

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์การตัดสินใจทางการเมืองด้วยทฤษฎีเกม กรณีศึกษาการยุบสภาในปี พ.ศ.2556” ใช้กระบวนการจำลองสถานการณ์ออกมาในรูปของตรรกะ (Logic) ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 3 ตอนดังนี้

- ตอนที่ 1 การวิเคราะห์สถานการณ์ทั่วไป
- ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ผลประโยชน์และกลยุทธ์ทางเลือก
- ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อจำกัดและความผิดพลาด

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์สถานการณ์ทั่วไป

จากเหตุการณ์ทางการเมืองที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาปลายเดือนตุลาคม 2556 จนถึง 22 พฤษภาคม 2557 เมื่อนำมาจัดเรียงเรียงลำดับเหตุการณ์ที่สำคัญและเชื่อมโยงความสัมพันธ์แล้วสามารถสรุปได้ดังนี้ (รวบรวมข้อมูลจากข่าวหนังสือพิมพ์รายวัน มติชน ไทยรัฐ โพสต์ทูเดย์ และเดลินิวส์)

วันที่	เหตุการณ์
30 ต.ค. 2556	สุเทพ เทือกสุบรรณ แลงข่าวจัดการชุมนุมใหญ่ในวันรุ่งขึ้น หลังสภาผู้แทนราษฎรกำหนดการประชุมพิจารณาพระราชบัญญัตินิรโทษกรรมฯ ในวาระที่สาม
31 ต.ค. 2556	เริ่มชุมนุมที่สถานีรถไฟสามเสน
01 พ.ย. 2556	สภาผู้แทนราษฎรเห็นชอบร่างพระราชบัญญัตินิรโทษกรรมฯ และถูกหลายฝ่ายคัดค้าน ฝ่ายหนึ่งมีสุเทพ เทือกสุบรรณและพรรคประชาธิปัตย์เป็นผู้นำ ฝ่ายหนึ่งคือแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ (นปช.) และคนเสื้อแดงบางส่วน
4 พ.ย. 2556	ย้ายการชุมนุมไปที่อนุสาวรีย์ประชาธิปไตย

วันที่	เหตุการณ์
11 พ.ย. 2556	วุฒิสภาลงมติเป็นเอกฉันท์ไม่เห็นชอบร่างพระราชบัญญัติฉบับนี้ การชุมนุมซึ่งนำโดยสุเทพยังคงดำเนินต่อไป โดยเปลี่ยนเงื่อนไขเป็น การต่อต้านรัฐบาลแทน และยกระดับการชุมนุมดำเนินมาตรการ 4 ข้อ เปิดตัวแกนนำ 9 คน และลาออกจากสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร
19 พ.ย. 2556	กลุ่มแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ (นปช.) ชุมนุม ใหญ่ที่ราชมณฑลกีฬาสาธิต ครั้งที่ 1
20 พ.ย. 2556	ศาลรัฐธรรมนูญวินิจฉัยว่าการที่รัฐสภาพิจารณาร่างแก้ไขรัฐธรรมนูญว่า ด้วยที่มาของสมาชิกวุฒิสภา เพื่อให้สมาชิกวุฒิสภามาจากการเลือกตั้งทั้งหมด เป็นการให้ได้ว่าซึ่งอำนาจในการปกครองโดยไม่เป็นไปตามวิถีทางที่บัญญัติ ไว้ในรัฐธรรมนูญ พรรคเพื่อไทยปฏิเสธคำวินิจฉัยของศาลรัฐธรรมนูญ
24 พ.ย. 2556	กลุ่มแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ (นปช.) จัดการ ชุมนุมขึ้นที่ราชมณฑลกีฬาสาธิตตั้งแต่วันที่ 24 พฤศจิกายน ถึง 1 ธันวาคม 2556 การชุมนุมใหญ่ที่อนุสาวรีย์ประชาธิปไตยและบริเวณโดยรอบ โดยแกน นำเรียกว่า "วันมวลมหาประชาชน คนไทยใจเกินล้าน"
25 พ.ย. 2556	ผู้ชุมนุมฝ่ายสุเทพเข้าปิดล้อมสถานที่ราชการ 13 เพื่อบีบให้ปิดทำการ และสุเทพนำผู้ชุมนุมบุกยึดกระทรวงการคลัง นายกรัฐมนตรีแถลงเพิ่มเขตพื้นที่บังคับใช้ พ.ร.บ. มั่นคงฯ
27 พ.ย. 2556	กลุ่มผู้ชุมนุมบุกยึดศูนย์ราชการเฉลิมพระเกียรติ 80 พรรษา 5 ธันวาคม 2550
29 พ.ย. 2556	เปิดตัวกลุ่ม คณะกรรมการประชาชนเพื่อการเปลี่ยนแปลงประเทศไทย ให้เป็นประชาธิปไตยที่สมบูรณ์อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข (กปปส.)
30 พ.ย. 2556	การปะทะกันบริเวณมหาวิทยาลัยรามคำแหงตลอดทั้งวันที่ 30 พฤศจิกายน ถึงเช้าวันที่ 1 ธันวาคม มีผู้เสียชีวิต 4 คน และบาดเจ็บ 57 คน

วันที่	เหตุการณ์
01 ธ.ค. 2556	การยกระดับการชุมนุมต่อต้านรัฐบาลก่อให้เกิดการปะทะกันระหว่างผู้ชุมนุมและตำรวจเป็นเวลาสองวัน ตำรวจใช้แก๊สน้ำตาและหัวฉีดน้ำ เพื่อยับยั้งไม่ให้ผู้ชุมนุมเข้าทำเนียบรัฐบาล มีผู้บาดเจ็บ 119 คน การปะทะกันระหว่างผู้ชุมนุมและตำรวจบริเวณใกล้ทำเนียบรัฐบาล จนถึง 3 ธ.ค. มีผู้บาดเจ็บ 221 ราย
03 ธ.ค. 2556	ตำรวจเปิดให้ผู้ชุมนุมเข้าไปได้ เพื่อสงบศึกในวันเฉลิมพระชนมพรรษา
08 ธ.ค. 2556	นายกรัฐมนตรีขอลอนร่างรัฐธรรมนูญดังกล่าวคืนจากพระมหากษัตริย์ ส.ส. ประชาธิปัตย์ทั้ง 153 คนลาออก
09 ธ.ค. 2556	นายกรัฐมนตรียุบสภาผู้แทนราษฎร แล้วให้มีการเลือกตั้งทั่วไปในวันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2557 สุเทพและผู้ชุมนุมปฏิเสธการเลือกตั้ง และเรียกร้องให้จัดตั้งสภาประชาชนเพื่อปฏิรูปการเมืองเสียก่อน กลุ่มผู้ชุมนุมคืนพื้นที่กระทรวงการคลัง และศูนย์ราชการฯ และย้ายไปชุมนุมที่แยกนางเลิ้ง
22 ธ.ค. 2556	การชุมนุมปิดถนนในกรุงเทพมหานคร 6 จุด เป็นเวลาครึ่งวัน
26 ธ.ค. 2556	เกิดเหตุจลาจลที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร (ไทย-ญี่ปุ่น) เขตดินแดง มีผู้บาดเจ็บ 160 ราย
13 ม.ค. 2557	สุเทพนัดชุมนุมปิดถนนสายหลัก 9 จุดในกรุงเทพมหานครเพื่อกดดันรัฐบาลนำไปสู่การใช้ความรุนแรงและอาวุธเป็นระยะ ๆ จนมีผู้บาดเจ็บและเสียชีวิต
17 ม.ค. 2557	มีผู้ขว้างระเบิดลูกเกลี้ยงใส่ผู้ชุมนุมที่เดินขบวนถึงถนนบรรทัดทอง บาดเจ็บ 41 ราย
19 ม.ค. 2557	มีผู้ขว้างระเบิดลูกเกลี้ยงใส่ผู้ชุมนุมบริเวณอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ บาดเจ็บ 29 ราย สหส 8 ราย
21 ม.ค. 2557	รัฐบาลได้ออกประกาศสถานการณ์ฉุกเฉินที่มีความร้ายแรงในเขตกรุงเทพมหานคร จ.นนทบุรี อ.ลาดหลุมแก้ว จ.ปทุมธานี และ อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ
24 ม.ค. 2557	ศาลรัฐธรรมนูญได้มีมติออกมาว่าวันเลือกตั้งทั่วไปสามารถเลื่อนได้ และคณะรัฐมนตรีกับคณะกรรมการการเลือกตั้ง (กกต.) สามารถปรึกษารื้อกัน

