวุฒิสภาที่มาจากการเลือกตั้ง ในกรณีที่มีการเพิ่มหรือลดจังหวัดในระหว่างวาระ ของสมาชิกวุฒิสภาที่มาจากการเลือกตั้ง ให้วุฒิสภาประกอบด้วยสมาชิกเท่าที่มีอยู่ และในกรณีที่ตำแหน่ง สมาชิกวุฒิสภาว่างลง โดยยังไม่มีเลือกตั้งหรือสรรหาขึ้นแทนตำแหน่งที่ว่าง ให้วุฒิสภาประกอบด้วย สมาชิกเท่าที่มีอยู่ ในกรณีที่มีเหตุการณ์ทำให้สมาชิกวุฒิสภาไม่ครบ 150 คนแต่มีจำนวนไม่น้อยกว่า ร้อยละ 95 ของจำนวนสมาชิกวุฒิสภาทั้งหมดให้ถือว่าวุฒิสภาประกอบด้วยสมาชิกจำนวนดังกล่าว แต่ต้องมีการเลือกตั้งหรือการสรรหาให้ได้สมาชิกวุฒิสภาครบจำนวนภายใน 180 วันนับแต่วันที่ มีเหตุการณ์ดังกล่าว และให้สมาชิกวุฒิสภาที่เข้ามานั้นอยู่ในตำแหน่งเพียงเท่าอายุของวุฒิสภาที่เหลืออยู่

สมาชิกวุฒิสภาที่มาจากการเลือกตั้งในแต่ละจังหวัดการเลือกตั้งสมาชิกวุฒิสภา ในแต่ละจังหวัด ให้ใช้เขตจังหวัดเป็นเขตเลือกตั้งและให้มีสมาชิกวุฒิสภาจังหวัดละ 1 คน โดยผู้มี สิทธิเลือกตั้งออกเสียงลงคะแนนเลือกได้เพียง 1 เสียง และผู้สมัครรับเลือกตั้งสามารถหาเสียงเลือกตั้ง ได้แต่เฉพาะที่เกี่ยวกับการปฏิบัติงานในหน้าที่ของวุฒิสภา สมาชิกวุฒิสภาที่มาจากการสรรหาให้มี คณะกรรมการสรรหาสมาชิกวุฒิสภาคณะหนึ่งประกอบด้วย

1. ประธานศาลรัฐธรรมนูญ
2. ประธานกรรมการการเลือกตั้ง
3. ประธานผู้ตรวจการแผ่นดิน
4. ประธานกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ
5. ประธานกรรมการตรวจเงินแผ่นดิน
6. ผู้พิพากษาในศาลฎีกา จำนวน 1 คน ซึ่งที่ประชุมใหญ่ศาลฎีกามอบหมาย
7. ตุลาการในศาลปกครองสูงสุดจำนวน 1 คน ซึ่งที่ประชุมใหญ่ตุลาการใน

ศาลปกครองสูงสุดมอบหมาย

ให้กรรมการเลือกกันเองให้กรรมการผู้หนึ่งเป็นประธานกรรมการ และใน กรณีไม่มีกรรมการในตำแหน่งใด หรือมีแต่ไม่สามารถปฏิบัติหน้าที่ได้ ถ้ากรรมการที่เหลืออยู่นั้นมี จำนวนไม่น้อยกว่ากึ่งหนึ่งให้คณะกรรมการสรรหาสมาชิกวุฒิสภาประกอบด้วยกรรมการที่เหลืออยู่

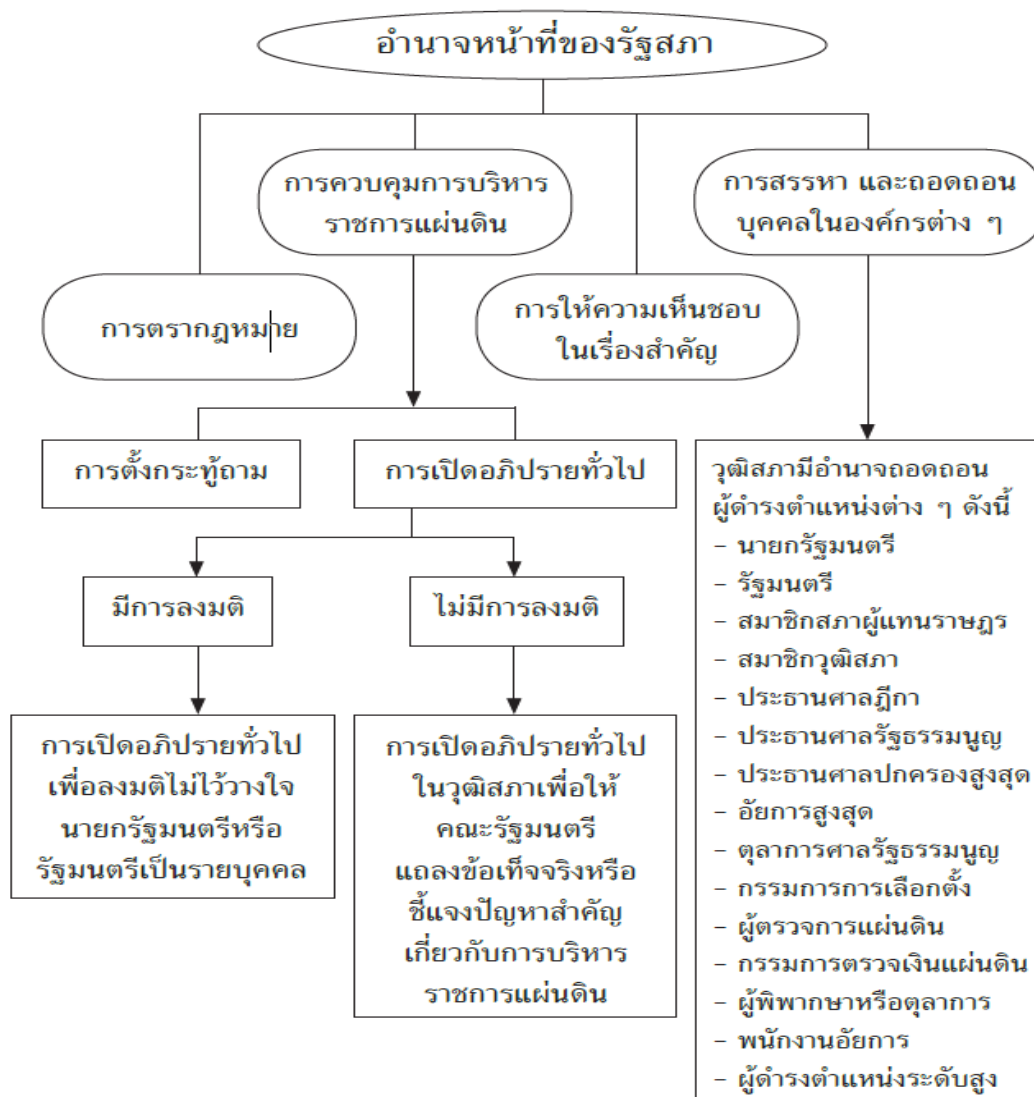
4.2.3 ขั้นตอนการสรรหาสมาชิกวุฒิสภา เมื่อมีเหตุที่จะต้องสรรหาสมาชิกวุฒิสภา ให้คณะกรรมการการเลือกตั้งดำเนินการประกาศในราชกิจจานุเบกษา กำหนดวันสรรหาภายใน 3 วัน นับแต่วันที่มิเหตุให้ต้องมีการสรรหา และให้ดำเนินการดังนี้

