

บทที่ 6

บทสรุป

วิทยานิพนธ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อทำการเปรียบเทียบมาตรการแก้ปัญหาคอร์รัปชันของภาครัฐที่สำคัญ 2 มาตรการ คือมาตรการรางวัล (เปรียบได้กับ “ขนม”) และการลงโทษ (เปรียบได้กับ “ไม่เรียว”) โดยทำการวิเคราะห์ผลลัพธ์ในทางทฤษฎี ผ่านแบบจำลองของเกมแบบขยายภายใต้ข้อมูลข่าวสารที่สมบูรณ์ (extensive game with perfect information) และหาดุลยภาพของเกม ด้วยวิธี Sub-game Perfect Nash Equilibrium (SPNE) หลังจากนั้นจึงทำการทดลองทางเศรษฐศาสตร์ในห้องปฏิบัติการ (conventional lab experiment) เพื่อพิจารณาผลลัพธ์ในทางทฤษฎีเปรียบเทียบกับผลจากการทดลองว่ามีความสอดคล้องกันหรือไม่ประการใด

สำหรับการทดลองเป็นการจัดทำเกมจำลอง (game simulation) เพื่อจำลองเหตุการณ์การคอร์รัปชันภายหลังการกระทำความผิด (ex-post corruption) โดยใช้นักศึกษาปริญญาตรีเป็นกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งกลุ่มตัวอย่างจะได้รับบทบาทเป็นผู้กระทำผิดและเจ้าหน้าที่รัฐ โดยผู้กระทำผิดมีทางเลือกในการตัดสินใจ 2 ทาง คือเลือกจ่ายเงินค่าปรับหรือเสนอจ่ายสินบน ส่วนเจ้าหน้าที่รัฐต้องพิจารณาว่าจะรับหรือปฏิเสธข้อเสนอของอีกฝ่าย

ในการจัดสภาพแวดล้อมของการทดลอง ใช้กฎกติกาเกี่ยวกับรางวัลและบทลงโทษที่แตกต่างกัน โดยสภาพแวดล้อมที่ 1 ไม่มีทั้งมาตรการรางวัลและการลงโทษ สภาพแวดล้อมที่ 2 มีมาตรการรางวัล แต่ไม่มีมาตรการลงโทษ สภาพแวดล้อมที่ 3 ไม่มีมาตรการรางวัล แต่มีมาตรการลงโทษ สภาพแวดล้อมที่ 4 มีทั้งมาตรการรางวัลและมาตรการลงโทษ และสภาพแวดล้อมที่ 5 เพิ่มกติกาให้ผู้กระทำผิดสามารถกล่าวหาเจ้าหน้าที่รัฐผู้รับสินบนได้

สาระสำคัญของบทนี้นำเสนอ แบ่งเป็น 2 หัวข้อหลัก โดยมีรายละเอียด ดังนี้

6.1 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ข้อค้นพบทั้งในทางทฤษฎีและผลจากการทดลอง มีประเด็นข้อถกเถียงโดยเปรียบเทียบกับทฤษฎีทางเศรษฐศาสตร์และงานวิจัยของบุคคลอื่น รวมถึงข้อเสนอแนะ แบ่งเป็น 6 ประเด็นหลัก ดังนี้

ประเด็นที่ 1 ในสภาวะธรรมชาติ มนุษย์มีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมคอร์รัปชัน:

การวิเคราะห์พฤติกรรมกรรมการคอร์รัปชันผ่านแบบจำลองในทฤษฎีเกมและการทดลอง ภายใต้สภาพแวดล้อมที่ 1 กรณีนี้ เปรียบเสมือนการที่มนุษย์อยู่ในสภาวะธรรมชาติ เพราะไม่มีกฎกติกาใด ๆ มาควบคุมพฤติกรรมกรรมการคอร์รัปชัน เมื่อเป็นเช่นนี้ รูปแบบการตัดสินใจของมนุษย์จึงคำนึงถึงประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับมากกว่าความถูกต้องดีงาม และการที่กลยุทธ์การจ่ายสินบน และการรับสินบนเป็นกลยุทธ์ที่ดีที่สุด (best-response strategy) ของผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย โดยการจ่ายสินบนให้ผลตอบแทนดีกว่าจ่ายค่าปรับ และการรับสินบนให้ผลตอบแทนดีกว่าการปฏิเสธสินบน เช่นเดียวกัน ดังนั้น มนุษย์ที่มีเหตุมีผล (rational players) จึงมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมคอร์รัปชัน

สำหรับผลการวิเคราะห์ทางทฤษฎี พบว่า ณ สภาวะดุลยภาพแบบ SPNE ผู้กระทำผิดเลือกกลยุทธ์จ่ายสินบน และเจ้าหน้าที่รัฐเลือกกลยุทธ์รับสินบน ผลการวิเคราะห์ทางทฤษฎีสอดคล้องกับผลการทดลอง โดยฝ่ายผู้กระทำผิดตัดสินใจจ่ายสินบน ร้อยละ 87.50 ขณะที่ ฝ่ายเจ้าหน้าที่รัฐตัดสินใจรับสินบน ร้อยละ 56.25