วันที่	เหตุการณ์
26 ม.ค. 2557	กลุ่มผู้ชุมนุมรวมตัวกันขัดขวางการเลือกตั้งล่วงหน้าในกรุงเทพมหานครและภาคใต้ ทำให้การเลือกตั้งเสียระบบ ผู้มีสิทธิเลือกตั้งราว 440,000 คนไม่สามารถออกเสียงลงคะแนนได้ เกิดเหตุปะทะใกล้ที่เลือกตั้งล่วงหน้า แก่นนำเครือข่ายนักศึกษาประชาชนปฏิรูปประเทศไทย (คปท.) ถูกยิงเสียชีวิต 1 คน และบาดเจ็บ 12 คน
28 ม.ค. 2557	การหารือระหว่างคณะรัฐมนตรีกับคณะกรรมการการเลือกตั้ง (กกต.) หาข้อยุติไม่ได้ จึงจัดการเลือกตั้งทั่วไปตามกำหนดเดิม โดยรัฐบาลยืนยันว่าการเลือกตั้งต้องดำเนินตามกำหนดต่อไป ท้ายที่สุด มีผู้มาเลือกตั้งคิดเป็นร้อยละ 46.79
01 ก.พ. 2557	กลุ่มมวลชนของคณะกรรมการประชาชนเพื่อการเปลี่ยนแปลงประเทศไทยให้เป็นประชาธิปไตยที่สมบูรณ์อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข (กปปส.) ปะทะคนเสื้อแดงที่ต้องการนำอุปกรณ์การเลือกตั้งออกจากสำนักงานเขตหลักสี่ บริเวณใต้สะพานข้ามแยกหลักสี่ มีผู้บาดเจ็บ 6 ราย
02 ก.พ. 2557	วันเลือกตั้งทั่วไป ผู้มีสิทธิเลือกตั้งในเขตดินแดงชุมนุมประท้วงกลุ่มคณะกรรมการประชาชนเพื่อการเปลี่ยนแปลงประเทศไทยให้เป็นประชาธิปไตยที่สมบูรณ์อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข (กปปส.) ปิดเขตดินแดงจนไม่สามารถเลือกตั้งในพื้นที่ได้ และเรียกร้องสิทธิเลือกตั้ง
05 ก.พ. 2557	ศาลอาญาออกหมายจับแกนนำการชุมนุม 19 คน ในข้อหาฝ่าฝืนพระราชกำหนดการบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน พ.ศ. 2548
09 ก.พ. 2557	มีผู้ยิงอาวุธระเบิดเอ็ม-79 ใส่ที่ชุมนุม กปปส.แจ้งวัฒนะ มีผู้บาดเจ็บ 2 คน
10 ก.พ. 2557	สุเทพเดินขบวนเพื่อระดมทุน นำไปให้ กปปส.จ้างนายความ ช่วยชวณาดำเนินคดี
14 ก.พ. 2557	ศูนย์รักษาความสงบเรียบร้อย (ศรส.) ขอพื้นที่การจราจรคืน ตั้งแต่แยกสะพานมัฆวานรังสรรค์ ถึงแยกสวนมิสกวัน มีผู้ยิงอาวุธระเบิดเอ็ม-79 ใส่ศาลอาญา

วันที่	เหตุการณ์
17 ก.พ. 2557	สุเทพนำผู้ชุมนุมบางส่วนไปทำเนียบรัฐบาล (ซึ่งขณะนั้นเป็นที่ชุมนุมของกลุ่ม กปปส.) กลุ่ม กปปส. ฉาบปูนปิดประตูทำเนียบรัฐบาลเพื่อไม่ให้คณะรัฐมนตรีเข้าทำงาน
18 ก.พ. 2557	ตำรวจและผู้ชุมนุมปะทะกันบริเวณแยกสะพานผ่านฟ้าลีลาศ มีผู้บาดเจ็บ 71 คน เสียชีวิต 5 คน
23 ก.พ. 2557	มีผู้ยิงเข้าใส่เวที กปปส. ตลาดยิ่งเจริญ จังหวัดตราด มีผู้บาดเจ็บ 41 คน และเสียชีวิต 3 คน มีผู้ยิงอาวุธระเบิดเอ็ม-79 บริเวณหน้าห้างบิ๊กซี ราชดำริ ใกล้ที่ชุมนุม กปปส. แยกราชประสงค์ มีผู้บาดเจ็บ 24 คน และเสียชีวิต 3 คน
28 ก.พ. 2557	สุเทพประกาศยุติการปิดถนนในกรุงเทพมหานครในวันที่ 3 มีนาคม และรวมเวทีการชุมนุมทั้งหมดไปอยู่ที่สวนลุมพินี โดยพระสุวิทย์ ชีระนโม (หลวงปู่พุทธอิสระ) ยืนยันไม่ยุบเวทีแจ้งวัฒนะ
07 มี.ค. 2557	มีผู้ยิงอาวุธระเบิดเอ็ม-79 ใส่ที่ชุมนุมกลุ่ม กปปส. ในสวนลุมพินี มีผู้บาดเจ็บ 5 คน
11 มี.ค. 2557	มีผู้ยิงอาวุธระเบิดเอ็ม-79 ใส่ที่ชุมนุมกลุ่ม กปปส. มีผู้บาดเจ็บ 3 คน อาการสาหัส 1 ราย
12 มี.ค. 2557	ศาลรัฐธรรมนูญรับวินิจฉัยกรณีที่มีผู้ร้องให้การเลือกตั้งเป็นโมฆะ
14 มี.ค. 2557	ศาลแพ่งสั่งคุ้มครองไม่ให้เนรเทศนายสาธิต เชกัล นักธุรกิจชาวอินเดีย ซึ่งเป็นหนึ่งในแกนนำผู้ชุมนุม เป็นการชั่วคราว
18 มี.ค. 2557	คณะรัฐมนตรียกเลิกประกาศสถานการณ์ฉุกเฉิน และกลับไปใช้พระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงภายในราชอาณาจักร พ.ศ. 2551 ตั้งแต่วันรุ่งขึ้น
21 มี.ค. 2557	ศาลรัฐธรรมนูญวินิจฉัยว่า การเลือกตั้งในวันที่ 2 กุมภาพันธ์ ไม่ชอบด้วยรัฐธรรมนูญ แกนนำผู้ชุมนุมยืนยันว่า จะทำให้การเลือกตั้งครั้งใหม่ให้มีผลโมฆะ
03 เม.ย. 2557	ศาลอาญาพิพากษาจำคุกแกนนำการชุมนุม 19 คน ในข้อหาฝ่าฝืนพระราชกำหนดการบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน พ.ศ. 2548 เนื่องจากรัฐบาลได้ยกเลิกสถานการณ์ฉุกเฉินแล้ว

วันที่	เหตุการณ์
05–07 เม.ย. 2557	กลุ่ม นปช.นัดหมายคนเสื้อแดง ชุมนุมใหญ่ที่ถนนอุทยาน (พุทธมณฑล สาย 4)
20 พ.ค. 2557	ได้มีประกาศกองทัพบก ฉบับที่ 1/2557 เรื่องการประกาศใช้พระราชบัญญัติกฎอัยการศึก ผู้บัญชาการทหารบกได้เชิญคณะรัฐมนตรีรักษาการ และกลุ่มทางการเมืองต่างๆเข้าประชุมเพื่อหาข้อตกลงที่เป็นทางออก
22 พ.ค. 2557	เกิดการรัฐประหาร โดยคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.)