- 1) ให้คณะกรรมการการเลือกตั้งประกาศในราชกิจจานุเบกษา กำหนดให้องค์กรต่าง ๆ ในภาควิชาการ ภาครัฐ ภาคเอกชน ภาควิชาชีพ และภาคอื่นที่เป็นประโยชน์ในการปฏิบัติการตามอำนาจหน้าที่ของวุฒิสภา โดยต้องเป็นนิติบุคคลที่จัดตั้งขึ้นโดยกฎหมายหรือเป็นนิติบุคคลที่ได้รับการรับรองโดยกฎหมายให้จัดตั้งขึ้นในราชอาณาจักรมาแล้วไม่น้อยกว่า 3 ปี และต้องมิใช่เป็นองค์กรที่แสวงหาผลกำไรหรือดำเนินกิจกรรมทางการเมือง มาลงทะเบียนพร้อมทั้งเสนอชื่อผู้ที่สมควรได้รับการสรรหาเป็นสมาชิกวุฒิสภาองค์กรละ 1 คน ต่อคณะกรรมการสรรหา ให้แล้วเสร็จภายใน 15 วันนับจากวันสรรหา
- 2) ให้คณะกรรมการการเลือกตั้งตรวจสอบคุณสมบัติขององค์กรและคุณสมบัติผู้ได้รับเสนอชื่อ และเสนอรายชื่อต่อคณะกรรมการสรรหาภายใน 5 วัน นับแต่วันสิ้นสุดระยะเวลาการเสนอชื่อ
- 3) ให้คณะกรรมการสรรหาพิจารณาสรรหาบุคคลและเสนอชื่อให้คณะกรรมการการเลือกตั้งภายใน 30 วัน นับแต่วันที่รับรายชื่อผู้เข้ารับการสรรหาเป็นสมาชิกวุฒิสภาจากคณะกรรมการการเลือกตั้ง
- 4) ให้คณะกรรมการการเลือกตั้งประกาศผลการสรรหาและแจ้งผลการสรรหาไปยังประธานรัฐสภาเพื่อทราบและประกาศในราชกิจจานุเบกษา

ในกรณีที่สมาชิกภาพของสมาชิกวุฒิสภาในภาคใดสิ้นสุดลงก่อนถึงคราวออกตามวาระ ให้ดำเนินการสรรหาโดยให้ภาคนั้นเสนอรายชื่อบุคคลเพื่อรับการสรรหาตามขั้นตอนต่อไป

4.3 อำนาจหน้าที่ของรัฐสภา

รัฐสภาเป็นองค์กรที่ถูกกำหนดขึ้นมาเพื่อให้ทำหน้าที่ด้านนิติบัญญัติ มีสมาชิกรัฐสภาซึ่งประกอบด้วยสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรและสมาชิกวุฒิสภาเป็นผู้ดำเนินการภายในขอบเขตและวิธีการที่รัฐธรรมนูญ และข้อบังคับการประชุมสภาได้บัญญัติไว้ โดยรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550 ได้กำหนดอำนาจหน้าที่ของรัฐสภาไว้พอสรุปได้ ดังนี้



ภาพที่ 2.12 แผนภูมิแสดงอานาจหน้าที่ของรัฐบาล

ที่มา : สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. (2555). ระบบงานรัฐบาล 2555. หน้า 33.

4.3.1 อำนาจในการตรากฎหมาย หมายถึง อำนาจในการออกพระราชบัญญัติ การแก้ไขเพิ่มเติมหรือยกเลิกพระราชบัญญัติการแก้ไขเพิ่มเติมรัฐธรรมนูญ และการแก้ไขเพิ่มเติมประมวลกฎหมายต่าง ๆ เพื่อให้มีผลใช้บังคับเป็นกฎหมายเพราะการปกครองประเทศในระบอบประชาธิปไตยนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความหมายเป็นกรอบในการดำเนินการ กฎหมายต่าง ๆ ที่ใช้เป็นหลักหรือแม่บทที่สำคัญ จะต้องตราขึ้นมาตามเจตนารมณ์ของประชาชน ซึ่งรัฐธรรมนูญได้กำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของรัฐสภาที่จะแสดงออกและให้ความยินยอมในการนำกฎหมายนั้น ๆ ออกใช้บังคับ