เมื่อในสภาวะธรรมชาติ มนุษย์มีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมคอร์รัปชัน จึงจำเป็นต้องออกกฎกติกามากำกับพฤติกรรมของมนุษย์ ทั้งกติกาเกี่ยวกับเงินรางวัลและการลงโทษ

ประเด็นที่ 2 มาตรการส่วนแบ่งรางวัลไม่มีผลต่อการแก้ปัญหาคอร์รัปชัน

ในฐานความผิดลหุโทษ:

มาตรการรางวัล เป็นมาตรการที่นำมาใช้เพื่อจูงใจให้เจ้าหน้าที่รัฐปฏิบัติหน้าที่ด้วยความซื่อสัตย์สุจริต ทั้งนี้ ผลการวิเคราะห์ทางทฤษฎีกรณีที่มีการเสนองเงินสินบนสูงกว่าเงินรางวัล พบว่าดุลยภาพแบบ SPNE เหมือนกับในสภาพแวดล้อมที่ 1 โดยผู้กระทำผิดเลือกกลยุทธ์จ่ายสินบน และเจ้าหน้าที่รัฐเลือกกลยุทธ์รับสินบน แต่กรณีที่วงเงินสินบนต่ำกว่าเงินรางวัล พบว่าดุลยภาพทางทฤษฎียังคลุมเครือ โดยอาจเกิดการคอร์รัปชันหรือไม่เกิดก็เป็นได้ทั้งสองแบบ

สำหรับผลการทดลอง พบว่าสัดส่วนที่ฝ่ายผู้กระทำผิดจ่ายสินบน ร้อยละ 81.25 ขณะที่ ฝ่ายเจ้าหน้าที่รัฐรับสินบน ร้อยละ 56.25 นับว่ามีสัดส่วนของการคอร์รัปชันอยู่ในระดับที่สูง โดยมีข้อสังเกตคืออคติความในฐานความผิดลหุโทษ ที่มีอัตราโทษเพียงจ่ายค่าปรับ กรณีความผิดลักษณะนี้ไม่สามารถกำหนดอัตราส่วนแบ่งรางวัลได้สูงพอ จึงยังมีช่องว่างให้ผู้กระทำผิดอาจเสนอจ่ายสินบนสูงกว่าเงินรางวัล การคอร์รัปชันจึงยังคงดำรงอยู่ต่อไป

นอกจากนี้ ผลจากการทดสอบสมมติฐาน ด้วยสถิติ Fisher's exact test ยังพบด้วยว่าการตัดสินใจทั้งฝ่ายผู้กระทำผิดและเจ้าหน้าที่รัฐ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่ 2 ไม่มีความแตกต่างกับสภาพแวดล้อมที่ 1 นั่นคือ การใช้มาตรการรางวัลไม่มีผลต่อการแก้ปัญหาคอร์รัปชัน เมื่อ

เปรียบเทียบกับกรณีที่ไม่ใช้มาตรการดังกล่าว (ดู ตารางที่ 6.1 ประกอบ) ข้อสรุปนี้ สอดคล้องกับงานศึกษาของ Mookherjee & Png (1995, pp. 145-159) นั่นคือ มาตรการรางวัลส่งผลต่อพฤติกรรมการคอร์รัปชันที่คลุมเครือ ไม่สามารถสรุปได้ว่ามาตรการนี้ช่วยแก้ปัญหาคอร์รัปชัน

ตารางที่ 6.1

เปรียบเทียบผลของการใช้มาตรการรางวัลและการลงโทษ

มาตรการที่ใช้เปรียบเทียบ	ค่าสถิติ Fisher's exact	การแปลความหมาย	
		พฤติกรรม การรับสินบน	พฤติกรรม การจ่ายสินบน
H_{01} : ไม่มีมาตรการใด ๆ = มีรางวัล, ไม่มีโทษ	1.00	ไม่แตกต่างกัน	-
H_{02} : ไม่มีมาตรการใด ๆ = ไม่มีรางวัล, มีโทษ	1.00	ไม่แตกต่างกัน	-
H_{03} : ไม่มีมาตรการใด ๆ = มีรางวัล, มีโทษ	1.00	ไม่แตกต่างกัน	-
H_{04} : มีรางวัล, มีโทษ = กันตัวเป็นพยาน	0.654	ไม่แตกต่างกัน	-
H_{05} : ไม่มีมาตรการใด ๆ = มีรางวัล, ไม่มีโทษ	1.00	-	ไม่แตกต่างกัน
H_{06} : ไม่มีมาตรการใด ๆ = ไม่มีรางวัล, มีโทษ	0.716	-	ไม่แตกต่างกัน
H_{07} : ไม่มีมาตรการใด ๆ = มีรางวัล, มีโทษ	1.00	-	ไม่แตกต่างกัน
H_{08} : มีรางวัล, มีโทษ = กันตัวเป็นพยาน	0.724	-	ไม่แตกต่างกัน