จากข้อมูลเหตุการณ์ทางการเมือง และการเคลื่อนไหวของกลุ่มต่างๆ ที่ได้เรียบเรียงไว้ข้างต้นจึงสามารถกำหนดกรอบของเกมที่จะใช้ในการวิเคราะห์ดังนี้

1.1 ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในเกมโดยรวม

1.1.1 ฝ่ายรัฐบาล รวมทั้งคณะรัฐมนตรีและ สส.ฝ่ายรัฐบาล

1.1.2 แนวร่วมของฝ่ายรัฐบาล

1) แนวร่วมโดยตรง

(1) กลุ่ม นปช. และกลุ่มคนเสื้อแดงต่างๆ

(2) ฐานเสียงของพรรคเพื่อไทย

2) แนวร่วมทางอ้อม

(1) สมาพันธ์ประชาธิปไตย และองค์กรในลักษณะเดียวกัน

(2) นักธุรกิจและประชาชน (ส่วนหนึ่ง)

(3) ข้าราชการ ตำรวจ ทหาร (ส่วนหนึ่ง)

(4) นักวิชาการ (ส่วนหนึ่ง)

(5) สื่อมวลชน (ส่วนหนึ่ง)

1.1.3 ฝ่ายต่อต้านรัฐบาลได้แก่ พรรคประชาธิปัตย์ กลุ่ม กปปส.และพันธมิตรกลุ่มต่างๆ

1.1.4 แนวร่วมของฝ่ายต่อต้านรัฐบาล

1) นักธุรกิจและประชาชน (ส่วนหนึ่ง)

2) ข้าราชการ ตำรวจ ทหาร (ส่วนหนึ่ง)

3) นักวิชาการ (ส่วนหนึ่ง)

4) สื่อมวลชน (ส่วนหนึ่ง)

1.1.5 ฝ่ายอื่นๆที่มีอิทธิพลต่อรัฐบาล

- 1) ศาลรัฐธรรมนูญ ศาลยุติธรรม ศาลปกครอง
- 2) องค์การอิสระตามรัฐธรรมนูญ กลุ่ม NGOs
- 3) องค์การระหว่างประเทศต่างๆ

1.1.6 ฝ่ายที่ยังอยู่นิ่ง (ปัจจุบันยังไม่แสดงออก – อาจเพิ่ม/ลดพลังของฝ่ายใดก็ได้ในภายหลัง)

- 1) ประชาชนฝ่ายเป็นกลางหรือไม่สนใจการเมือง
- 2) ประเทศต่างๆ ฝ่ายเป็นกลาง

1.2 จากการแยกกลุ่มที่มีส่วนเกี่ยวข้องดังกล่าวข้างต้นทั้ง 6 ฝ่าย เมื่อนำมาวิเคราะห์กลยุทธทางเลือกของฝ่ายรัฐบาลในรูปแบบเกมพื้นฐาน ลักษณะของการปฏิสัมพันธ์ของฝ่ายรัฐบาลกับแต่ละกลุ่มที่เหลื้อย่อมแตกต่างกันตามบริบท ดังนั้นในการกำหนดเกมที่จะวิเคราะห์จึงอาจประกอบด้วยรัฐบาลกับกลุ่มที่เกี่ยวข้องโดยพิจารณาจากการเกิดผลลัพธ์รวม 4 คู่กล่าวคือ

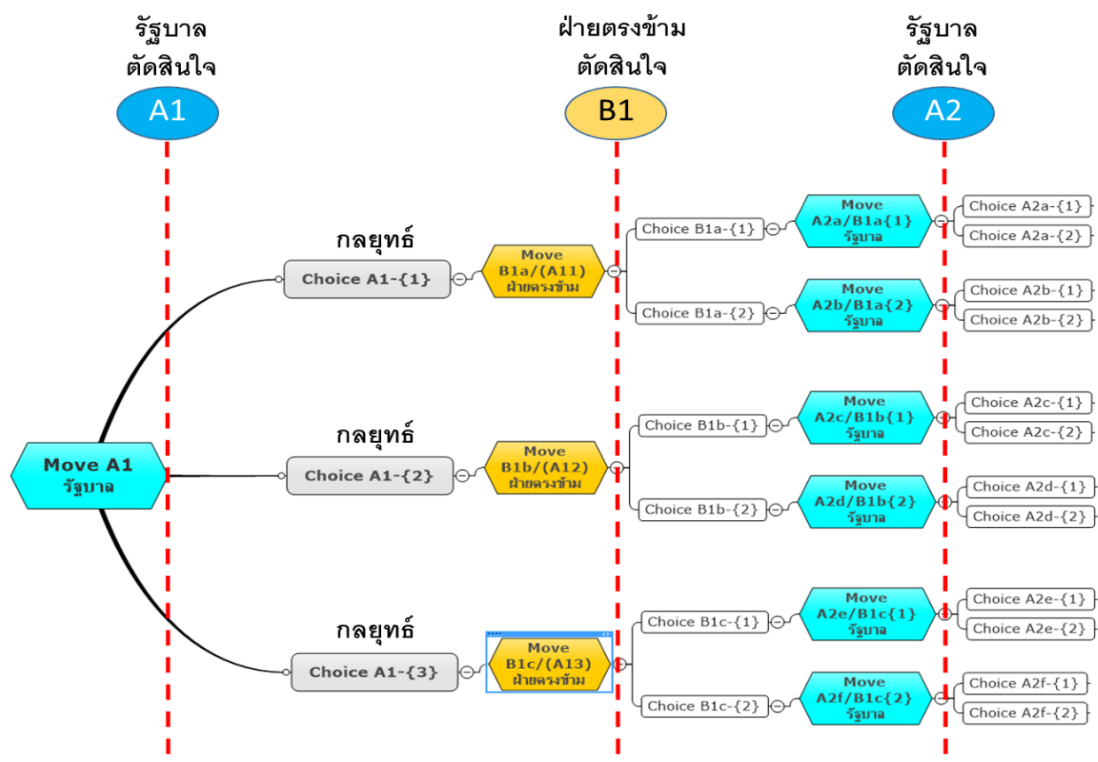
- 1.2.1 รัฐบาล – แนวร่วมฝ่ายรัฐบาล (กลุ่ม นปช.และฐานเสียง) (มีผลในทันที)
- 1.2.2 รัฐบาล – ฝ่ายต่อต้านรัฐบาล/แนวร่วมฝ่ายต่อต้าน (มีผลในทันที)
- 1.2.3 รัฐบาล – ศาลและองค์กรอิสระ (มีผลเกี่ยวเนื่องในระยะยาว)
- 1.2.4 รัฐบาล – ฝ่ายที่ยังอยู่นิ่ง (มีผลเกี่ยวเนื่องในระยะยาว)