4.3.2 อำนาจในการควบคุมการบริหารราชการแผ่นดิน หมายถึง การสอดส่องดูแลการปฏิบัติงานของคณะรัฐมนตรี หรือฝ่ายบริหารด้วยวิธีการที่รัฐธรรมนูญได้กำหนดไว้ คือ การตั้งกระทู้ถามการขอเปิดอภิปรายทั่วไปเพื่อให้คณะรัฐมนตรีแถลงข้อเท็จจริงหรือชี้แจงปัญหาสำคัญเกี่ยวกับการบริหารราชการแผ่นดินโดยไม่มีการลงมติ และการขอเปิดอภิปรายทั่วไปเพื่อลงมติไม่ไว้วางใจนายกรัฐมนตรีหรือรัฐมนตรีเป็นรายบุคคลอันอาจส่งผลให้รัฐมนตรีหรือคณะรัฐมนตรีต้องพ้นจากตำแหน่งได้ ซึ่งนับเป็นหลักการสำคัญอีกประการหนึ่งของการปกครองในระบอบประชาธิปไตยที่ให้การถ่วงดุลอำนาจระหว่างกัน เพื่อป้องกันไม่ให้ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดใช้อำนาจเกินขอบเขต จนอาจทำให้ประชาชนได้รับความเดือดร้อน นอกจากนี้ ยังควบคุมการบริหารราชการแผ่นดินของคณะรัฐมนตรีโดยการกำหนดให้คณะรัฐมนตรีต้องแถลงนโยบายต่าง ๆ ที่จะใช้ในการบริหารประเทศต่อรัฐสภาภายใน 15 วัน นับแต่วันเข้ารับหน้าที่ ซึ่งการแถลงนโยบายดังกล่าวคณะรัฐมนตรีต้องชี้แจงให้ชัดเจนว่าการดำเนินการตามแนวนโยบายพื้นฐานแห่งรัฐนี้จะดำเนินการอย่างไร ในระยะเวลาใด และต้องจัดทำรายงานแถลงผลการดำเนินงาน ปัญหาและอุปสรรค เสนอต่อรัฐสภาปีละหนึ่งครั้ง นอกจากนี้ในแต่ละปีคณะรัฐมนตรีต้องจัดทำแผนการบริหารราชการแผ่นดินเพื่อแสดงมาตรการและวิธีการในการปฏิบัติตามแนวนโยบายพื้นฐานแห่งรัฐในแต่ละเรื่อง รวมทั้งต้องมีแผนการตรากฎหมายที่จำเป็นต่อการดำเนินการตามนโยบายและแผนการบริหารราชการแผ่นดิน ซึ่งการกำหนดให้ชัดเจนนี้ทำให้สามารถตรวจสอบการปฏิบัติหน้าที่ตามแนวนโยบายพื้นฐานแห่งรัฐของคณะรัฐมนตรีได้ง่ายขึ้น

4.3.3 อำนาจหน้าที่ในการให้ความเห็นชอบ โดยรัฐธรรมนูญกำหนดให้สมาชิกรัฐสภาเป็นผู้มีอำนาจในการพิจารณาให้ความเห็นชอบในเรื่องสำคัญ ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผลประโยชน์ของแผ่นดินในกรณีต่าง ๆ ในที่ประชุมร่วมกันของรัฐสภา ดังนี้

- 1) การให้ความเห็นชอบในการแต่งตั้งผู้สำเร็จราชการแทนพระองค์
- 2) การให้ความเห็นชอบในการสืบราชสมบัติ
- 3) การให้ความเห็นชอบในการปิดสมัยประชุมสมัยสามัญของรัฐสภาก่อน

ครบกำหนดเวลา 120 วัน

4) การให้ความเห็นชอบให้พิจารณาร่างพระราชบัญญัติประกอบรัฐธรรมนูญ หรือร่างพระราชบัญญัติที่คณะรัฐมนตรีระบุไว้ในนโยบายที่แถลงต่อรัฐสภาว่าจำเป็นต่อการบริหารราชการแผ่นดิน

5) การให้ความเห็นชอบให้พิจารณาร่างรัฐธรรมนูญแก้ไขเพิ่มเติม ร่างพระราชบัญญัติประกอบรัฐธรรมนูญหรือร่างพระราชบัญญัติที่รัฐสภายังมิได้ให้ความเห็นชอบต่อไปได้ กรณีอายุของสภาผู้แทนราษฎรสิ้นสุดลงหรือมีการยุบสภาผู้แทนราษฎร

6) การให้ความเห็นชอบในการประกาศสงคราม

7) การให้ความเห็นชอบในการทำหนังสือสัญญาที่มีบทเปลี่ยนแปลงอาณาเขตไทยหรือเขตพื้นที่นอกอาณาเขตซึ่งไทยมีสิทธิอธิปไตยหรือมีเขตอำนาจตามหนังสือสัญญาหรือตามกฎหมายระหว่างประเทศ หรือจะต้องออกพระราชบัญญัติเพื่อให้การเป็นไปตามหนังสือสัญญา หรือมีผลกระทบต่อความมั่นคงทางเศรษฐกิจหรือสังคมของประเทศอย่างกว้างขวาง หรือมีผลผูกพันด้านการค้า การลงทุนหรืองบประมาณของประเทศอย่างมีนัยสำคัญ

8) อำนาจหน้าที่ในการสรรหา และถอดถอนบุคคลในองค์กรต่าง ๆ ตามที่รัฐธรรมนูญกำหนด โดยรัฐธรรมนูญกำหนดให้รัฐสภามีอำนาจหน้าที่ในการสรรหาบุคคลในองค์กรต่าง ๆ โดยพระมหากษัตริย์ทรงแต่งตั้งตามคำแนะนำของวุฒิสภา และถอดถอนผู้ดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรี รัฐมนตรี สมาชิกสภาผู้แทนราษฎร สมาชิกวุฒิสภา ประธานศาลฎีกา ประธานศาลรัฐธรรมนูญ ประธานศาลปกครองสูงสุด อัยการสูงสุด ตุลาการศาลรัฐธรรมนูญ กรรมการการเลือกตั้ง ผู้ตรวจการแผ่นดิน กรรมการตรวจเงินแผ่นดิน ผู้พิพากษาหรือตุลาการ พนักงานอัยการ หรือผู้ดำรงตำแหน่งระดับสูง ออกจากตำแหน่งในกรณีมีพฤติการณ์ร่ำรวยผิดปกติ ทุจริตต่อหน้าที่ กระทำผิดต่อตำแหน่งหน้าที่ราชการ กระทำผิดต่อตำแหน่งหน้าที่ในการยุติธรรม จงใจใช้อำนาจหน้าที่ขัดต่อบทบัญญัติแห่งรัฐธรรมนูญหรือกฎหมาย หรือไม่ปฏิบัติตามมาตรฐานทางจริยธรรมอย่างร้ายแรง