ที่มา: จากการคำนวณด้วยโปรแกรม STATA รุ่น 10

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย:-

ประการที่ 1 ควรพิจารณายกเลิกมาตรการรางวัลในลักษณะความผิดลหุโทษ: จากผลการวิจัย พบว่ามาตรการส่วนแบ่งรางวัลค่าปรับไม่มีผลต่อการแก้ปัญหาคอร์รัปชัน ทั้งในฝ่ายเจ้าหน้าที่รัฐและผู้กระทำผิด แต่มาตรการนี้กลับมีข้อบกพร่องทางนโยบายค่อนข้างมาก ดังนั้น จึงควรพิจารณายกเลิกมาตรการรางวัลในฐานความผิดลหุโทษ โดยมีเหตุผลสนับสนุน ดังนี้

1. การใช้มาตรการรางวัล มีแนวโน้มที่จะทำให้ขนาดของสินบนสูงขึ้น โดยผู้กระทำผิดจะเสนอเงินสินบนให้มากกว่าส่วนแบ่งรางวัล เพื่อให้แน่ใจว่าเจ้าหน้าที่รัฐจะรับสินบน ขนาดของสินบนจึงสูงกว่ากรณีที่ไม่ใช้มาตรการรางวัล

2. การใช้มาตรการรางวัลมีความเสี่ยงต่อการใช้อำนาจโดยมิชอบ ดังงานศึกษาของ Khalil et al. (2007, pp. 1-51) ระบุว่า มาตรการรางวัลอาจเกิดการปรักปรำผู้บริสุทธิ์ รวมถึงการที่เจ้าหน้าที่รัฐมุ่งใช้วิธีการกดดันจับกุมโดยละเลยการป้องกันปัญหา

3. การใช้มาตรการรางวัลขัดต่อประเด็นคุณลักษณะทางศีลธรรมจรรยา (moral character) ซึ่งตามหลักการแล้วเจ้าหน้าที่รัฐมีหน้าที่โดยตรงในการปกป้องผลประโยชน์สาธารณะ ผู้ปฏิบัติงานตามหน้าที่จึงควรมีจิตสำนึกสาธารณะ (public conscience) การใช้มาตรการรางวัลอาจกลายเป็นธรรมเนียมปฏิบัติให้เจ้าหน้าที่รัฐทำงานโดยเห็นแก่อำิสสินจ้างส่วนตัว รวมถึงการเลือกทำงานเฉพาะคดีความที่มีส่วนแบ่งรางวัล แทนที่จะทำงานตามหน้าที่ เพื่อรักษาผลประโยชน์ของสังคมส่วนรวม

ประการที่ 2 ปรับโครงสร้างค่าตอบแทนให้สูงขึ้น เพื่อทดแทนมาตรการรางวัล: หากผู้กำหนดนโยบายเห็นว่าโครงสร้างผลตอบแทน หรือสวัสดิการของเจ้าหน้าที่รัฐต่ำเกินไป ก็ควรมุ่งพิจารณาแก้ปัญหาในประเด็นนี้มากกว่าการผูกติดโครงสร้างสิ่งจูงใจกับผลของการจับกุม

ประเด็นที่ 3 การใช้ค่าปรับเพื่อลงโทษผู้ตัดสินบนเจ้าพนักงานไม่มีผลต่อการแก้ปัญหาคอร์รัปชัน:

มาตรการลงโทษในแบบจำลองนี้คือ การเปรียบเทียบปรับเป็น 2 เท่า ของวงเงินสินบนที่เสนอจ่ายแก่เจ้าหน้าที่รัฐ โดยผลการวิเคราะห์ทางทฤษฎี พบว่าดุลยภาพแบบ SPNE คือ ผู้กระทำผิดเลือกกลยุทธ์จ่ายสินบน และเจ้าหน้าที่รัฐเลือกกลยุทธ์รับสินบน ผลการวิเคราะห์ทางทฤษฎีสอดคล้องกับผลการทดลอง ซึ่งพบว่าฝ่ายผู้กระทำผิดตัดสินใจจ่ายสินบน ร้อยละ 87.50 ในขณะที่ฝ่ายเจ้าหน้าที่รัฐตัดสินใจรับสินบน ร้อยละ 68.75

นอกจากนี้ ผลจากการทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติ Fisher's exact test ยังสามารถยืนยันได้ว่าการตัดสินใจของฝ่ายผู้กระทำผิดและเจ้าหน้าที่รัฐในสภาพแวดล้อมที่ 3 ไม่แตกต่างจากการตัดสินใจในสภาพแวดล้อมที่ 1 นั่นคือ การใช้มาตรการลงโทษโดยการเปรียบเทียบปรับเพิ่มขึ้นจากวงเงินสินบน ไม่มีผลต่อการแก้ปัญหาคอร์รัปชัน เมื่อเปรียบเทียบกับกรณีไม่ใช้มาตรการดังกล่าว (ดู ตารางที่ 6.1 ประกอบ)

จะสังเกตได้ว่า จากข้อจำกัดของการใช้มาตรการลงโทษภายใต้แบบจำลองนี้ ซึ่งเป็นคติความในฐานความผิดลหุโทษ ที่มีอัตราโทษเพียงการจับปรับ ซึ่งโทษปรับกรณีนี้ยังไม่รุนแรงพอที่จะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของมนุษย์ โดยข้อสรุปทางทฤษฎีและผลการทดลองตรงกัน นั่นคือ ปัญหาการคอร์รัปชันยังคงดำรงอยู่ต่อไป