แต่ในกรณีศึกษาเนื่องจากมุ่งเน้นที่การตัดสินใจยุบสภาของรัฐบาล อันเนื่องมาจากวิกฤตการณ์ทางการเมืองที่เกิดขึ้นในกาลเฉพาะหน้า จึงหยิบยกเฉพาะคู่ที่ 1 และ 2 ซึ่งจะมีผลต่อรัฐบาลในทันทีที่ได้ทำการตัดสินใจ

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อจำกัดและกลยุทธ์ทางเลือก

จากการวิเคราะห์สถานการณ์ทั่วไปดังแสดงข้างต้น จะเห็นได้ว่าฝ่ายรัฐบาลจะต้องพิจารณาแนวทางกลยุทธ์ที่สามารถดำเนินการได้และผลกระทบที่จะเกิดขึ้นจากแต่ละฝ่ายที่เกี่ยวข้อง อันเนื่องมาจากแต่ละกลยุทธ์ที่ตัดสินใจดำเนินการไป ตลอดจนการแก้ไขเปลี่ยนแปลงผลกระทบนั้นๆ อีกด้วย

ดังนั้นเกมการตัดสินใจของฝ่ายรัฐบาลจึงไม่ใช่เกมที่มีการตัดสินใจครั้งเดียว (Single Play) และไม่ใช่เกมที่มีการเล่นซ้ำ (Iterated Play) เนื่องจากเมื่อฝ่ายรัฐบาลได้ตัดสินใจเลือกกลยุทธ์ใดไปแล้วสถานการณ์โดยรวมก็จะเปลี่ยนแปลงไปทั้งหมด เมื่อทำการจับคู่เกมระหว่างรัฐบาล กับกลุ่มที่เกี่ยวข้องแต่ละกลุ่มแล้ว จึงมีลักษณะเป็นเกมต่อเนื่อง (Sequential Game) ที่จะต้องพิจารณากลยุทธ์ของฝ่ายตรงข้ามแล้วจึงค่อยเลือกกลยุทธ์ในการตอบโต้กลับไป ภาพที่ 4.1 แสดงลักษณะของเกมต่อเนื่องที่เริ่มจากการตัดสินใจของฝ่ายรัฐบาลก่อน (Move A1) และฝ่ายตรงข้ามจะเลือกกลยุทธ์ในการตอบโต้ที่คิดว่าเหมาะสม (Move B1) จากนั้นจะส่งผลให้รัฐบาลต้องดำเนินกลยุทธ์ตอบโต้อีกครั้ง (Move A2)



ภาพที่ 4.1 แสดงลักษณะของเกมต่อเนื่อง

จากรูปแบบเกมต่อเนื่องที่แสดงในภาพที่ 4.1 เมื่อพิจารณาไปที่ละขั้นตอนจะสามารถสร้างเมทริกซ์ของเกมได้ดังนี้

2.1 ขั้นตอนการตัดสินใจของรัฐบาล (ก่อนวันที่ 9 ธันวาคม 2556) ในที่นี้รัฐบาลมีทางเลือก (กลยุทธ์) อยู่ 3 ประการ ได้แก่

2.1.1 การลาออก

2.1.2 การอยู่ประคองสถานการณ์ต่อไป

2.1.3 การยุบสภา

ซึ่งทางเลือกทั้ง 3 ทางต่างมีข้อดี-ข้อเสียที่แตกต่างกันดังแสดงในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 แสดงการเปรียบเทียบข้อดี-ข้อเสีย ของทางเลือกทั้ง 3 ทาง

กลยุทธ์	ผลดีในภาพรวม	ผลเสียในภาพรวม
การลาออก	ลดการเผชิญหน้า-การปะทะรุนแรง แสดงสปิริตประชาธิปไตย หยุดยั้งสถานการณ์ความไม่แน่นอน	สูญเสียอำนาจการสั่งการโดยสิ้นเชิง นายกฯ ใหม่อาจเป็นฝ่ายตรงข้าม อาจสูญเสียฐานเสียงสนับสนุนจากมวลชน ต้องใช้ทรัพยากรในการหาเสียงเลือกตั้งครั้งใหม่ คะแนนเสียงในสภาอาจลดลง นโยบายขาดตอน-ผลเสียการจํานำจ้าว

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

กลยุทธ์	ผลดีในภาพรวม	ผลเสียในภาพรวม
การอยู่ประคอง สถานการณ์ต่อไป	ยังคงอำนาจสั่งการตามกฎหมาย ยังสามารถดำเนินการที่เอื้อประโยชน์ให้กับฝ่ายรัฐบาล ยังสามารถปกป้องนโยบายที่ดำเนินการอยู่ต่อไป สามารถยืดเวลาในการแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดขึ้น สามารถเบิกจ่ายงบประมาณโครงการจ่านำเข้าต่อเนื่อง	เกิดการเผชิญหน้ามากขึ้น และน่าจะเกิดความสูญเสียมากขึ้น อารยขัดขึ้นที่แพร่ขยายทำให้อำนาจในการควบคุมสถานการณ์ของรัฐบาลลดลงอย่างต่อเนื่อง อาจเกิดการรัฐประหารหากควบคุมสถานการณ์ไม่ได้ อาจสูญเสียฐานเสียงสนับสนุนจากมวลชน สภาพแวดล้อมทางการเมืองแย่ลง
การยุบสภาเลือกตั้งใหม่	ลดการเผชิญหน้า-การปะทะรุนแรง แสดงสปิริตของประชาธิปไตย ยังเป็นรัฐบาลรักษาการที่สามารถดำรงงานทั่วไปตามปกติ มีความได้เปรียบในการเลือกตั้ง หยุดยั้งสถานการณ์ความไม่แน่นอน	สูญเสียอำนาจการสั่งการบางส่วน (รักษาการ) ต้องใช้ทรัพยากรในการหาเสียงเลือกตั้งครั้งใหม่ คะแนนเสียงในสภาอาจลดลง

หากพิจารณาผลประโยชน์ (Utility Function) ของฝ่ายรัฐบาลโดยสร้างเป็นสูตรสมการ
ผลประโยชน์โดยรวม ซึ่งจะประกอบด้วยตัวแปรดังนี้

$$U = a.U1 + b.U2 + c.U3 + d.U4 + e.U5 + f.U6 + g.U7 + h.U8$$

โดยที่ U คือผลประโยชน์โดยรวมของรัฐบาล

U1 การมีอำนาจสั่งการตามกฎหมาย

U2 การทำให้มีฐานเสียงเลือกตั้งเพิ่มขึ้น

U3 การสนับสนุนของประชาชนข้าราชการ มีสภาพแวดล้อมทางการเมืองที่ดี

U4 สถานการณ์ทางการเมืองอยู่ในวิสัยคาดคะเนและควบคุมได้ (ค่าเป็น [+])

เกิดความไม่แน่นอน/ความไม่มีเสถียรภาพของรัฐบาล/การยึดอำนาจ-รัฐประหาร
(ค่าเป็น [-])