4.4 การยุบสภา

การยุบสภาผู้แทนราษฎรไทย คือ การทำให้ความเป็นสมาชิกภาพของสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรไทยสิ้นสุดลง โดยนายกรัฐมนตรีเสนอให้พระมหากษัตริย์ทรงตราพระราชกฤษฎีกายุบสภาผู้แทนราษฎร อันเป็นผลให้สภาผู้แทนราษฎรสิ้นสุดลงและสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรทั้งปวงพ้นจากตำแหน่งก่อนวาระ ทั้งนี้ เพื่อจัดการเลือกตั้งใหม่ การยุบสภาเป็นมาตรการสำคัญอย่างหนึ่งของระบบรัฐสภาที่ทำให้มีการคานอำนาจกันระหว่างฝ่ายนิติบัญญัติกับฝ่ายบริหาร ซึ่งอาจนำมาใช้แก้ปัญหาทางตันทางการเมือง นอกจากทางอื่น เช่น รัฐบาลลาออก เหตุผลในการยุบสภานั้นมิได้มีในบทบัญญัติแห่งกฎหมายใดบัญญัติไว้ จึงเป็นไปตามประเพณีการปกครองตลอดจนสภาพการณ์ของประเทศในขณะนั้น อาทิ เกิดความขัดแย้งรุนแรงในรัฐสภาหรือระหว่างพรรคร่วมรัฐบาล การใช้เป็นเครื่องมือในการชิงความได้เปรียบทางการเมือง เช่น ขณะที่ดินมีคะแนนนิยมสูงมาก การที่สภาการณ์ต่าง ๆ สุกงอม

พอสมควรที่จะจัดให้มีการเลือกตั้งก่อนครบอายุสภา เช่น ดำเนินการตามรัฐธรรมนูญได้เสร็จสิ้นแล้ว ตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550 หลักการสำคัญในการยุบสภาสามารถพิจารณาภายใต้บทบัญญัติแห่งรัฐธรรมนูญได้ ดังนี้

4.4.1 การยุบสภาเป็นพระราชอำนาจของพระมหากษัตริย์ (มาตรา 108 วรรคหนึ่ง) พระมหากษัตริย์ในฐานะประมุขแห่งรัฐทรงไว้ซึ่งพระราชอำนาจที่จะยุบสภาผู้แทนราษฎรเพื่อให้มีการเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรใหม่ แต่จะทรงใช้พระราชอำนาจนั้นได้ก็ต่อเมื่อนายกรัฐมนตรีเสนอเท่านั้น

4.4.2 การยุบสภาผู้แทนราษฎรต้องตราเป็นพระราชกฤษฎีกา (มาตรา 108 วรรคสอง) พระราชกฤษฎีกาจะใช้บังคับเมื่อใดแล้วแต่กำหนดไว้ในนั้นเองแต่ต้องหลังจากประกาศในราชกิจจานุเบกษา ในการนี้ ต้องกำหนดให้มีการเลือกตั้งทั่วไปภายใน 45 วัน แต่ไม่เกิน 60 วันนับแต่วันพระราชกฤษฎีกาใช้บังคับ

4.4.3 การยุบสภาผู้แทนราษฎรจะกระทำได้เพียงครั้งเดียวในเหตุการณ์เดียวกัน (มาตรา 108 วรรค 3) หากมีจะการยุบสภาอีกครั้ง มีอาจอ้างเหตุผลที่ใช้ในการยุบสภาครั้งก่อนได้ การยุบสภาผู้แทนราษฎรมิได้เฉพาะก่อนสภาสิ้นอายุ การยุบสภากระทำในเวลาใดก็ได้ก่อนสภาสิ้นอายุ แม้อยู่ในช่วงปิดสมัยประชุมสภา อย่างไรก็ตาม กรณีมีการเสนอญัตติเพื่อขอเปิดอภิปรายทั่วไปเพื่อลงมติไม่ไว้วางใจนายกรัฐมนตรีแล้ว ย่อมไม่สามารถยุบสภาได้

4.4.4 การยุบสภาผู้แทนราษฎรทำให้สมาชิกภาพของสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรสิ้นสุดลง (มาตรา 106)

อนึ่ง คณะรัฐมนตรีที่พ้นจากตำแหน่ง ต้องอยู่ในตำแหน่งเพื่อปฏิบัติหน้าที่ต่อไป จนกว่าคณะรัฐมนตรีที่ตั้งขึ้นใหม่จะเข้ารับหน้าที่ แต่ในกรณีพ้นจากตำแหน่งจากการยุบสภาผู้แทนราษฎร คณะรัฐมนตรีและรัฐมนตรีจะปฏิบัติหน้าที่ได้เท่าที่จำเป็น ภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดได้แก่

ไม่กระทำการอันเป็นการใช้อำนาจแต่งตั้งหรือโยกย้ายข้าราชการซึ่งมีตำแหน่งหรือเงินเดือนประจำ หรือพนักงานของหน่วยงานของรัฐ รัฐวิสาหกิจ หรือกิจการที่รัฐถือหุ้นใหญ่ หรือให้บุคคลดังกล่าวพ้นจากการปฏิบัติหน้าที่หรือพ้นจากตำแหน่ง หรือให้ผู้อื่นมาปฏิบัติหน้าที่แทน เว้นแต่จะได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการการเลือกตั้งก่อน

ไม่กระทำการอันมีผลเป็นการอนุมัติให้ใช้จ่ายงบประมาณสำรองจ่ายเพื่อกรณีฉุกเฉินหรือจำเป็น เว้นแต่จะได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการการเลือกตั้งก่อน

ไม่กระทำการอันมีผลเป็นการอนุมัติงานหรือโครงการ หรือมีผลเป็นการสร้างความผูกพันต่อคณะรัฐมนตรีชุดต่อไป

ไม่ใช่ทรัพยากรของรัฐหรือบุคลากรของรัฐเพื่อกระทำการใดซึ่งจะมีผลต่อการเลือกตั้ง และไม่กระทำการอันเป็นการฝ่าฝืนข้อห้ามตามระเบียบที่คณะกรรมการการเลือกตั้งกำหนด

ส่วนสมาชิกภาพของสมาชิกวุฒิสภาหาได้สิ้นสุดลงจากการยุบสภาผู้แทนราษฎรไม่ ดังนั้น จึงยังคงต้องปฏิบัติหน้าที่ต่อไป จะมีการประชุมวุฒิสภาได้ เว้นแต่เป็นกรณีดังต่อไปนี้ (มาตรา 132)

การประชุมที่ให้ผู้สภาทำหน้าที่รัฐสภา เช่น การแต่งตั้งผู้สำเร็จราชการแทนพระองค์ การแก้ไขเพิ่มเติมกฎหมายบริหาร การแต่งตั้งพระราชยาท การประกาศสงคราม เป็นต้น

การประชุมที่ให้ผู้สภาทำหน้าที่พิจารณาให้บุคคลดำรงตำแหน่งใดตามบทบัญญัติแห่งรัฐธรรมนูญ