สอดคล้องกับแบบจำลองของ Mookherjee & Png (1995, pp.145-159); Flatters & Macleod (1995, pp. 397-417) ซึ่งพบว่าหากมีการลงโทษเพียงเล็กน้อยการคอร์รัปชันอาจจะไม่ลดลง แต่การลงโทษอย่างรุนแรงจะทำให้การคอร์รัปชันลดลง นโยบายของแบบจำลอง Mookherjee & Png; Flatters & Macleod และผลการวิจัยครั้งนี้มีความใกล้เคียงกับข้อเสนอของ Motta (2008, pp. 3-15) ที่ระบุว่าทั้งมาตรการรางวัลและการลงโทษช่วยลดโอกาสของการคอร์รัปชัน แต่การแก้ไขปัญหาให้ประสบความสำเร็จจำเป็นต้องอาศัยเครื่องมือหลาย ๆ ด้านร่วมกัน ที่สำคัญคือขนาดของมาตรการที่ใช้ต้องเพียงพอต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของมนุษย์

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย:-

ควรใช้มาตรการลงโทษรูปแบบอื่นแทนการปรับเพิ่มขึ้นจากวงเงินสินบน: จากผลการวิจัย ซึ่งพบว่าการลงโทษผู้จ่ายสินบนด้วยการปรับเป็น 2 เท่า ของมูลค่าสินบนที่เสนอไม่มีผลใด ๆ ต่อการแก้ปัญหาคอร์รัปชัน ดังนั้น จึงควรพิจารณาวิธีการลงโทษโดยใช้แนวทางอื่น ๆ ทดแทน อาทิ การลงโทษด้วยการกักขัง จำคุก หรือมาตรการลงโทษทางสังคม อย่างไรก็ตาม การใช้มาตรการลงโทษใด ๆ ควรมีการศึกษาอย่างรอบด้านก่อนนำไปใช้ในทางปฏิบัติ

ประเด็นที่ 4 การใช้มาตรการควบคุมกันระหว่างมาตรการรางวัลและการลงโทษ ไม่มีผลต่อการแก้ปัญหาคอร์รัปชัน:

การกำหนดกติกาโดยใช้มาตรการลงโทษต่อผู้ที่จ่ายสินบนแก่เจ้าหน้าที่รัฐ รวมทั้งใช้มาตรการรางวัล เพื่อจูงใจให้เจ้าหน้าที่รัฐปฏิเสธสินบนด้วย โดยคาดหมายว่า การใช้มาตรการควบคุมกันจะทำให้เกิดผลร่วมกันระหว่างตัวแปร (interaction effect) ที่ช่วยแก้ปัญหาคอร์รัปชันทั้งฝ่ายผู้กระทำผิดและฝ่ายเจ้าหน้าที่รัฐได้ แต่ผลการวิเคราะห์ทางทฤษฎีกรณีที่มีการเสนอวงเงินสินบนสูงกว่าเงินรางวัล พบว่าดุลยภาพแบบ SPNE เหมือนกับกรณีสภาพแวดล้อมที่ 1 กล่าวคือผู้กระทำผิดเลือกกลยุทธ์จ่ายสินบน และเจ้าหน้าที่รัฐเลือกกลยุทธ์รับสินบน

ส่วนกรณีที่มีการเสนอเงินสินบนสินบนต่ำกว่าเงินรางวัล ดุลยภาพทางทฤษฎียังคงคลุมเครือโดยอาจเกิดหรือไม่เกิดการคอร์รัปชันก็เป็นได้ เมื่อพิจารณาผลการทดลอง พบว่าสัดส่วนที่ฝ่ายผู้กระทำผิดจ่ายสินบน ร้อยละ 87.50 ขณะที่ฝ่ายเจ้าหน้าที่รัฐรับสินบน ร้อยละ 62.50 ซึ่งมีสัดส่วนของการคอร์รัปชันอยู่ในระดับสูง เมื่อพิจารณาผลการทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติ Fisher's exact test พบว่า การตัดสินใจของทั้งฝ่ายผู้กระทำผิดและเจ้าหน้าที่รัฐในสภาพแวดล้อมที่ 4 ไม่แตกต่างไปจากสภาพแวดล้อมที่ 1 นั่นคือ การใช้มาตรการลงโทษควบคู่กับมาตรการรางวัลไม่มีผลต่อการแก้ปัญหาคอร์รัปชัน (ดู ตารางที่ 6.1 ประกอบ)