U5 การไม่เกิดเหตุรุนแรง-การเผชิญหน้า

U6 การได้ดูแลอำนาจเหนือฝ่ายตรงข้าม-การเสียดูแลอำนาจให้ฝ่ายตรงข้าม

U7 ปัญหาเศรษฐกิจ-สังคม และปัญหาอื่น ๆ ที่มีผลต่อการเสถียรภาพ

U8 ปัญหาการเลือกตั้ง ปัญหาการเมืองระหว่างประเทศ ฯลฯ

a..h สัมประสิทธิ์ของตัวแปร เพื่อถ่วงน้ำหนักความสำคัญ

โดยที่แต่ละตัวแปร U_x จะมีค่าต่ำสุดไปสูงสุด -3 -2 -1 0 1 2 และ 3 ตามลำดับ

(หมายเหตุ : สูตรผลประโยชน์ (Utility Function) เป็นเกณฑ์ที่ผู้ประเมินสถานการณ์
ทฤษฎีเกมจะกำหนดขึ้นมาเพื่อให้สามารถเปรียบเทียบผลดีผลเสียของแต่ละกลยุทธ์ได้อย่างเป็น
ระบบโดยเทียบค่าตัวเลขที่มากน้อยกว่ากัน ทั้งนี้เกณฑ์ของผู้ประเมินแต่ละคนนั้น ย่อมจะแตกต่างกันไป
ตามการจัดลำดับความสำคัญและทัศนคติของแต่ละบุคคล)

ในขณะที่คู่ต่อสู้ของฝ่ายรัฐบาลในเกมตามการจับคู่แต่ละชุดก็ย่อมจะมีสูตรผลประโยชน์ที่
แตกต่างกันไปเช่นกัน อาทิเช่น สูตรผลประโยชน์ของแนวร่วมฝ่ายรัฐบาล ฝ่ายต่อต้านรัฐบาล/แนว
ร่วมฝ่ายต่อต้าน ฝ่ายศาลและองค์กรอิสระ ตลอดจนฝ่ายที่ยังอยู่นิ่ง ย่อมจะต้องแตกต่างกันออกไป

ตารางที่ 4.2 แสดงตัวเลขของตัวแปรผลประโยชน์ U1 – U8 สำหรับแต่ละทางเลือก

ทางเลือก	ข้อดี	ตัวแปรบวก	ระดับ	ข้อเสีย	ตัวแปรลบ	ระดับ
การลาออก	ลดการเผชิญหน้า-การปะทะรุนแรง	U5	2	สูญเสียอำนาจการสั่งการโดยสิ้นเชิง	U1	-3
	แสดงสปิริตประชาธิปไตย	U3	3	นายกฯใหม่อาจเป็นฝ่ายตรงข้าม	U6	-3
	หยุดยั้งสถานการณ์ความไม่แน่นอน	U4	2	อาจสูญเสียฐานเสียงสนับสนุนจากมวลชน	U2	-2
				ต้องใช้ทรัพยากรในการหาเสียงเลือกตั้งครั้งใหม่	U8	-1
				คะแนนเสียงในสภาอาจลดลง	U6	*-2
				นโยบายขาดตอน-ผลเสียการจำนำข้าว	U7	-2
		รวม	7		รวม	-11
การอยู่ประคองสถานการณ์ต่อไป	ยังคงอำนาจสั่งการตามกฎหมาย	U1	3	เกิดการเผชิญหน้ามากขึ้น และน่าจะเกิดความสูญเสียมากขึ้น	U5	-3
	ยังสามารถดำเนินการที่เอื้อประโยชน์ให้กับฝ่ายรัฐบาล			อารยขัดขึ้นที่แพร่ขยายทำให้อำนาจในการควบคุมสถานการณ์ของรัฐบาลลดลงอย่างต่อเนื่อง	U4	*-2
	ยังสามารถปกป้องนโยบายที่ดำเนินการอยู่ต่อไป	U6	3	อาจเกิดการรัฐประหารหากควบคุมสถานการณ์ไม่ได้	U4	-3
	สามารถยืดเวลาในการแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดขึ้น	U7	*2	อาจสูญเสียฐานเสียงสนับสนุนจากมวลชน	U2	-2
	สามารถเบิกจ่ายงบประมาณโครงการจำนำข้าวต่อเนื่อง	U7	*2	สภาพแวดล้อมทางการเมืองแย่ลง	U3	-2
		รวม	9		รวม	-10
การยุบสภาเลือกตั้งใหม่	ลดการเผชิญหน้า-การปะทะรุนแรง	U5	3	สูญเสียอำนาจการสั่งการบางส่วน (รักษาการ)	U1	-2
	แสดงสปิริตประชาธิปไตย	U3	2	ต้องใช้ทรัพยากรในการหาเสียงเลือกตั้งครั้งใหม่	U8	-1
	ยังเป็นรัฐบาลรักษาการ สามารถดำรงงานทั่วไปตามปกติ (ประคองผลจากนโยบายที่ดำเนินอยู่)	U7	2	คะแนนเสียงในสภาอาจลดลง	U2	-2
	มีความได้เปรียบในการเลือกตั้ง	U6	2			
	หยุดยั้งสถานการณ์ความไม่แน่นอน	U4	2			
		รวม	11		รวม	-5

เมื่อพิจารณาข้อดี-ข้อเสียในตารางที่ 4.1 แล้วนำมาแปรผลเป็นค่าผลประโยชน์ โดยในที่นี้ให้ค่าสัมประสิทธิ์ของตัวแปรทั้งหมดเป็น 1 (ไม่ถ่วงน้ำหนัก) จะทำให้ได้ผลดังตารางที่ 4.2 ซึ่งค่าผลประโยชน์ของแต่ละทางเลือกเป็นดังนี้

$$U(\text{การลาออก}) = (7) + (-11) = -4 \text{ คะแนน}$$

$$U(\text{การอยู่ต่อไป}) = (9) + (-10) = -1 \text{ คะแนน}$$

$$U(\text{การยุบสภา}) = (11) + (-5) = 6 \text{ คะแนน}$$

ดังนั้นหากมีการประเมินตามเกณฑ์ข้างต้น การยุบสภาจะเป็นทางเลือกที่ดีที่สุด ในทอมของสมการผลประโยชน์โดยรวม (Utility Function) ที่กำหนดขึ้น

เมื่อพิจารณาการเปรียบเทียบข้อดี-ข้อเสียโดยใช้เกณฑ์ตามสมการผลประโยชน์โดยรวม (Utility Function) ที่กำหนดขึ้นในมุมมองจากฝ่ายรัฐบาล ในกรณีนี้จะเห็นได้ว่าทางเลือกของรัฐบาลนั้น การยุบสภาจะเป็นทางเลือกที่ให้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด โดยไม่ต้องคำนึงถึงผู้เล่นอื่นๆ ในเกมเลย

แต่เมื่อนำมาพิจารณาในลักษณะเกมระหว่างรัฐบาลกับผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามในเกมดังนี้

1. รัฐบาล – มีทางเลือก 3 ทางดังกล่าวข้างต้น
2. กลุ่มแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติคนเสื้อแดง – มีทางเลือก 2 ทางคือ 1) สนับสนุนรัฐบาลและพรรคเพื่อไทยต่อไป 2) ลดการสนับสนุนรัฐบาลและพรรคเพื่อไทย

เหตุที่ต้องพิจารณาเกมระหว่างรัฐบาลและแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ และคนเสื้อแดงนั้น เนื่องจากการจัดทำร่างพระราชบัญญัตินิรโทษกรรมฯ ของฝ่ายรัฐบาลจะมีผลให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องได้รับการยกเว้นโทษ รวมทั้งฝ่ายของนายสุเทพ เทือกสุบรรณและนายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะซึ่งเป็นผู้ออกคำสั่งปราบปรามจนกระทั่งมีประชาชนและคนเสื้อแดงสูญเสียชีวิตไปจำนวนมาก จึงทำให้คนเสื้อแดงและแนวร่วมฝ่ายรัฐบาลจำนวนหนึ่งเห็นว่ารัฐบาลนี้ทรยศต่อความไว้วางใจและหักหลังต่อผู้เสียหายในครั้งนั้น

ในกรณีนี้จึงต้องกำหนดสมการผลประโยชน์ของทั้งสองฝ่ายขึ้นใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันเพื่อนำผลมาเปรียบเทียบดังนี้