การประชุมที่ให้ผู้สภาทำหน้าที่พิจารณาและมีมติให้ถอดถอนบุคคลออกจากตำแหน่ง

5. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

5.1. งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้ทฤษฎีเกมอธิบายเหตุการณ์และเงื่อนไขทางการเมือง

อรรถกฤต ปัจฉินันท์ (2553) ได้ศึกษาเรื่อง “ทฤษฎีเกมในรูปแบบความขัดแย้งในสังคมไทย” โดยใช้ทฤษฎีเกมในทางเศรษฐศาสตร์ และ รัฐศาสตร์ เพื่อหารอบแนวคิด เงื่อนไข และความสัมพันธ์ของความขัดแย้งพื้นฐานที่เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์เชิงลึกของระบบพรรคการเมือง หรือ Formal Institution และระบบอุปถัมภ์ หรือ Informal Institution เช่น ปัญหาความขัดแย้งทางการเมืองที่เกิดขึ้นระหว่างผู้ที่สนับสนุนระบอบทักษิณ และกลุ่มที่ต่อต้านระบอบทักษิณ โดยระบอบทักษิณก่อให้เกิดการเอื้อผลประโยชน์ให้แก่พวกพ้อง ดังนั้น ถ้าจะแก้ที่ปัญหาทางการเมืองทางวัฒนธรรมและการเปลี่ยนระบบการเลือกตั้งอาจไม่ ใช่ว่าจะแก้ไขได้ง่ายในระยะสั้น เนื่องมาจากพฤติกรรมของพรรคการเมือง ข้าราชการประจำ องค์กรอิสระ และ อาจรวมถึง ตุลาการ มีความเชื่อมโยงกับความสัมพันธ์กับ ทางด้านวัฒนธรรม ที่มีมานาน การหาวิธีการแก้ปัญหาในทางปฏิบัติ เป็นประเด็นที่ควรนำมาพิจารณา เนื่องจากปัญหาที่เกิดขึ้นไม่สามารถใช้แนวทางแก้ปัญหาโดยใช้ทฤษฎีโดยตรง แต่ต้องเอาแนวคิดทางทฤษฎีที่เกิดขึ้นใหม่มาคิดอย่างรอบคอบ หรือต้องคิดแนวทางใหม่ๆ ดังนั้นจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งที่ต้องสร้างกฎกติกาที่เหมาะสมโดยสร้างกฎกติกาภายใต้การปฏิรูปมาตราต่างๆ ในรัฐธรรมนูญนิยามใหม่ที่มีการควบคุมปัญหาของพฤติกรรมในโครงสร้างทางวัฒนธรรมซึ่งเอื้อประโยชน์ โดยเฉพาะกลุ่ม พรรคการเมือง และ ข้าราชการประจำต่างๆ ที่นำไปสู่สังคมของการคอร์รัปชันเชิงนโยบายในรูปแบบที่ซับซ้อน (Rent-seeking Behaviors) อย่างชัดเจน ตัวอย่างเช่น การปฏิรูประบบของโครงสร้างทางวัฒนธรรมในเชิงอุปถัมภ์ ภายใต้สถานะสินน้ำใจที่

เกิดขึ้นกับประเทศที่กำลังพัฒนาและด้อยพัฒนา โดยมีกรอบการคิดและนโยบายแบบที่มีเงื่อนไขอย่างถูกต้องและชัดเจน โดยบทความนี้ไม่มีจุดประสงค์ในการหาวิธีที่จะแก้ปัญหาในสังคมไทยแต่มีจุดประสงค์ที่จะเน้นการใช้กรอบและแนวทางทฤษฎีสมัยใหม่ในการวิเคราะห์ความขัดแย้งในรูปแบบของสมการและสร้างปัจจัยในการอธิบายความล้มเหลวของการเจรจาและข้อตกลงที่เกิดขึ้น

ในงานวิจัยดังกล่าวผู้วิจัยได้ใช้กรอบแนวคิดทฤษฎีความพึงพอใจ (Utility Functions) กำหนดสมการองค์ประกอบของความพึงพอใจ $EU(\alpha) = \sum P(\omega)U[\Omega(\omega, \alpha)]$ ที่ประกอบไปด้วยตัวแปรตามคือการคาดเดาในการกระทำ (EU) จากการเลือก กลยุทธ์ (α) ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ถึงผลลัพธ์จากการตัดสินใจที่ดีที่สุดจากเงื่อนไขและตัวเลือกที่มีอยู่ เช่น ความน่าจะเป็น (P) ในการคาดคะเนเหตุการณ์ต่างๆ (ω) ที่อาจจะเกิดขึ้นโดยผลลัพธ์ (Ω) นำไปสู่ การกระทำจากการคาดเดาเหตุการณ์ต่างๆ [$EU(\alpha)$] ดังนั้นการเลือกกลยุทธ์จำเป็นต้องนำค่าความน่าจะเป็นภายใต้เหตุการณ์ต่างๆ มาคูณกับความพึงพอใจที่เกิดขึ้นจากผลลัพธ์โดยสมการความพึงพอใจ สามารถบ่งชี้ถึงกรอบการคิดการตัดสินใจในการเสนอนโยบายที่สามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ภายใต้งบประมาณที่มีอยู่และจำกัดจากแรงกดดันของกองทุนการเงินระหว่างประเทศ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำกรอบแนวคิด Spatial Model of Election ของ James D. Morrow (1994) มาอธิบายการเสนอนโยบายที่สามารถก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดและต่อเนื่องในการรักษาสถานอำนาจทางการเมือง ซึ่งการเสนอนโยบายของพรรคไทยรักไทยอยู่ในตำแหน่งที่ใกล้เคียงกับค่าความพึงพอใจที่สูงที่สุดจากจำนวน ของผู้ที่มาใช้สิทธิในการเลือกตั้งทั้งหมดโดยจำลองเหตุการณ์ก่อนการเลือกตั้งในปี พ.ศ. 2548 ดังนั้นจากกรอบแนวคิดของ Spatial Model of Election บ่งชี้ถึงพรรคไทยรักไทยที่สามารถได้รับชัยชนะจากผลการเลือกตั้งด้วยคะแนนเสียงกว่า 19 ล้านเสียงในพ.ศ. 2548 ทำให้มีจำนวนของส.ส.ในสภาผู้แทนราษฎรถึง 376 ที่นั่ง โดยเป็นการเล่นเกมที่ไม่มีความร่วมมือกัน หรือ Zero-sum Games ระหว่าง สอง ผู้เล่นคือ พรรคไทยรักไทย และ พรรคประชาธิปัตย์