ทั้งนี้ ผลการวิเคราะห์ทางทฤษฎีและผลการทดลอง ทั้ง 4 สภาพแวดล้อมที่กล่าวมาข้างต้น มีข้อสังเกตคือ การที่แบบจำลองนี้อธิบายถึงคติความในฐานความผิดลหุโทษ การออกแบบมาตรการแก้ปัญหาคอร์รัปชันในฐานความผิดลักษณะนี้ จึงไม่สามารถทำได้มากพอที่จะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของมนุษย์ได้ ทำให้การใช้มาตรการดังกล่าวยังไม่ประสบความสำเร็จ ประกอบกับ ข้อมูลการคอร์รัปชันถือเป็นเรื่องที่รับรู้กันระหว่างผู้จ่ายและผู้รับสินบนเท่านั้น นั่นคือเป็นข้อมูลส่วนตัว (private information) ที่ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย พร้อมที่จะปกปิดเป็นความลับ จึงเป็นเรื่องยากที่การคอร์รัปชันจะถูกเปิดเผยต่อสาธารณะ ผลก็คือการคอร์รัปชันยังคงดำรงอยู่ต่อไป

ประเด็นที่ 5 การใช้มาตรการกล่าวหาคล้ายกับการกันตัวเป็นพยาน

ช่วยลดโอกาสของการคอร์รัปชัน:

แบบจำลองของเกมภายใต้สภาพแวดล้อมที่ 5 เป็นการออกแบบมาตรการเพื่อแก้ไขข้อบกพร่องในหลายประการที่พบจากแบบจำลองในสภาพแวดล้อม 1-4 ที่กล่าวมาแล้วข้างต้น

ทั้งนี้ จากข้อค้นพบในประเด็นที่ 1 เราทราบว่า การคอร์รัปชันเกิดขึ้น ณ ภาวะดุลยภาพแบบ SPNE โดยผู้กระทำผิดเลือกกลยุทธ์จ่ายสินบนและเจ้าหน้าที่รัฐเลือกกลยุทธ์รับสินบน ดังนั้นแนวคิดหลักในการออกแบบมาตรการแก้ปัญหาคอร์รัปชันภายใต้สภาพแวดล้อมที่ 5 คือ ต้องทำให้ ณ ภาวะดุลยภาพแบบ SPNE เป็นกรณีที่ไม่เกิดการคอร์รัปชัน

หัวใจของแนวคิดนี้คือการออกแบบกติกา เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับการคอร์รัปชัน ซึ่งปกติเป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้เล่นทั้งสองฝ่าย แปรเปลี่ยนเป็นข้อมูลสาธารณะ (public information)

กติกาของเกมนี้คือ เจ้าหน้าที่รัฐสามารถปฏิเสธสินบนและตั้งข้อหาการติดสินบนเจ้าพนักงานต่อผู้กระทำผิด ขณะเดียวกัน ทางฝ่ายผู้จ่ายสินบนก็สามารถรายงานการกระทำผิดเกี่ยวกับการรับสินบนได้ด้วยเช่นกัน โดยกล่าวหาเจ้าหน้าที่รัฐผู้รับสินบนต่อผู้บังคับบัญชาหรือองค์กรตรวจสอบการคอร์รัปชัน จะเห็นได้ว่าภายใต้สภาพแวดล้อมนี้มุ่งหมายที่จะเอาผิดกับผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย และเมื่อต่างฝ่ายต่างไม่แน่ใจว่าพฤติกรรมคอร์รัปชันอาจถูกเปิดเผยในอนาคตและมีโอกาสถูกลงโทษ ผลลัพธ์ที่คาดการณ์คือโอกาสของการคอร์รัปชันในกรณีนี้จะลดน้อยลง

ในเกมนี้ ถ้าผู้กระทำผิดเลือกกลยุทธ์จ่ายสินบนแล้วไม่กล่าวหาเจ้าหน้าที่รัฐผู้รับสินบน และเจ้าหน้าที่รัฐเลือกกลยุทธ์รับสินบนจะทำให้ทั้ง 2 ฝ่ายได้รับผลประโยชน์ที่ดีกว่า นั่นคือกลยุทธ์ดังกล่าวถือว่ามีประสิทธิภาพแบบพาเรโต (Pareto efficient solution) ซึ่งการเลือกกลยุทธ์แบบนี้ ทางฝ่ายผู้กระทำผิดต้องมั่นใจว่า เมื่อจ่ายสินบนแก่เจ้าหน้าที่รัฐแล้วจะมีการรับสินบนแน่นอน ขณะที่ฝ่ายเจ้าหน้าที่รัฐ ก็ต้องแน่ใจว่าเมื่อรับสินบนแล้วจะไม่ถูกกล่าวหาในภายหลัง แต่ด้วยข้อสมมติที่ว่ามนุษย์มีเหตุมีผลแบบต่อเนื่อง (sequential rational players) ผู้เล่นปรารถนา

ผลตอบแทนที่ดีที่สุด (optimal behavior) ผลก็คือ ณ ภาวะดุลยภาพแบบ SPNE พบว่ากรณีนี้ไม่เกิดปัญหาคอรัปชัน ทั้งในฝ่ายผู้กระทำผิดและเจ้าหน้าที่รัฐ โดยผู้กระทำผิดเลือกกลยุทธ์จ่ายค่าปรับและกล่าวหาเจ้าหน้าที่รัฐผู้รับสินบน ขณะที่เจ้าหน้าที่รัฐเลือกกลยุทธ์ปฏิเสธสินบน จะสังเกตได้ว่าผลลัพธ์ของเกมนี้มีความใกล้เคียงกับคำตอบของเกมในกรณี prisoner's dilemma