ฝ่ายรัฐบาลมีสมการผลประโยชน์ ซึ่งจะประกอบด้วยตัวแปรดังนี้

$$U = U1 + U2 + U3$$

โดยที่	U	คือผลประโยชน์ของรัฐบาล
	U1	การรักษาอำนาจบริหาร
	U2	การรักษาฐานเสียงสนับสนุน
	U3	การยืนยันว่านโยบายถูกต้อง

โดยที่แต่ละตัวแปร U_x จะมีค่าต่ำสุดไปสูงสุด -3, -2, -1, 0, 1, 2 และ 3 ตามลำดับ

ฝ่ายสนับสนุนรัฐบาลมีสมการผลประโยชน์ ซึ่งจะประกอบด้วยตัวแปรดังนี้

$$u = u1 + u2 + u3$$

โดยที่	u	คือผลประโยชน์ของฝ่ายสนับสนุนรัฐบาล
	u1	ผลประโยชน์จากการคงอยู่ของรัฐบาล
	u2	ความพึงพอใจ-ความเชื่อใจรัฐบาล
	u3	รัฐบาลดำเนินนโยบายที่ให้ประโยชน์ต่อเนื่อง

โดยที่แต่ละตัวแปร u_x จะมีค่าต่ำสุดไปสูงสุด -3 -2 -1 0 1 2 และ 3 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาตารางผลลัพธ์ของเกมที่แสดงในตารางที่ 4.3 และตารางที่ 4.4 แล้วจะเห็นว่าในมุมมองจากฝ่ายรัฐบาลนั้นการลาออกนับเป็นกลยุทธ์ที่แย่ที่สุดเพราะผลประโยชน์ที่ได้จะต่ำกว่าทางเลือกอื่นๆ ในทุกกรณี (Dominated Strategy) ในขณะที่การยุบสภาจะมีผลประโยชน์เท่ากับหรือมากกว่าการคงอยู่ต่อไป (Dominant Strategy)

ขณะเดียวกันเมื่อพิจารณาผลลัพธ์ในตารางที่ 4.3 และตารางที่ 4.5 แล้วจะเห็นว่าในมุมมองจากฝ่าย แนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติและคนเสื้อแดงนั้น การที่ยังคงสนับสนุนรัฐบาลต่อไปจะทำให้ได้ผลประโยชน์เท่ากับหรือดีกว่าการลดการสนับสนุนรัฐบาล

ตารางที่ 4.3 แสดงผลลัพธ์ (Pay-Off) ของเกมแยกตามกรณีของการตัดสินใจของแต่ละฝ่าย

		นปช.และคนเสื้อแดง	
		ยังคงสนับสนุน	ลดการสนับสนุน
รัฐบาล	ลาออก	(-9,-5)	(-5,-5)
	คงอยู่	(6,8)	(-1,5)
	ยุบสภา	(6,6)	(3,5)

ตัวเลขในวงเล็บ (x x) เลขตัวหน้าแสดงผลลัพธ์ที่ได้ของฝ่ายรัฐบาลในขณะที่เลขตัวหลังแสดงผลลัพธ์ที่ได้ของฝ่ายแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติและคนเสื้อแดง แยกตามกรณีของการตัดสินใจของแต่ละฝ่าย ซึ่งเครื่องหมายลบแสดงถึงผลในทางร้าย ส่วนการที่ตัวเลขเป็นค่าบวก (ไม่มีเครื่องหมายลบไว้) ในฐานที่เข้าใจเป็นสากล) แสดงถึงผลในทางที่ดี ตัวอย่างเช่น ผลลัพธ์ของเหตุการณ์ที่รัฐบาลตัดสินใจลาออกทั้งที่ฝ่ายแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติและคนเสื้อแดงยังคงสนับสนุนคือ (-9 5) หมายถึงฝ่ายรัฐบาลจะได้ผลลัพธ์เป็น -9 ในขณะที่ฝ่ายแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติและคนเสื้อแดงจะได้ผลลัพธ์เป็น -5

ตารางที่ 4.4 แสดงผลประโยชน์ของฝ่ายรัฐบาล

			นปช.และคนเลื้อแดง					
ตารางผลลัพธ์ของฝ่ายรัฐบาล			ยังคงสนับสนุน			ลดการสนับสนุน		
รัฐบาล	ลาออก	U1	-3			-1		
		U2	-3		-9	-1		-5
		U3	-3			-3		
	คงอยู่	U1	2			2		
		U2	2		6	-2		-1
		U3	2			-1		
	ยุบสภา	U1	2			1		
		U2	2		6	1		3
		U3	2			1		

จากตารางที่ 4.4 แสดงเฉพาะค่าตัวเลขแสดงผลลัพธ์ของฝ่ายรัฐบาลซึ่งได้มาจากผลรวมของตัวแปรในสมการผลประโยชน์ซึ่งได้แก่ U1 U2 และ U3 ตัวอย่างเช่น ผลลัพธ์เฉพาะของฝ่ายรัฐบาลในกรณีของเหตุการณ์ที่รัฐบาลตัดสินใจลาออกทั้งที่ฝ่ายแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ และคนเลื้อแดงยังคงสนับสนุนคือผลรวมของ U1 U2 และ U3 ได้แก่ (-3) (-3) และ (-3) ซึ่งรวมแล้วเท่ากับ -9

ตารางที่ 4.5 แสดงผลประโยชน์ของฝ่ายแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติและคนเสื้อแดง

			นปช.และคนเสื้อแดง					
ตารางผลลัพธ์ของฝ่าย นปช.และคนเสื้อแดง			ยังคงสนับสนุน			ลดการสนับสนุน		
			u1	u2	u3	u1	u2	u3
รัฐบาล	ลาออก		-2	-1	-2	-2	-1	-2
			-5			-5		
	คงอยู่		3	2	3	3	-1	3
			8			5		
	ยุบสภา		2	2	2	2	1	2
			6			5		

จากตารางที่ 4.5 แสดงเฉพาะค่าตัวเลขแสดงผลลัพธ์ของฝ่ายแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ และคนเสื้อแดงซึ่งได้มาจากผลรวมของตัวแปรในสมการผลประโยชน์ซึ่งได้แก่ u1 u2 และ u3 ตัวอย่างเช่น ผลลัพธ์เฉพาะของฝ่ายแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติและคนเสื้อแดงในกรณีของเหตุการณ์ที่รัฐบาลตัดสินใจลาออกทั้งที่ฝ่ายแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ และคนเสื้อแดงยังคงสนับสนุนคือผลรวมของ u1 u2 และ u3 ได้แก่ (-2) (-1) และ (-2) ซึ่งรวมแล้วเท่ากับ -5

เมื่อพิจารณาเกมระหว่างฝ่ายรัฐบาลและฝ่ายต่อต้านรัฐบาลในเกมดังนี้

1. รัฐบาล – มีทางเลือก 2 ทาง คือลาออก หรือยุบสภา เนื่องจากการคงอยู่ต่อไปเป็นความไม่มั่นคงอย่างสูงและไม่มีเงื่อนไขที่จะทำให้เกิดการยุติการชุมนุมได้ นอกจากนี้ยังมีความเสี่ยงต่อการเกิดรัฐประหารยึดอำนาจหากเหตุความไม่สงบบานปลายออกไป
2. ฝ่ายต่อต้านรัฐบาล – มีทางเลือก 2 ทาง คือ 1) ยังคงการชุมนุมไว้และเพิ่มข้อเรียกร้อง
2) ยุติการชุมนุม