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้นำเสนอกรอบการคิดทฤษฎีเกมภายใต้ความขัดแย้งพื้นฐานในสังคมไทยว่าการเล่นเกมนความขัดแย้งพื้นฐานของสถาบันการเมืองในสังคมไทยมีลักษณะของเกมการแข่งขันที่บ่งชี้ถึงลักษณะ Constant-Sum Game โดยจะมีผู้ชนะและผู้แพ้ในการการสนับสนุนการบริหารงานของรัฐบาล หรือ ไม่มีการสนับสนุนการบริหารงานของรัฐบาล โดยผู้วิจัยได้ใช้ต้นแบบการคิดของ James D. Morrow (1994) ในการใช้ทฤษฎีเกมเบื้องต้นโดยการอธิบายกรอบของขนาดของพรรคการเมืองมีผลต่อฐานอำนาจในการใช้นโยบายก่อนการเลือกตั้ง ภายใต้กรอบเงื่อนไขของการใช้ระบบอุปถัมภ์ และใช้ทฤษฎีเกมของ Morrow J. D. ในการบ่งชี้ถึงจุดดุลยภาพ (Non-zero sum game หรือ Nash equilibrium) ในการเล่นเกมที่แสดงถึงความขัดแย้งพื้นฐานและสถาบันการเมืองใน

สังคมไทย ซึ่งในท้ายที่สุดผู้วิจัยได้เสนอบทสรุปทฤษฎีเกมสำหรับนักรัฐศาสตร์และความขัดแย้งในสังคมไทยดังนี้

“ความขัดแย้งในสังคมไทยเกิดขึ้นจากการรัฐประหาร (Irregular Government) หรือความไม่ เป็นปกติของระบอบการปกครองโดยใช้อำนาจผ่านระบบรัฐสภาภายใต้ระบบทหาร และความล้มเหลว ของการใช้รัฐธรรมนูญ ปี 2550 ที่ผ่านมาเป็นชนวนที่ทำให้เกิดตัวแปรความขัดแย้งทางสังคม โดยการรัฐประหารอ้างผลประโยชน์ของประชาชนส่วนรวมและไม่ผ่านระบบประชาธิปไตยในการยึดอำนาจจาก ฝ่ายบริหาร โดยพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเป็นข้อเท็จจริงที่บ่งชี้ถึงความล้มเหลวของระบอบประชาธิปไตย เช่น การใช้รัฐธรรมนูญ 2550 ภายใต้อำนาจของคณะปฏิรูปการปกครองและการใช้ระบอบประชาธิปไตยแบบไม่สมบูรณ์โดยรัฐธรรมนูญ 2550 ได้ใช้มาตราต่างๆ ที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งของคำว่า “ความขัดแย้งของระบอบประชาธิปไตยกับวัฒนธรรมทางการเมือง”และบ่งชี้ถึงความขัดแย้งทางด้านพื้นฐาน ทางด้านความคิดที่นำไปสู่วิกฤตทางการเมืองในปัจจุบัน ซึ่งก่อให้เกิดความล้มเหลวในรูปแบบต่างๆ เช่น สถานะการเมืองที่ไม่มั่นคง (Political Instability) และ การใช้นโยบายต่างๆที่ล้มเหลว และล่าช้า (Policy Uncertainty) ดังนั้นความเข้าใจในแนวคิดและกรอบทฤษฎีเกมกับความสัมพันธ์ในระบอบประชาธิปไตยมีความสำคัญอย่างมากเนื่องมาจากระบอบประชาธิปไตยเป็นปัจจัยหนึ่งที่กำหนดและเป็นเงื่อนไขในการ ให้การออกแบบนโยบายต่างๆที่พรรคการเมืองได้มีสิทธิ์ในการใช้นโยบายต่าง ๆ นั้น นโยบายจึงเป็นเครื่องมือในการหาเสียง เช่น นโยบายการศึกษา นโยบายความมั่นคง และอื่นๆ การได้รับชัยชนะจากการเลือกตั้งเป็นสิ่งที่สำคัญในมุมมองของพรรคการเมืองเนื่องมาจากการที่พรรคการเมืองสามารถจัดตั้งรัฐบาลได้อย่างสมบูรณ์และน่านโยบายที่ได้เสนอนำมาใช้เพื่อประโยชน์ของประชาชน แต่หลักการของอำนาจที่มาเป็นสิ่งที่น่าคิดว่ามีหลักการใดบ้างที่สนับสนุนการได้มาของอำนาจและพฤติกรรมของพรรคการเมืองภายใต้ระบอบประชาธิปไตยกรอบแนวคิดของทฤษฎีเกมมีความสำคัญมากสำหรับนักวิชารัฐศาสตร์เนื่องมาจากการวางแผนและกลยุทธ์ในนโยบายจะต้องใช้กรอบเงื่อนไขในการตัดสินใจ เช่น การใช้ประชาคมติของประชาชนในสังคมไทยในการยอมรับรัฐธรรมนูญปี2550 เนื่องมากรอบการคิด คือ ให้ประชาชนยอมรับการใช้รัฐธรรมนูญปี2550 จากการทำประชามติโดยรัฐบาลสามารถบริหารประเทศได้ต่อไปและกระทบต่อการพัฒนาเศรษฐกิจให้น้อยที่สุด แต่กรอบการคิดและการวางแผนที่ นำมาสู่ความชัดเจนในผลลัพธ์ที่ดีจำเป็นต้องใช้หลักการและเหตุผลอย่างรอบคอบ เนื่องมาจากประชาชนส่วนใหญ่ไม่มีความรู้เพียงพอและไม่เข้าใจรัฐธรรมนูญปี2550 ดังนั้น การวางแผนและกลยุทธ์ที่ได้มาจากการใช้อำนาจจากการรัฐประหารสามารถนำมาสู่อุปสรรคในการพัฒนาเศรษฐกิจ รวมถึงก่อให้เกิดความขัดแย้งทางสังคมที่ไม่อาจแก้ไขได้ โดยกรอบทฤษฎีเกมจะมาช่วยในการวิเคราะห์และวางกรอบการคิด หรือ การวางแผนและกลยุทธ์ ให้นักรัฐศาสตร์ ในการวางกฎเกณฑ์และนำมาสู่การ แก้ไขปัญหาทางการเมืองได้อย่างดีที่สุด”

5.2 งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้ทฤษฎีเกมอธิบายการยุบสภา