สอดคล้องกับข้อสรุปในแบบจำลองของ Cooter & Garoupa (2000, pp. 1-26) นั่นคือ ภายใต้สถานการณ์แห่งความไม่แน่นอน และความไวเนื้อเชื่อใจของผู้เล่นอยู่ในระดับต่ำ ความร่วมมือกันจะล้มเหลว (coordination failures) ผลก็คือการคอรัปชันจะไม่สามารถเกิดขึ้นได้

เมื่อพิจารณาผลจากการทดลอง พบว่าโอกาสที่ผู้กระทำผิดจะจ่ายสินบนแล้วกล่าวหาเจ้าหน้าที่รัฐ เท่ากับร้อยละ 37.50 โอกาสที่จ่ายสินบนแล้วไม่กล่าวหาเจ้าหน้าที่รัฐ เท่ากับร้อยละ 37.50 โอกาสที่จะจ่ายค่าปรับแล้วกล่าวหาเจ้าหน้าที่รัฐ เท่ากับร้อยละ 18.75 และโอกาสที่จะจ่ายค่าปรับแล้วไม่กล่าวหาเจ้าหน้าที่รัฐ เท่ากับร้อยละ 6.25 ทางด้านกลุ่มตัวอย่างเจ้าหน้าที่รัฐ ตัดสินใจที่จะรับสินบน เท่ากับร้อยละ 43.75 และที่เหลืออีกร้อยละ 56.25 ตัดสินใจปฏิเสธสินบน หรือนั่นคือปฏิบัติหน้าที่ด้วยความซื่อสัตย์ตามที่กฎกติกา กำหนด ทำให้ได้ข้อสรุปในเบื้องต้นว่า กติกาการกันตัวไว้เป็นพยานแม้จะไม่ประสบความสำเร็จในแง่ของการป้องกันพฤติกรรมจ่ายสินบน แต่ช่วยเพิ่มโอกาสของการปฏิเสธสินบน ที่สำคัญคือโอกาสที่การคอรัปชันจะล้มเหลวในกรณีนี้มีมากถึงร้อยละ 62.5

อนึ่ง มาตรการแก้ปัญหาคอรัปชันที่มีลักษณะใกล้เคียงกับการกันตัวไว้เป็นพยาน ตามที่ได้วิเคราะห์ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ มีปรากฏอยู่ใน “พระราชบัญญัติประกอบรัฐธรรมนูญว่าด้วยการป้องกันและปราบปรามการทุจริต (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2554” ซึ่งประกาศในราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 18 เมษายน 2554 ในหมวดว่าด้วยการส่งเสริมการป้องกันและปราบปรามการทุจริต มาตรา 103/6¹ โดยให้อำนาจคณะกรรมการ ป.ป.ช. วินิจฉัยกันผู้ร่วมกระทำผิดไว้เป็นพยานโดยไม่ดำเนินคดีก็ได้ หากได้แจ้งเบาะแสหรือข้อมูลอันเป็นสาระสำคัญในการที่จะใช้เป็นพยานหลักฐานในการวินิจฉัยชี้มูลการกระทำผิดของเจ้าหน้าที่รัฐรายอื่น

¹ มาตรา 103/6 บุคคลหรือผู้ถูกกล่าวหา รายใดซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องในการกระทำความผิดกับเจ้าหน้าที่ของรัฐซึ่งเป็นผู้ถูกกล่าวหา รายอื่น หากได้ให้ถ้อยคำ หรือแจ้งเบาะแสหรือข้อมูลอันเป็นสาระสำคัญในการที่จะใช้เป็นพยานหลักฐานในการวินิจฉัยชี้มูลการกระทำผิดของเจ้าหน้าที่ของรัฐรายอื่นนั้น และคณะกรรมการ ป.ป.ช. เห็นสมควรจะกันผู้นั้นไว้เป็นพยานโดยไม่ดำเนินคดีก็ได้ ทั้งนี้ ตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการ ป.ป.ช. ประกาศกำหนด

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย:-

เพิ่มโอกาสของความล้มเหลวในการร่วมมือระหว่างผู้จ่ายและผู้รับสินบน: จากผลการวิจัย พบว่าการร่วมมือกัน² ระหว่างผู้จ่ายสินบนกับผู้รับสินบนเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการคอร์รัปชัน ดังนั้น วิธีการแก้ไขปัญหานี้คือการเพิ่มโอกาสของความล้มเหลวในการร่วมมือกัน (coordination failure) โดยการเปิดโอกาสให้ผู้จ่ายสินบนมีสิทธิ์กล่าวหาเจ้าหน้าที่รัฐผ่านหน่วยงานต้นสังกัดหรือองค์กรตรวจสอบการคอร์รัปชัน