ในกรณีนี้ได้กำหนดสมการผลประโยชน์ของทั้งสองฝ่ายเพื่อนำผลมาเปรียบเทียบกับดังนี้
ฝ่ายรัฐบาลมีสมการผลประโยชน์ ซึ่งจะประกอบด้วยตัวแปรดังนี้

$$U = U1 + U2 + U3$$

โดยที่ U คือผลประโยชน์ของรัฐบาล

U1 การรักษาอำนาจบริหาร

U2 กลุ่มผู้ชุมนุมลดการต่อต้าน

U3 มีโอกาสกลับมาเป็นรัฐบาลอีก

โดยที่แต่ละตัวแปร U_x จะมีค่าต่ำสุดไปสูงสุด -3 -2 -1 0 1 2 และ 3 ตามลำดับ

ฝ่ายต่อต้านรัฐบาลมีสมการผลประโยชน์ ซึ่งจะประกอบด้วยตัวแปรดังนี้

$$u = u1 + u2 + u3$$

โดยที่ u คือผลประโยชน์ของฝ่ายต่อต้านรัฐบาล

u1 รัฐบาลพ้นไปจากอำนาจบริหาร

u2 สามารถเปลี่ยนแปลงระบบกฎหมายทางการเมืองในอนาคต

u3 กลุ่มการเมืองที่เป็นรัฐบาลนี้ไม่ได้กลับมาบริหารอีก

โดยที่แต่ละตัวแปร u_x จะมีค่าต่ำสุดไปสูงสุด -3 -2 -1 0 1 2 และ 3 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณารางผลลัพ์ของเกมที่แสดงในตารางที่ 4.6 และตารางที่ 4.7 แล้วจะเห็นว่าในมุมมองจากฝ่ายรัฐบาลนั้นการลาออกยังคงเป็นกลยุทธ์ที่แย่ที่สุดเพราะผลประโยชน์ที่ได้จะต่ำกว่าการยุบสภา (Dominated Strategy) ซึ่งการยุบสภาจะมีผลประโยชน์มากกว่าลาออกในทุกกรณี (Dominant Strategy)

ขณะเดียวกันเมื่อพิจารณาผลลัพ์ในตารางที่ 4.6 และตารางที่ 4.8 แล้วจะเห็นว่าในมุมมองจากฝ่ายต่อต้านรัฐบาลนั้น การที่ยังคงการชุมนุมต่อไปจะทำให้ได้ผลประโยชน์ดีกว่าการลดการยุติการชุมนุมทุกกรณี (Dominant Strategy)

ตารางที่ 4.6 แสดงผลลัพธ์ (Pay-Off) ของเกมแยกตามกรณีของการตัดสินใจของแต่ละฝ่าย

		ฝ่ายต่อต้านรัฐบาล	
		คงการชุมนุม	ยุติการชุมนุม
รัฐบาล	ลาออก	(-9,7)	(-1,-0)
	คงอยู่		
	ยุบสภา	(3,6)	(5,-1)

ตัวเลขในวงเล็บ (x x) เลขตัวหน้าแสดงผลลัพธ์ที่ได้ของฝ่ายรัฐบาลในขณะที่เลขตัวหลังแสดงผลลัพธ์ที่ได้ของฝ่ายต่อต้านรัฐบาล แยกตามกรณีของการตัดสินใจของแต่ละฝ่าย ซึ่งเครื่องหมายลบแสดงถึงผลในทางร้าย ส่วนการที่ตัวเลขเป็นค่าบวก (ไม่มีเครื่องหมายลบไว้) ในฐานที่เข้าใจเป็นสากล)แสดงถึงผลในทางที่ดี ตัวอย่างเช่น ผลลัพธ์ของเหตุการณ์ที่รัฐบาลตัดสินใจลาออกในขณะที่ฝ่ายต่อต้านรัฐบาลยังคงการชุมนุมอยู่ต่อไปคือ (-9 7) หมายถึงฝ่ายรัฐบาลจะได้ผลลัพธ์เป็น -9 ในขณะที่ฝ่ายต่อต้านรัฐบาลจะได้ผลลัพธ์เป็น 7

ตารางที่ 4.7 แสดงผลประโยชน์ของฝ่ายรัฐบาล

			ฝ่ายต่อต้านรัฐบาล					
ตารางผลลัพธ์ของฝ่ายรัฐบาล			คงการชุมนุม			ยุติการชุมนุม		
รัฐบาล	ลาออก	U1	-3			-3		
		U2	-3		-9	1		-1
		U3	-3			1		
	คงอยู่	U1						
		U2			0			0
		U3						
	ยุบสภา	U1	2			2		
		U2	-1		3	1		5
		U3	2			2		

จากตารางที่ 4.7 แสดงเฉพาะค่าตัวเลขแสดงผลลัพธ์ของฝ่ายรัฐบาลซึ่งได้มาจากผลรวมของตัวแปรในสมการผลประโยชน์ซึ่งได้แก่ U1 U2 และ U3 ตัวอย่างเช่น ผลลัพธ์เฉพาะของฝ่ายรัฐบาลในกรณีของเหตุการณ์ที่รัฐบาลตัดสินใจลาออกในขณะที่ฝ่ายต่อต้านรัฐบาลยังคงการชุมนุมต่อไปคือผลรวมของ U1 U2 และ U3 ได้แก่ (-3) (-3) และ (-3) ซึ่งรวมแล้วเท่ากับ -9

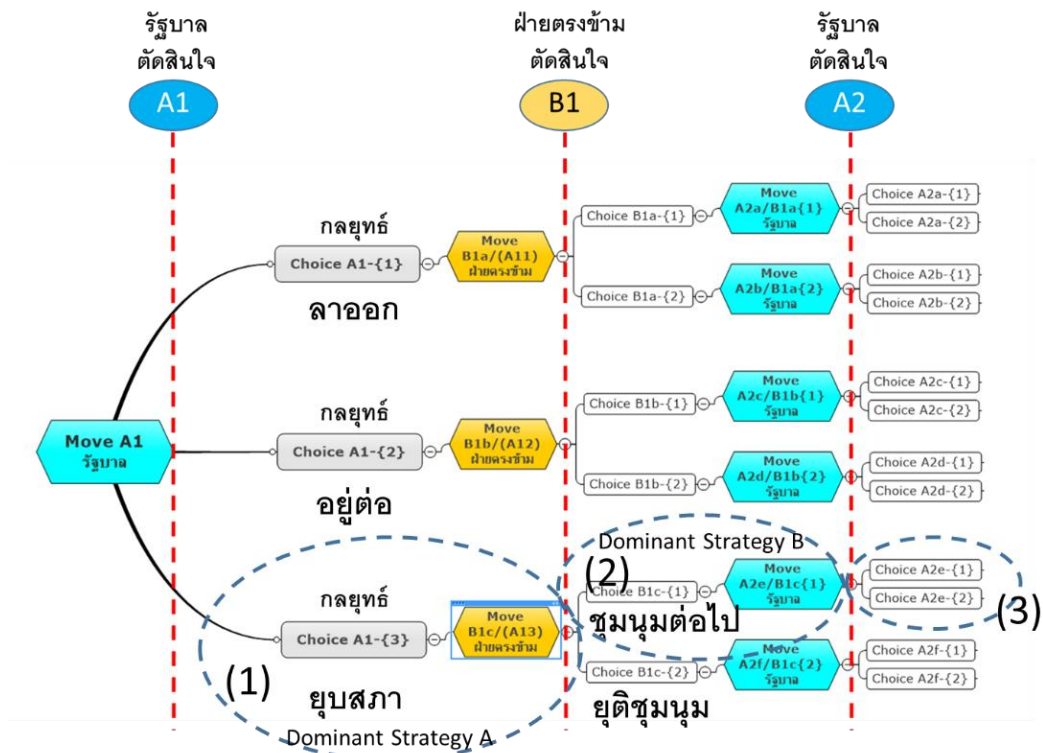
ตารางที่ 4.8 แสดงผลประโยชน์ของฝ่ายต่อต้านรัฐบาล