5.2.1 แกรี สโตรม และสตีเฟน เอ็ม ชวินเดิล (Kaare Strom & Stephen M. Swindle. 2000) ได้ทำการศึกษาเรื่อง The Strategic Use of Parliamentary Dissolution Powers โดยได้ใช้ทฤษฎีเกมสร้างแบบจำลองในการวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ของการยุบสภาในฐานะเป็นกลยุทธ์ที่สำคัญในการแก้ปัญหาทางการเมืองในเชิงยุทธศาสตร์ และได้ข้อสรุปเงื่อนไขตัวแปรที่แต่ละฝ่ายจะเป็นฝ่ายได้เปรียบหรือเสียเปรียบหากมีการยุบสภา ซึ่งแสดงในรูปแบบทางคณิตศาสตร์ ซึ่งในงานวิจัยได้สรุปว่าแม้การยุบสภาจะเป็นอำนาจถ่วงดุลที่สำคัญอย่างหนึ่งของฝ่ายบริหารในระบบประชาธิปไตยระบบรัฐสภา แต่ก็มีการศึกษาการใช้อำนาจดังกล่าวอย่างเป็นระบบ (Systematic Study)อยู่น้อยมาก ในความสนใจศึกษาของผู้วิจัยมุ่งไปยังข้อคำถามได้แก่ การยุบสภามีการใช้แตกต่างกันตามข้อกำหนดของรัฐธรรมนูญหรือไม่ การใช้อำนาจอยุบสภานั้นมีความแตกต่างอย่างเป็นระบบในความถี่ของการใช้งานหรือไม่ อำนาจยุบสภานั้นสามารถใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดผลต่อความได้เปรียบของผู้ใช้หรือไม่ และผู้วิจัยได้สร้างชุดของข้อสมมติฐานจำเพาะ (Set of Specific Hypotheses) เพื่อทำการวิเคราะห์และพิสูจน์ตามหลักคณิตศาสตร์ทั้งสิ้น 7 ข้อกล่าวคือ

ข้อสมมติฐานที่ 1 ยิ่งเวลาผ่านนานไปในช่วงระยะเวลาอายุของรัฐสภา การยุบสภายังมีแนวโน้มเกิดขึ้น (Hypothesis 1 : The later in a parliament's constitutional term, the more common is dissolution)

ข้อสมมติฐานที่ 2 รัฐบาลเสียงข้างน้อยมักจะเกิดการยุบสภาเร็วกว่ารัฐบาลเสียงข้างมาก (Hypothesis 2: Early dissolution is more common under minority governments than under majority governments)

ข้อสมมติฐานที่ 3 การยุบสภาของรัฐบาลพรรคเดียวมักเกิดมากกว่าการยุบสภาของรัฐบาลผสมหลายพรรค (Hypothesis 3 : Parliamentary dissolution is more common under single-party than under coalition government)

ข้อสมมติฐานที่ 4 เมื่อนายกรัฐมนตรีมีอำนาจเต็มในการยุบสภา การยุบสภาจะเกิดบ่อยกว่าเมื่ออำนาจการยุบสภานั้นต้องผ่านการลงความเห็นร่วม (Hypothesis 4 : When the prime minister has unilateral discretion over dissolution, dissolution will be more frequent than when dissolution power is shared)

ข้อสมมติฐานที่ 5 หากผู้นำรัฐบาลมีความเป็นกลางการยุบสภาจะเกิดขึ้นมากกว่าเมื่อผู้นำรัฐบาลเข้าข้างถ้อยฝ่าย นอกจากกรณีผู้นำรัฐบาลมีอำนาจเต็มในการยุบสภา (Hypothesis 5: Parliamentary dissolution is more common under non-partisan heads of state than under partisan heads of state, except under conditions in which the head of state has unilateral dissolution control)

ข้อสมมติฐานที่ 6 การยุบสภาจะเกิดมากขึ้นหากนายกรัฐมนตรีซึ่งมีอำนาจเต็มในการยุบสภามีแรงจูงใจที่เพียงพอ(Hypothesis 6 : Parliamentary dissolution is more common under unilateral dissolution by the head of state if the prime minister has few incentives to request dissolution relative to those of the head of state. Conversely, it would have the opposite effect when the head of state has a negative expected benefit for elections but a significant veto cost, and when the prime minister's incentive condition is satisfied)

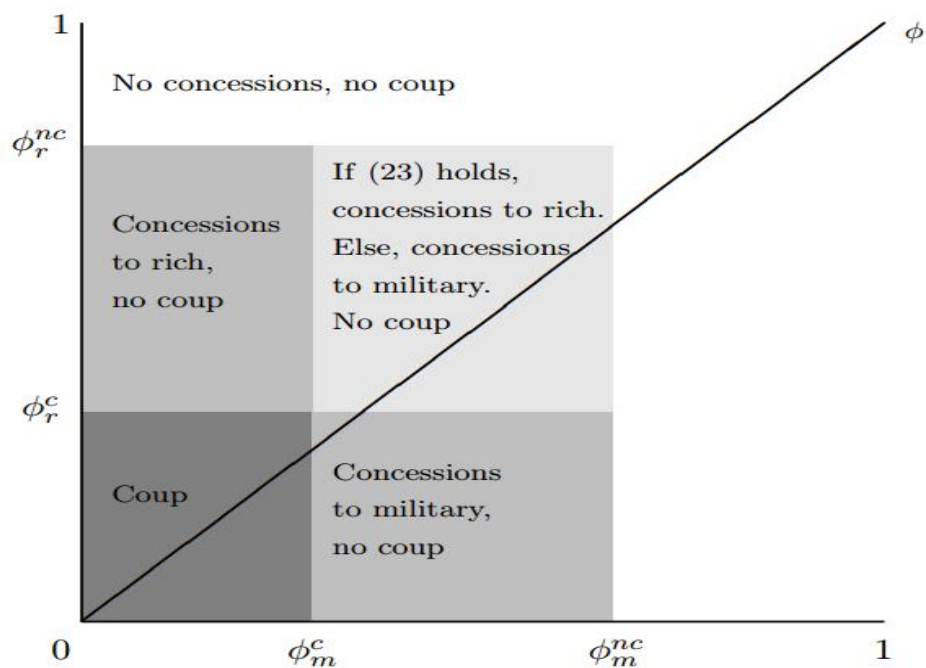
ข้อสมมติฐานที่ 7 กลุ่มที่ดำรงตำแหน่งทางการเมืองอยู่ในขณะนั้นจะมีความได้เปรียบกว่าหากจัดเลือกตั้งเร็วก่อนหน้าการใกล้หมดวาระของสภา (Hypothesis 7: Incumbent parties do better in early elections than in elections held at the end of the regular parliamentary term)