ทั้งนี้ การใช้มาตรการดังกล่าวข้างต้นอาจมีข้อโต้แย้งว่ามาตรการนี้มุ่งเน้นปราบปรามการคอร์รัปชันเฉพาะในฝ่ายเจ้าหน้าที่รัฐ อย่างไรก็ตาม มีข้อพึงพิจารณาคือการคอร์รัปชันโดยปกติเป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้จ่ายและผู้รับสินบน หากมุ่งเอาผิดต่อทั้ง 2 ฝ่ายพร้อมกัน ผลที่ตามมาคือต่างฝ่ายต่างกลัวความผิดและจะช่วยกันปกปิดพฤติกรรมการคอร์รัปชัน แต่การเปิดโอกาสให้ผู้จ่ายสินบนมีสิทธิ์กล่าวหาเจ้าหน้าที่รัฐผ่านหน่วยงานต้นสังกัดหรือองค์กรตรวจสอบการคอร์รัปชัน ซึ่งมีลักษณะเดียวกันกับกฎหมายการกันตัวไว้เป็นพยาน จะทำให้ข้อมูลเกี่ยวกับการคอร์รัปชันกลายเป็นข้อมูลสาธารณะ (public information)

เมื่อทำการเปรียบเทียบระหว่างผลดีและผลเสีย ผู้เขียนเห็นว่า กฎหมายที่มีลักษณะการกันตัวไว้เป็นพยาน ตามที่บัญญัติในกฎหมาย ป.ป.ช. มาตรา 103/6 มีความเหมาะสมที่จะใช้เป็นหนึ่งในการมาตรการแก้ปัญหาคอร์รัปชัน อย่างไรก็ตาม เมื่อใช้กฎหมายดังกล่าวไปสักระยะ สำนักงาน ป.ป.ช. ควรมีระบบในการประเมินผล โดยพิจารณาว่าความในมาตราดังกล่าว ส่งผลดีต่อการแก้ปัญหาคอร์รัปชันมากน้อยเพียงใด หากใช้ได้ผลดีก็จะได้เป็นตัวแบบให้หน่วยงานภาครัฐอื่น ๆ นำไปปรับใช้ต่อไป

ประเด็นที่ 6 พฤติกรรมการคอร์รัปชันเป็นลักษณะนิสัยส่วนบุคคล:

ผลการวิเคราะห์เชิงพฤติกรรม บ่งชี้ว่าพฤติกรรมการคอร์รัปชันส่วนหนึ่งเป็นเรื่องของลักษณะนิสัยส่วนบุคคล โดยมูลเหตุที่ก่อให้เกิดการคอร์รัปชันที่สำคัญ คือการที่กลุ่มตัวอย่างให้คุณค่าทางด้านคุณธรรมเกี่ยวกับความกตัญญูหรือผลประโยชน์ต่างตอบแทน มากกว่าพิจารณา

² ความร่วมมืออย่างไม่เป็นทางการนี้อาจเป็นการติดต่อเพื่อจ่ายหรือรับสินบน แต่ต่างฝ่ายต่างยังมีอำนาจในการกำหนดกลยุทธ์การเล่นของตนเอง ซึ่งยังไม่ถึงขั้นทำการวางแผน เพื่อกำหนดกลยุทธ์การเล่นร่วมกัน จึงเป็นคนละความหมายกับเกมแบบเกื้อกูลกัน (Cooperative Game) รายละเอียดเพิ่มเติม ดู ตารางที่ 3.1

ประเด็นคุณธรรมในเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต นั่นคือ แม้กลุ่มตัวอย่างจะทราบว่าการคอร์รัปชันเป็นพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ แต่หากได้รับข้อเสนอที่เป็นประโยชน์ก็พร้อมที่จะตอบแทนข้อเสนอนั้น โดยการจ่ายหรือรับสินบน แต่ผลจากการทดลองบางกรณี พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมซื่อสัตย์สุจริต การตัดสินใจใด ๆ มักไม่เกี่ยวข้องกับกฎกติกาที่ออกแบบไว้ กล่าวคือ แม้ไม่มีกติกาเกี่ยวกับการลงโทษหรือรางวัลจูงใจ คนกลุ่มนี้ก็พร้อมที่จะให้ความสำคัญกับความซื่อสัตย์สุจริต

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย:-

ควรมุ่งเน้นการอบรมสั่งสอน เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกและการสร้างค่านิยมที่ถูกต้อง ถึงแม้ว่า การอบรมสั่งสอนถือเป็นเรื่องนามธรรมที่มีอาจคาดการณ์ผลได้ในระยะเวลาอันสั้น แต่มีความจำเป็นที่สถาบันหลักของสังคมทั้งสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา สถาบันศาสนา และสถาบันทางวิชาชีพที่จะเข้ามามีส่วนร่วมในการอบรม ชัดเจนประชาชนในสังคมตั้งแต่ยังเยาว์วัย

6.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

สำหรับข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป มีดังนี้

1. ประเด็นเรื่องวิธีการทดลองโดยทำการทดลองวิธีอื่น ๆ เปรียบเทียบกัน การทำวิจัยครั้งต่อไป อาจศึกษามาตรการเดียวกัน แต่ทำการเปรียบเทียบการทดลองในประเภทต่าง ๆ ด้วย เช่น การทดลองแบบ conventional lab experiment, artefactual field experiment, framed field experiment หรือ natural field experiment เปรียบเทียบกัน