			ฝ่ายต่อต้านรัฐบาล					
ตารางผลลัพธ์ของฝ่ายต่อต้านรัฐบาล			คงการชุมนุม			ยุติการชุมนุม		
			u1	u2	u3	u1	u2	u3
รัฐบาล	ลาออก		3	2	2	3	-1	-2
				7			0	
	คงอยู่							
	ยุบสภา		2	2	2	2	-1	-2
				6			-1	

จากตารางที่ 4.8 แสดงเฉพาะค่าตัวเลขแสดงผลลัพธ์ของฝ่ายต่อต้านรัฐบาล ซึ่งได้มาจากผลรวมของตัวแปรในสมการผลประโยชน์ซึ่งได้แก่ u1 u2 และ u3 ตัวอย่างเช่น ผลลัพธ์เฉพาะของฝ่ายต่อต้านรัฐบาล ในกรณีของเหตุการณ์ที่รัฐบาลตัดสินใจลาออกในขณะที่ฝ่ายต่อต้านรัฐบาลยังคงการชุมนุมต่อไปคือผลรวมของ u1 u2 และ u3 ได้แก่ (3) (2) และ (2) ซึ่งรวมแล้วเท่ากับ 7

จากการเปรียบเทียบเกมของทั้ง 2 คู่ดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่าการตัดสินใจเลือกกลยุทธ์จะเป็นผลมาจากการกำหนดองค์ประกอบผลประโยชน์ของฝ่ายตนเอง และคาดคะเนองค์ประกอบผลประโยชน์ของฝ่ายคู่ต่อสู้ เพื่อให้สามารถพิจารณาน้ำหนักของผลได้-ผลเสียในกรณีที่เรากำลังใช้กลยุทธ์ต่างๆ ที่มีอยู่เพื่อต่อสู้กับกลยุทธ์ต่างๆ ที่ฝ่ายตรงข้ามมีอยู่เช่นกัน

จากการวิเคราะห์ข้างต้นกลยุทธ์เด่น(Dominant Strategy) ของฝ่ายรัฐบาลคือ“การยุบสภา” ในขณะที่กลยุทธ์เด่นของฝ่ายต่อต้านรัฐบาลคือ “การคงการชุมนุม และเพิ่มข้อเรียกร้อง” ดังนั้นเกมจึงยังต้องดำเนินต่อไปในลักษณะเกมต่อเนื่องดังในภาพที่ 4.2 ซึ่งแสดงถึงลำดับของเกมโดยรวมและกลยุทธ์เด่นที่แต่ละฝ่ายพิจารณาเลือกใช้



ภาพที่ 4.2 แสดงลักษณะของเกมต่อเนื่อง และกลยุทธ์เด่นของผู้เล่น

จากแผนภูมิในภาพจะเห็นได้ว่าฝ่ายรัฐบาลในขั้นตอน A1 จะมีทางเลือก 3 กลยุทธ์ ซึ่งกลยุทธ์เด่นของฝ่ายรัฐบาลคือทางเลือกที่ A1-{3} คือการยุบสภา แต่เมื่อฝ่ายรัฐบาลได้ตัดสินใจแล้วลำดับต่อมาในขั้นตอน B1 ซึ่งเป็นการเลือกของฝ่ายต่อต้านรัฐบาล ก็จะมีทางเลือกเพื่อตอบโต้ต่อการยุบสภาอยู่ 2 กลยุทธ์ ซึ่งกลยุทธ์เด่นของฝ่ายต่อต้านรัฐบาลคือทางเลือกที่ B1c-{1} คือการชุมนุมต่อไป ซึ่งหากเกมยังไม่มีข้อยุติแล้วในรูปแบบเกมต่อเนื่องก็จะกลับมาเป็นการตัดสินใจของฝ่ายรัฐบาลในขั้นตอน A2 เพื่อหา กลยุทธ์ทางเลือกเพื่อตอบโต้ต่อการชุมนุมต่อไปของฝ่ายต่อต้านรัฐบาลอีก ทั้งนี้วงเส้นประในภาพเน้นให้เห็นกลยุทธ์เด่นในแต่ละผู้เล่น

ดังนั้นเมื่อผลของการตัดสินใจของฝ่ายรัฐบาลคือการยุบสภา แต่แล้วฝ่ายต่อต้านรัฐบาลกลับยังคงชุมนุมต่อไปและเพิ่มข้อเรียกร้องการปฏิรูปทั้งระบบ ในขณะที่ฝ่ายรัฐบาลอยู่ในสถานะรัฐบาลรักษาการไม่มีอำนาจเต็ม จึงต้องพยายามผลักดันการเลือกตั้งให้เกิดขึ้นให้ได้เพื่อเป็นการล้างไพ่ใหม่ ซึ่งฝ่ายต่อต้านรัฐบาลก็ทราบว่าการเลือกตั้งใหม่ก็จะเป็นคุณต่อฝ่ายรัฐบาลมากกว่า ดังนั้นจึงเกิดการพยายามขัดขวางการเลือกตั้งมิให้เกิดขึ้นสำเร็จ

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อจำกัดและความผิดพลาด

จากการวิเคราะห์กลยุทธ์โดยใช้ฟังก์ชันประกอบผลประโยชน์ (Utility Function) และเมทริกซ์ผลลัพธ์ (Pay-Off Matrix) ในกรณีนี้มีข้อจำกัดของการเปรียบเทียบและความผิดพลาดในการตัดสินใจดังนี้

- 3.1 ฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีจำนวนมาก แม้ในฝ่ายเดียวกันก็ยังมีกลุ่มที่มีความต้องการ (Preference) ที่แตกต่างกัน ยากต่อการกำหนดสมการองค์ประกอบผลประโยชน์ได้อย่างถูกต้อง
- 3.2 ทุกกลุ่มที่ดำเนินการเคลื่อนไหว มีผู้สนับสนุนทั้งต่อหน้าและเบื้องหลังที่มีพลังและมีทรัพยากรที่ยากต่อการคาดคะเน ดังนั้นฝ่ายต่อต้านรัฐบาลจึงมีความสามารถในการขับเคลื่อนกิจกรรมและสามารถรอคอยผลในระยะยาวกว่าที่ฝ่ายรัฐบาลคาดไว้
- 3.3 ฝ่ายรัฐบาลการขาดข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้องเพียงพอ (Asymetric Information) ถึงผลประโยชน์ที่แท้จริงที่ฝ่ายตรงข้ามต้องการ ซึ่งไม่ใช่การเลือกตั้งใหม่ และพรรคประชาธิปัตย์ไม่มีอำนาจกำหนดเกม
- 3.4 การประเมินสถานการณ์แรงดันรัฐบาลชุดนี้ซึ่งแฝงอยู่ในสภาวะสงบผิดพลาดไปมาก จึงดำเนินการออก พรบ.นิรโทษกรรมฯแบบรวบยอดและทำให้เกิดกระแสความไม่พอใจ จนกระทั่งสามารถระดมมวลชนจำนวนมาก และการยุบสภานั้นกระทำในสภาวะที่จวนตัวแล้ว ซึ่งหากยุบสภาก่อนหน้าการต่อต้านเกิดการขยายตัวมากก็อาจทำให้ยุติการชุมนุมได้