ซึ่งผลสรุปของสมมติฐานเหล่านี้คือใช่ ผู้วิจัยได้พบความเชื่อมโยงที่สำคัญในแนวทางว่าการยุบสภามีแนวโน้มเกิดขึ้นมากในช่วงใกล้หมดวาระของรัฐสภา และการยุบสภาจะถูกใช้บ่อยกว่าในรัฐบาลเสียงข้างน้อย มีความแตกต่างกันในการใช้อำนาจยุบสภาของรัฐบาลผสมและรัฐบาลพรรคใหญ่แต่สามารถคาดคำนวณได้ตามตัวแบบทางคณิตศาสตร์ที่ทางผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น (ดูภาคผนวก)

5.2.2 มิเชล บีเชอร์ และ เฟลมมิง จูล(Michael Becher & Flemming Juul Christiansen. 2014) ได้ทำการศึกษาเรื่อง Dissolution Threats and Legislative Bargaining โดยได้ใช้ทฤษฎีเกมสร้างแบบจำลองในการวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ของยุบสภาซึ่งประกอบด้วยพรรคการเมืองหลายพรรค ซึ่งผู้วิจัยได้เสนอแนวทางการวิเคราะห์เบื้องต้นในการต่อรองทางนิติบัญญัติ โดยใช้การยุบสภาเป็นเครื่องมือ ในงานวิจัยนี้กล่าวว่าการให้อำนาจหัวหน้าฝ่ายบริหารในการยุบสภาแล้วทำการเลือกตั้งใหม่เร็วกว่ากำหนดวาระนั้นเป็นอำนาจถ่วงดุลที่สำคัญของประชาธิปไตยระบบรัฐสภา แต่ผลของการใช้การยุบสภาเป็นเครื่องมือต่อรองนั้นยังเป็นที่เข้าใจกันน้อย ผู้วิจัยได้พัฒนาตัวแบบทางคณิตศาสตร์เพื่อวิเคราะห์การตัดสินใจการยุบสภาของหัวหน้าฝ่ายบริหารโดยใช้แนวคิดทฤษฎีเกมพิจารณาจุดสมดุล (Equilibrium) ของสถานการณ์ประกอบกับเกมย่อย (Subgame) ต่างๆ ผลของการศึกษาวิเคราะห์แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของความเห็นสาธารณะ การได้รับการสนับสนุนทางกฎหมาย และระยะเวลาก่อนการเลือกตั้ง โดยทำการศึกษาเปรียบเทียบในประเทศเดนมาร์กและอังกฤษซึ่งมีระบบรัฐสภาที่แตกต่างกัน การใช้อำนาจในการยุบสภาเพื่อเป็นอำนาจในการต่อรองในการกำหนดนโยบายก็มีความแตกต่างกัน ทั้งนี้ตัวแบบการวิเคราะห์สามารถชี้ให้เห็นผลของตัวแปรต่างๆที่มีผลต่อการตัดสินใจยุบสภาและความน่าจะเป็น

5.2.3 อดิยา เบฟ และ คริสโตเฟอร์ คิงสตัน (Aditya Bhawe & Christopher Kingston. 2009) ได้ทำการศึกษาเรื่อง Military Coup and The Consequences of Durable De Facto Power : The Case of Pakistan โดยได้ใช้ทฤษฎีเกมแบบสองผู้เล่นในกรอบ (Framework) ของ

Acemoglu and Robinson (2006) เพื่อวิเคราะห์การตัดสินใจเคลื่อนไหวของกองทัพปากีสถานในสถานการณ์ความไม่สงบทางการเมืองหลายครั้งในประวัติศาสตร์ตั้งแต่ได้รับเอกราช ตลอดจนกรณีการที่กลุ่มประชาชนเคลื่อนไหวเพื่อถอดถอนประธานาธิบดีเปอร์เวซ มุซาร์ราฟ (Pervez Musharraf) ในเดือนสิงหาคมปี 2008 (พ.ศ.2551) จากกรณีการลอบสังหารนางเบนาร์ซี บุตโต (Benazir Bhutto) อดีตนายกรัฐมนตรีสองสมัยและผู้นำพรรคฝ่ายค้านและเรื่องอื่นๆ ซึ่งรัฐบาลพยายามใช้การยุบสภาเป็นทางออก แต่ไม่ได้รับการสนับสนุนจากกองทัพและในที่สุดประธานาธิบดีเปอร์เวซ มุซาร์ราฟก็ถูกบังคับให้ต้องลาออก ทั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างตัวแบบทางคณิตศาสตร์ขึ้นมาเพื่อวิเคราะห์การตัดสินใจเลือกบทบาทที่เหมาะสมของกองทัพปากีสถาน โดยใช้ข้อมูลการรัฐประหาร 3 ครั้งในปี 1958 1977 และ 1999 จากตัวแบบเกมที่กำหนดขึ้นผู้วิจัยได้วิเคราะห์สมดุลของเกมรัฐประหาร (Equilibrium of The Coup Game) ในรูปแบบคณิตศาสตร์ความสัมพันธ์การเปลี่ยนแปลงผลประโยชน์ของกองทัพและกลุ่มประชาชนชั้นสูงและฐานะรวย (Elites) ซึ่งถ้าหากสถานการณ์ตกอยู่ในเงื่อนไขที่เหมาะสมก็จะเกิดการทำการรัฐประหารขึ้น ดังภาพที่ 2.13 ซึ่งแสดงกลยุทธ์ของความสมดุล (Equilibrium Strategies) ในเกมรัฐประหารซึ่งตัวแปร ϕ แทนต้นทุน (Cost) ของการรัฐประหาร ซึ่งหากต้นทุนของทั้งกองทัพ(ϕ_m) และกลุ่มประชาชนชั้นสูงและฐานะรวย(ϕ_p) อยู่ในระดับต่ำที่สามารถยอมรับได้แล้ว การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างอำนาจโดยการรัฐประหารก็จะเกิดขึ้นได้ (ดูภาคผนวก)



ภาพที่ 2.13 แผนภูมิแสดงกลยุทธ์ของความสมดุล (Equilibrium Strategies) ในเกมรัฐประหาร

ที่มา : Aditya Bhawe & Kingston. (2009). **Military Coup and The Consequences of Durable De**

Facto Power : The Case of Pakistan. p. 24.