2. ประเด็นเรื่องแบบจำลองการคอร์รัปชัน วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นการสร้างแบบจำลองคอร์รัปชันภายหลังกระทำคามผิด (ex-post corruption) การวิจัยครั้งต่อไปอาจสร้างแบบจำลองการคอร์รัปชันล่วงหน้า (ex-ante corruption) ซึ่งเป็นการจ่ายหรือรับสินบนล่วงหน้า เพื่อให้สามารถกระทำคามผิดได้ เช่น การจ่ายส่วยรถบรรทุก เพื่อให้สามารถบรรทุกน้ำหนักเกินได้

3. ประเด็นปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมคอร์รัปชัน ในการวิจัยครั้งต่อไปอาจศึกษาถึงอิทธิพลของความเป็นกลุ่มพวกพ้อง (in-group) เปรียบเทียบกับคนนอกกลุ่มที่ไม่รู้จักกันคุ้นเคยกัน (out-group) ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมคอร์รัปชัน หากพบว่าคนที่รู้จักคุ้นเคยกันมีโอกาสที่คอร์รัปชันมากกว่าคนนอกกลุ่ม ก็อาจจะมีข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการโยกย้าย (rotation) เจ้าหน้าที่รัฐเพื่อแก้ปัญหาคอร์รัปชัน โดยอาจแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น กลุ่มเพื่อนในมหาวิทยาลัย กลุ่มคนในหมู่บ้านเดียวกัน หรือกลุ่มเครือญาติ เป็นต้น

4. ประเด็นการบิดเบือนอันเป็นผลมาจากการใช้มาตรการรางวัล โดยทำการศึกษาผลของการใช้มาตรการรางวัลที่อาจส่งผลให้เกิดการบิดเบือน อันส่งผลเสียหายที่ร้ายแรงกว่าเดิม เช่น ผลของเงินรางวัลที่มีต่อการปรับปรุงผู้บริหาร เป็นต้น

5. ประเด็นกรณีค่าปรับมีขนาดใหญ่ ดังเช่นกรณีค่าปรับในพิธีการทางศุลกากร ค่าปรับกรณีภาษีสรรพสามิต อาจทำการวิเคราะห์ผ่านพฤติกรรมของหน่วยผลิต โดยสร้างแบบจำลองทางทฤษฎีเพื่อประกอบการวิเคราะห์ได้ แต่กรณีนี้ไม่สามารถทำการทดลองได้ เนื่องจาก ต้องใช้งบประมาณในการศึกษาสูงเกินไป ดังนั้น หากต้องการศึกษาเพื่อหาหลักฐานในเชิงประจักษ์ อาจใช้การวิเคราะห์สถานการณ์จำลอง (simulation analysis) หรือทำการวิจัยโดยการสังเกต (observation research) เป็นต้น

6.3 ข้อจำกัดของการวิจัย

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นการทดลองทางเศรษฐศาสตร์ในห้องปฏิบัติการ (conventional lab experiment) โดยใช้นักศึกษาเป็นกลุ่มตัวอย่าง อาจมีข้อโต้แย้งในเรื่องของความสมจริงเมื่อเปรียบเทียบกับ การทดลองภาคสนาม (field experiment) ที่ใช้สถานการณ์จริงในการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างผู้กระทำผิดและเจ้าหน้าที่รัฐ แต่ปัญหาของการทดลองภาคสนามคือไม่สามารถจัดสภาพแวดล้อมการทดลองให้สอดคล้องกับแบบจำลองในทางทฤษฎี จึงไม่สามารถเปรียบเทียบผลกระทบของเงินรางวัลและบทลงโทษได้ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

หากเปรียบเทียบการทดลองนี้กับการทดลองทางวิทยาศาสตร์ สามารถเปรียบได้กับการที่นักวิทยาศาสตร์ทำการทดลองกับหนูทดลองในห้องปฏิบัติการก่อน โดยอาจทดลองใช้ตัวยาชนิดต่าง ๆ จนแน่ใจว่าพบตัวยาที่ใช้ได้ผลและมีผลกระทบข้างเคียงน้อยที่สุด จึงจะเริ่มนำไปทดลองภาคสนามกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นมนุษย์ เมื่อได้ผลลัพธ์ที่น่าเชื่อถือตามหลักวิทยาศาสตร์ จึงจะสามารถนำไปผลิตตัวยาในเชิงอุตสาหกรรมต่อไป

กล่าวโดยสรุป ผลการวิจัยในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ช่วยให้ทราบถึงผลของการใช้มาตรการรางวัลและการลงโทษ รวมถึงการใช้กติกากันตัวไว้เป็นพยานที่ส่งผลต่อการคอร์รัปชันของบุคคล โดยเครื่องมือที่ได้ผลดีที่สุดจากการทดลองในห้องปฏิบัติการคือการใช้มาตรการกันตัวไว้เป็นพยาน แต่เมื่อมีการใช้ตรากฎหมายไปบังคับใช้ในสังคม ถือเป็นอีกขั้นตอนหนึ่งของการวิจัยที่จะต้องศึกษาว่ามาตรการดังกล่าวสัมฤทธิ์ผลในเชิงนโยบายมากน้อยเพียงใด